



caderno pedagógico

JOGOS E BRINCADEIRAS INDÍGENAS NA ESCOLA

PROF. GIZELMA EPIFÂNIO BARROS



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE
CAMPUS A. C. SIMÕES

CADERNO PEDAGÓGICO: JOGOS E BRINCADEIRAS INDÍGENAS NA ESCOLA

AUTORA

GIZELMA EPIFÂNIO BARROS

ORIENTADORA

DR^a. LEONÉA VITÓRIA SANTIAGO

ILUSTRAÇÃO

GABRIEL BARROS DE LIMA

REALIZAÇÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
COORDENAÇÃO DE APERFEIÇOAMENTO DE PESSOAL DE NÍVEL SUPERIOR
(CAPES) PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM
REDE NACIONAL (PROEF)

IMAGENS

FOTOS EXTRAÍDAS DA PRÁTICA PEDAGÓGICA DO PROFESSOR PESQUISADOR
DEVIDAMENTE AUTORIZADAS PELOS RESPONSÁVEIS LEGAIS.

MACEIÓ – ALAGOAS
2025





sumário



Apresentação 4

sequências didáticas.....6

sequência didática 1.....8
Círculo de cultura

sequência didática 2 12
Levantamento de jogos

sequência didática 3..... 18
Construção de mural interativo

sequência didática 4..... 22
Cabo de guerra

sequência didática 5 26
Corrida do maracá

sequência didática 6.....32
Jogo da onça



sequência didática 7.....**36**
Peteca

sequência didática 8.....**42**
Pião

sequência didática 9.....**48**
Pipa

sequência didática 10.....**52**
Festival

Referências.....**62**

apresentação



Este caderno pedagógico é composto por um conjunto de sequências didáticas desenvolvidas na dissertação apresentada ao Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF). A proposta visa apresentar um conjunto de sequências didáticas envolvendo jogos e brincadeiras indígenas, com foco na valorização da diversidade cultural e na promoção da inclusão de estudantes de matrizes indígenas no contexto da Educação Física escolar.

Cada sequência foi construída a partir de experiências práticas realizadas com estudantes do Ensino Fundamental II e Ensino Médio na Escola EREFEM São Francisco, localizada em Petrolândia-PE, em uma região de presença significativa de povos indígenas. As aulas foram planejadas com base em princípios da educação intercultural, da pedagogia freiriana e na perspectiva da aprendizagem significativa e vivencial.

Por meio da confecção e vivência de jogos como o Jogo da Onça, Corrida do Maracá, cabo de Guerra, Pião, Peteca, Pipa, buscou-se resgatar saberes tradicionais, fortalecer identidades, promover o diálogo entre culturas e tornar o espaço da escola um território de pertencimento, reconhecimento e respeito à diversidade.

Este recurso educacional oferece subsídios teóricos e metodológicos para docentes que desejam desenvolver práticas pedagógicas mais inclusivas, sensíveis às realidades culturais dos estudantes e alinhadas às diretrizes da Lei nº 11.645/2008, que torna obrigatório o ensino da história e cultura indígena nas escolas brasileiras.



Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador

Estudante da escola que instigou para o projeto de pesquisa.



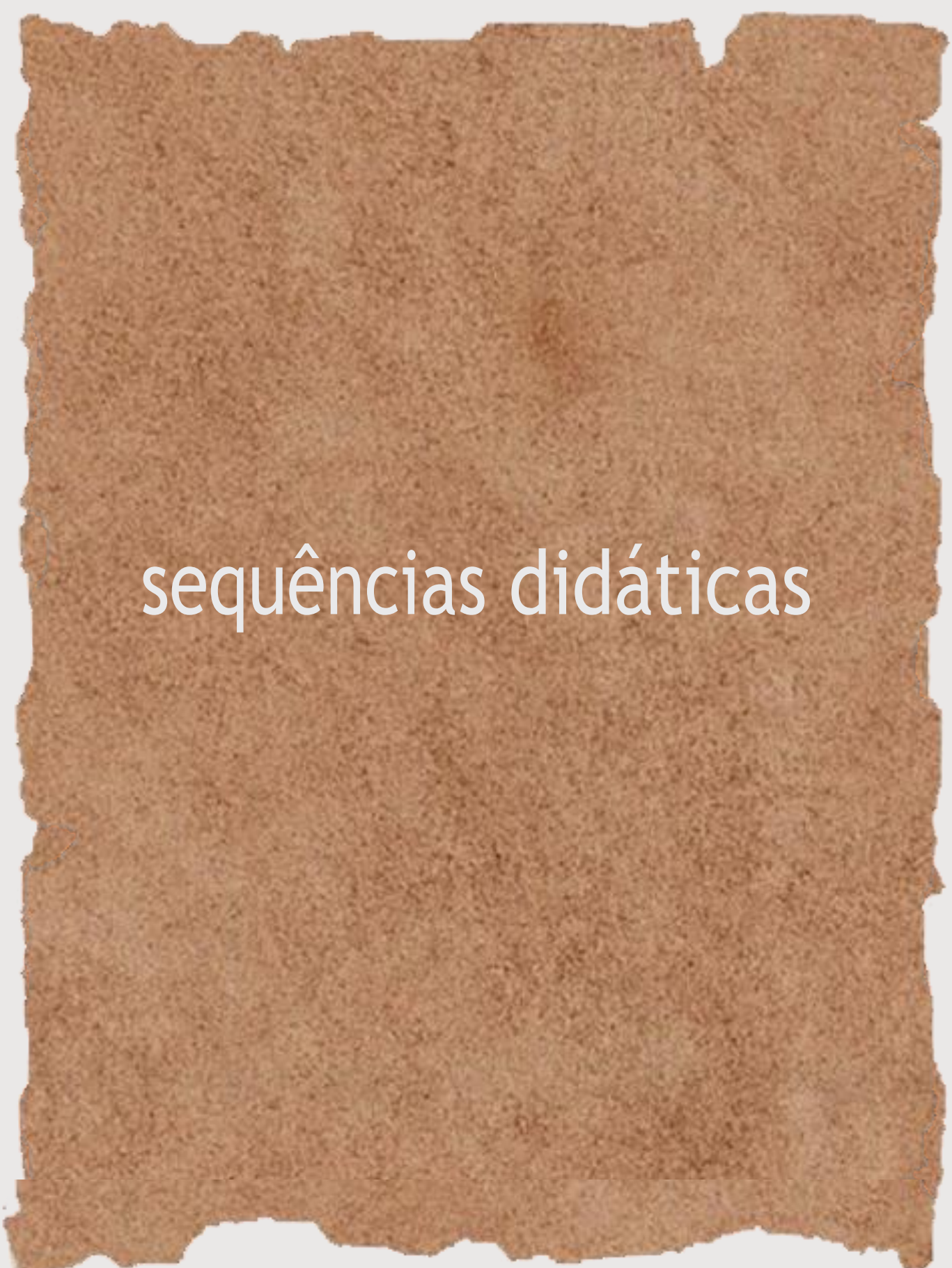


sequências didáticas



As sequências didáticas apresentadas neste caderno foi cuidadosamente planejada e aplicada conforme os princípios e orientações das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica (DCNEB), com atenção especial às Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Escolar Indígena e às Leis nº 10.639/2003 e 11.645/2008, que tornam obrigatório o ensino da história e cultura afro-brasileira e indígena em todos os níveis da educação nacional. Além disso, sua organização está alinhada à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente no componente curricular de Educação Física, que reconhece o corpo e o movimento como dimensões da cultura e propõe a valorização de diferentes práticas corporais, respeitando os contextos culturais e sociais dos estudantes.





sequências didáticas



jogos e brincadeiras indígenas na escola

sequência didática 1

AULA 01 - 02

Círculos de cultura

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS

Conhecer e socializar os conhecimentos dos estudantes acerca dos jogos e brincadeiras indígenas, através dos **Círculos de Cultura**.

ESPECÍFICOS

- Levantar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre jogos e brincadeiras indígenas;
- Proporcionar um espaço de escuta, reflexão e partilha de saberes;
- Estimular a valorização das práticas culturais presentes nas comunidades indígenas;



Estudantes em grupos debatendo jogos e brincadeiras na sala de aula.

jogos e brincadeiras indígenas na escola



Estudantes na biblioteca pesquisando jogos e brincadeiras de matrizes indígenas.

Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador

- Contribuir para o fortalecimento da identidade e do sentimento de pertencimento dos estudantes no contexto escolar.

CONTEÚDOS

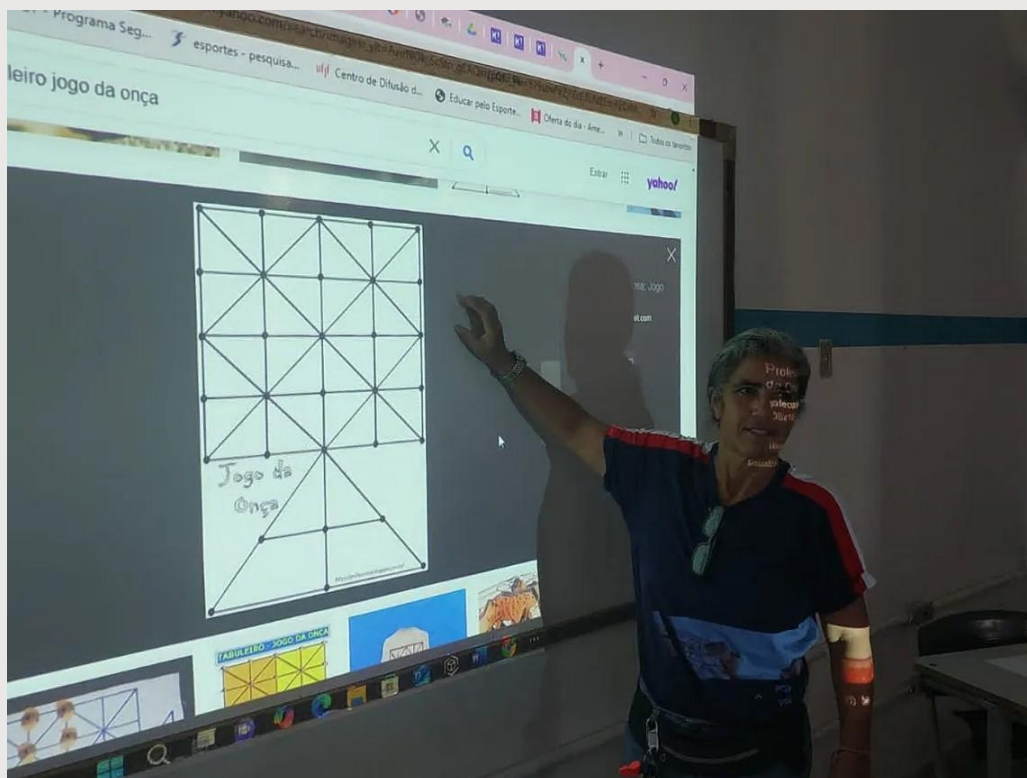
- Jogos e brincadeiras indígenas e sua importância cultural; - Identidade; Pertencimento e diversidade cultural;

METODOLOGIA

A proposta utilizou a abordagem dos Círculos de Cultura (FREIRE, 1996), fundamentada no diálogo horizontal, na escuta ativa e na construção coletiva do conhecimento. A partir da apresentação do projeto com slides, abriu-se um espaço para que os estudantes compartilhassem suas experiências, percepções e memórias sobre os jogos e brincadeiras indígenas presentes em suas comunidades. O ambiente foi organizado em roda, promovendo a participação igualitária, onde todos se sentissem à vontade para falar, escutar, aprender e ensinar.

jogos e brincadeiras indígenas na escola

Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador



Professora ilustrando as regras do jogo da onça.

DESENVOLVIMENTO DA AULA

- Acolhida e apresentação do projeto com slides.
- Realização do Círculo de Cultura para levantamento dos saberes.
- Registro coletivo das falas no quadro e no diário de campo.
- Reflexão coletiva sobre pertencimento, cultura e valorização.
- Círculo de fechamento com as percepções dos estudantes.

AVALIAÇÃO

Formativa, processual e qualitativa, considerando:

- Participação no Círculo de Cultura;
- Interesse e envolvimento nas discussões;
- Compartilhamento de saberes e experiências;
- Reflexões sobre pertencimento, identidade e cultura;

RECURSOS DIDÁTICOS:

Notebook e projetor de slides. Quadro branco, pincel e apagador.



sequência didática 2

AULA 03 - 04

levantamento de jogos

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS

Fazer um levantamento de jogos e brincadeiras indígenas conhecidos e vivenciados.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Refletir sobre as diferenças entre jogo e brincadeira.
- Estimular a memória cultural e os saberes das comunidades indígenas representadas na escola.
- Reconhecer os jogos e brincadeiras como elementos culturais, identitários e pedagógicos.



Estudantes na sala de aula apresentando felizes os implementos da sua cultura.



jogos e brincadeiras indígenas na escola

- Incentivar o diálogo entre os saberes tradicionais e o conhecimento escolar.
- Mapear os jogos e brincadeiras indígenas que serão posteriormente vivenciados nas aulas práticas.

CONTEÚDOS

- Cultura corporal dos povos indígenas.
- Jogos e brincadeiras tradicionais indígenas.
- Diferenciação dos conceitos de jogo e brincadeira.
- Valorização dos saberes tradicionais e da identidade cultural.
- Educação física com abordagem intercultural.

METODOLOGIA

- Aula expositiva dialogada.
 - (Círculos de Cultura – abordagem freiriana).
 - Trabalho colaborativo em grupos.
 - Levantamento coletivo de saberes.
 - Socialização e reflexão dos dados coletados.
- 

jogos e brincadeiras indígenas na escola



Confecção dos maracás.

Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador

DESENVOLVIMENTO DA AULA

- Apresentação do tema da aula e dos objetivos.
- Explicação sobre a importância do resgate dos saberes culturais indígenas.
- Exibição de slides com imagens de brincadeiras e questionamentos como:

Você conhece algum jogo ou brincadeira indígena?

Onde você aprendeu?

Com quem costuma brincar?

Essa prática ainda acontece na sua comunidade?

- Debate para que os estudantes compartilhem espontaneamente experiências sobre jogos e brincadeiras vivenciados na família, comunidade ou aldeia.
- Registro das falas no quadro.
- Dividir os estudantes em grupos de 4 ou 5.
- Cada grupo deve elaborar uma lista contendo:

jogos e brincadeiras indígenas na escola

- o Jogos e brincadeiras que conhecem.
- o Onde e quando costumam jogar.
- o Se é considerado um jogo ou brincadeira e se sabem a origem (se é prática indígena).

- Cada grupo compartilha suas listas.
- Anotar no quadro as brincadeiras mais citadas: corrida do maracá, corrida do umbu, arco e flecha, cabo de guerra, bila, peteca, pipa, pião, entre outras.
- Realizar uma breve reflexão coletiva:

O que você descobriu hoje?

Você aprendeu algum jogo que não conhecia?

É importante que a escola valorize os jogos indígenas?

- Registrar falas espontâneas e anunciar que os jogos listados serão vivenciados nas próximas aulas.



Implementos indígenas apresentados no pátio da escola.

AVALIAÇÃO

- Avaliação formativa e processual, observando:

o A participação ativa nas discussões.

o A capacidade dos estudantes em compartilhar saberes.

o A elaboração das listas com clareza e colaboração.

o O envolvimento na socialização e no círculo de cultura.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro branco e pincéis.
- Projetor multimídia e slides com imagens de jogos/brincadeiras.
- Papel A4, canetas e lápis de cor para elaboração das listas.
- Computadores do laboratório de informática (opcional para registro e pesquisa).

sequência didática 3

AULA 05 - 06

construção de mural interativo

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS

GERAL

Proporcionar aos estudantes o conhecimento e a construção coletiva de um mural interativo com registros sobre jogos e brincadeiras indígenas, seus significados e materiais.

ESPECÍFICOS

- Promover a valorização dos saberes tradicionais indígenas no ambiente escolar.
- Estimular a pesquisa, a socialização de conhecimentos e o protagonismo dos estudantes.
- Facilitar a compreensão sobre a diversidade dos jogos e brincadeiras indígenas.

jogos e brincadeiras indígenas na escola



Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador

Em sala, organizando os jogos pesquisados para confecção de implementos e vivência.

CONTEÚDOS

- Cultura indígena e seus jogos e brincadeiras.
- Diversidade cultural.
- Tecnologias digitais na educação (uso do *Pallet*)

METODOLOGIA

- Aula expositiva dialogada sobre os povos indígenas e suas práticas culturais.

jogos e brincadeiras indígenas na escola

- Levantamento prévio dos conhecimentos dos estudantes.
- Organização dos estudantes em grupos para realização de pesquisas.
- Criação de publicações no *Padlet*, com descrição dos jogos, materiais utilizados e imagens.
- Interação entre os grupos através dos comentários no mural.

DESENVOLVIMENTO

1. Acolhida dos estudantes e formação de um Círculo de Cultura para retomada dos conhecimentos.
2. Explicação sobre a proposta da atividade e breve contextualização sobre a diversidade dos povos indígenas.
3. Organização dos estudantes em grupos para realização da pesquisa sobre jogos e brincadeiras indígenas.
4. Produção das postagens no mural digital *Padlet*.
5. Socialização dos registros, comentários e reflexões no mural.

AVALIAÇÃO

- Participação ativa nas discussões e pesquisas.
- Produção e qualidade dos registros no *Padlet*.
- Interação e colaboração entre os grupos.
- Capacidade de refletir sobre a diversidade cultural e os saberes indígenas.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Computadores com acesso à internet.
- Plataforma digital *Padlet*.
- Projetor multimídia.
- Quadro branco e pincéis.
- Papel, canetas e materiais de apoio.

sequência didática 4
AULA 07 - 08
cabo de guerra

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS

GERAL

Vivenciar e aprofundar conhecimentos sobre a brincadeira **cabo de guerra**

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Compreender o significado do Cabo de Guerra nas culturas indígenas;
- Desenvolver habilidades físicas como força, equilíbrio, resistência e cooperação;
- Fortalecer os vínculos socioculturais e o respeito às práticas tradicionais dos povos indígenas.

jogos e brincadeiras indígenas na escola

Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador



Estudantes no campo da escola vivenciando o cabo de guerra.

CONTEÚDOS

- História, significado e presença do Cabo de Guerra nas culturas indígenas
- Organização de equipes, regras, estratégias, execução da brincadeira;
- Cooperação, respeito, empatia, valorização da cultura indígena, protagonismo e inclusão.

METODOLOGIA

- Contextualização sobre a origem do jogo;
- Levantamento dos conhecimentos prévios dos estudantes;
- Organização dos grupos, explicação das regras e desenvolvimento da atividade;
- Reflexão final: Círculo de Cultura para partilha das sensações, percepções e significados.

DESENVOLVIMENTO

- Apresentação breve sobre o Cabo de Guerra nas culturas indígenas;
- Organização e regras:
- Formação dos times e explicação das regras básicas;



jogos e brincadeiras indígenas na escola

Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador



Estudantes no campo da escola vivenciando o cabo de guerra.

- Realização de várias rodadas, com trocas de integrantes;
- Feedback e reflexão
- Círculo de Cultura para os estudantes compartilharem sensações e percepções.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Corda resistente, Cone, pedra ou marca no chão,
- Câmera ou celular para registro das atividades.

AVALIAÇÃO

A avaliação será contínua, processual e formativa, observando:

- Participação ativa dos estudantes.
- Capacidade de trabalhar em grupo.
- Expressão dos saberes culturais.
- Reflexão dos estudantes sobre o significado da prática.



jogos e brincadeiras indígenas na escola

Estudantes vivenciando o cabo de guerra! A união faz a força.

Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador



Aqui todos jogam e brincam!

sequência didática 5
AULA 09 - 10
corrida do maracá

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS

GERAL

Confeccionar, vivenciar e aprofundar os conhecimentos sobre a **Corrida do Maracá**.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer o significado do maracá nas culturas indígenas.
- Confeccionar o próprio maracá utilizando materiais naturais e recicláveis.
- Vivenciar e compreender a Corrida do Maracá e suas variações, como a Corrida do Saci.

jogos e brincadeiras indígenas na escola

- Estimular a inclusão, a cooperação e o fortalecimento da identidade cultural indígena.
- Promover o diálogo intercultural no ambiente escolar.

CONTEÚDOS

Jogos e brincadeiras indígenas: Corrida do Maracá e Corrida do Saci.

- Significado cultural e simbólico do maracá nas culturas indígenas.
- Desenvolvimento motor: equilíbrio, agilidade e coordenação.
- Valorização dos saberes tradicionais e das práticas culturais.

METODOLOGIA

- Abordagem: Pesquisa-ação com base na pedagogia freiriana e na educação intercultural.

Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador



Professora organizando a corrida do maracá.

•

ESTRATÉGIAS

- Explanação oral sobre os significados do maracá.
- Confecção coletiva dos maracás, utilizando materiais naturais.
- Vivência prática da Corrida do Maracá em formato de revezamento.
- Inserção da Corrida do Saci como variação lúdica.
- Avaliação coletiva com feedback em círculo no encerramento.

DESENVOLVIMENTO

AULA 1 –Confecção dos maracás:

Círculo de cultura inicial sobre o maracá: seus significados na cultura indígena.

- Compartilhamento de relatos dos estudantes.
- Entrega dos materiais e orientação sobre a confecção.
- Confecção dos maracás pelos estudantes.
- Socialização das produções.



Confecção dos maracás.

jogos e brincadeiras indígenas na escola

AULA 2 – Vivência da corrida do maracá e corrida do saci

- Organização dos estudantes em duplas/trios.
- Explicação das regras.
- Realização da corrida com o maracá e da Corrida do Saci.
- Observação da participação de todos.
- Círculo de Cultura final para partilha das percepções.

AVALIAÇÃO

- Avaliação contínua e processual, considerando:
- Participação nas rodas de conversa e nas confecções.
- Envolvimento, cooperação e interação entre colegas.
- Interesse na vivência dos jogos e na construção dos maracás.
- Reflexão crítica durante o Círculo de Cultura final.



Estudantes na aula prática da corrida do maracá e do saci.

jogos e brincadeiras indígenas na escola



Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador

Estudantes na aula prática da corrida do maracá e do saci.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Materiais naturais: coco, sementes, fibras, gravetos.
- Materiais alternativos: garrafa pet, fita adesiva, barbante, cola.
- Quadro branco e pincéis.
- Espaço amplo: campo de futebol de areia.
- Câmera ou celular para registro das atividades.



Estudantes comemoram a vitória
na corrida do Maracá.



sequência didática 6
AULA 11 - 12
jogo da onça

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVO GERAL

Confeccionar, vivenciar e aprofundar os conhecimentos sobre o **Jogo da onça**.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Contextualizar o Jogo da Onça como patrimônio cultural dos povos indígenas.
- Desenvolver habilidades cognitivas, como planejamento e estratégias.
- Estimular a criatividade na confecção dos tabuleiros e peças.
- Fortalecer o respeito, a cooperação e o espírito de coletividade.



Concentrados vivenciando o jogo da onça!

- Promover o reconhecimento e valorização dos saberes indígenas no ambiente escolar.

CONTEÚDOS

- História e origem do Jogo da Onça; valorização das práticas culturais indígenas; regras do jogo.
- Confecção de tabuleiros e peças; vivência prática do jogo; aplicação de estratégias.

jogos e brincadeiras indígenas na escola



Estudantes vivenciando o jogo da onça em frente ao laboratório da escola.

- Valorização da cultura indígena; cooperação; respeito às diferenças; desenvolvimento do senso de pertencimento e identidade cultural.

METODOLOGIA

Metodologia ativa, fundamentada nos Círculos de Cultura de Paulo Freire (1996), com ênfase na escuta, no diálogo e na construção coletiva do conhecimento.

PROCEDIMENTOS

1. Apresentação sobre a origem e o significado do Jogo da Onça, com uso de imagens e vídeos.
2. Diálogo sobre práticas culturais semelhantes vivenciadas pelos estudantes.
3. Confecção dos tabuleiros utilizando papel, canetas, régua e também materiais naturais.
4. Organização dos estudantes para a vivência prática do jogo.
5. Círculo de cultura final (Círculo de Cultura) para partilha das percepções e aprendizagens.

jogos e brincadeiras indígenas na escola

- Acolhida e Contextualização
 - Confeção dos Tabuleiros
 - Vivência Prática do Jogo
 - Círculo de Cultura e Feedback
-
- Participação nas atividades;
 - Envolvimento na confecção dos materiais;
 - Aplicação das regras e estratégias no jogo;
 - Demonstração de respeito, cooperação e valorização das práticas culturais.
-
- Papel pardo, lápis de cor, canetas, régua, papelão, cola, areia, pedras, chinelos, galhos secos.
 - Notebook, projetor e caixa de som para apresentação de vídeos e imagens.
 - Tabuleiros confeccionados no chão ou no papel.



sequência didática 7

AULA 13 - 14

peteca

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS

GERAL

Confeccionar, vivenciar e aprofundar os conhecimentos sobre a **peteca**.

ESPECÍFICOS

- Reconhecer a peteca como um jogo tradicional de povos indígenas.
- Desenvolver habilidades manuais por meio da confecção da peteca.
- Vivenciar a prática do jogo, explorando diferentes formas de manuseio e interação.



Estudantes confeccionando a peteca.

jogos e brincadeiras indígenas na escola

Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador



Estudante feliz por jogar com a peteca.

- Estimular o respeito à diversidade cultural e o sentimento de pertencimento.
- Promover a integração entre estudantes indígenas e não indígenas no espaço escolar.

CONTEÚDOS:

- Cultura indígena e os jogos tradicionais.
- História e origem da peteca nas culturas indígenas.
- Confeção de materiais a partir de recursos acessíveis.
- Vivência e experimentação do jogo da peteca (coordenação motora, ritmo, precisão e cooperação).

METODOLOGIA:

- Aula teórico-prática, com abordagem dialógica (Círculo de Cultura - Freire, 1996).
- Explanação oral sobre o significado da peteca nas culturas indígenas.
- Apresentação de vídeos, imagens e relatos culturais.

jogos e brincadeiras indígenas na escola

- Confeção colaborativa da peteca com materiais recicláveis e tradicionais.
- Vivência prática da brincadeira em diferentes dinâmicas (individual, em duplas e grupos).
- Encerramento com socialização, avaliação coletiva e reflexão sobre a importância do jogo.

DESENVOLVIMENTO

- Contextualização
- Apresentação do tema e breve explanação sobre a origem da peteca.
- Conversa sobre o que os estudantes sabem sobre a peteca e sua relação com a cultura indígena.
- Exibição de vídeos e imagens de comunidades indígenas confeccionando e brincando de peteca.

jogos e brincadeiras indígenas na escola

Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador



Estudante confeccionando a peteca.

CONFEÇÃO DA PETECA

Cada estudante confecciona sua peteca com materiais acessíveis.

TROCA DE SABERES

Estudantes indígenas compartilham como é feita a peteca nas suas comunidades.

VIVÊNCIA DO JOGO

- Roda de lançamento – desafio coletivo para manter a peteca no ar.
- Disputas em duplas e depois em pequenos grupos.
- Exploração de diferentes formas de jogar.
- Socialização e Avaliação (5 min)
- Círculo de cultura para partilha das experiências.
- Reflexão coletiva sobre aprendizados e sentimentos.

AVALIAÇÃO

- A avaliação será formativa, contínua e processual, baseada na observação dos seguintes aspectos:
- Participação nas discussões e na Círculo de cultura.
- Envolvimento e criatividade na confecção da peteca.
- Colaboração entre colegas.
- Interação durante a prática do jogo.
- Reflexões expressas no círculo final sobre a importância cultural da peteca.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Projetor multimídia (para vídeos e imagens).
- Computador com acesso à internet.
- Materiais para confecção: sacolas plásticas, jornal, papel picado, borracha EVA, penas, fitas, cola, fita adesiva, tesoura e cola;
- Quadro branco e pincéis.
- Espaço físico adequado (quadra ou campo de areia)



Estudante feliz por jogar com a peteca.

sequência didática 8
AULA 15 - 16
pião

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS

GERAL

Confeccionar, vivenciar e aprofundar os conhecimentos sobre o **pião**.

ESPECÍFICOS

- Reconhecer a origem indígena do pião como elemento cultural e identitário.
- Refletir sobre a importância dos brinquedos tradicionais na preservação cultural.
- Desenvolver habilidades motoras, coordenação e equilíbrio por meio da prática do pião.

jogos e brincadeiras indígenas na escola

- Estimular a cooperação, a troca de saberes e o respeito às diferentes culturas presentes no ambiente escolar.
- Incentivar o protagonismo dos estudantes indígenas na condução das atividades.

CONTEÚDOS

- Cultura indígena e suas manifestações lúdicas.
- Brinquedos tradicionais: história, significado e confecção do pião.
- Coordenação motora, equilíbrio e habilidades manuais.
- Valorização da diversidade cultural e diálogo intercultural.

METODOLOGIA

As atividades práticas se desenvolvem em três momentos: reflexão sobre a origem do pião, seu significado e memórias afetivas dos estudantes.

- Confecção coletiva do pião: utilizando materiais recicláveis e acessíveis, com orientação e cooperação entre os estudantes.

jogos e brincadeiras indígenas na escola

- Vivência lúdica: prática da brincadeira na quadra, com auxílio dos colegas e variações na forma de jogar.

DESENVOLVIMENTO

- Contextualização e Confecção:
- Acolhida e Círculo de Cultura.
- Apresentação: Breve explanação sobre a história do pião nas culturas indígenas, com exibição de imagens e vídeos mostrando sua confecção e uso nas comunidades.
- Diálogo: Os estudantes compartilham suas experiências com o pião.
- Confecção dos piões: CDs reciclados, palitos de churrasco, papelão, canetas, fitas adesivas, emborrachados.
- Encerramento: Organização dos materiais e exposição dos piões confeccionados.

VIVÊNCIA PRÁTICA E AVALIAÇÃO

- Aquecimento coletivo: Movimentação livre no espaço.
- Vivência do pião: Os estudantes experimentam fazer o pião girar.



Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador

Estudante brincando com um pião confeccionado por ele mesmo.

- Troca de saberes: Quem domina a técnica auxilia os colegas.
- Competições livres: Desafios como “quem faz girar por mais tempo”.
- Círculo de fechamento: Os estudantes compartilham seus sentimentos, aprendizados e reflexões sobre a atividade.

AVALIAÇÃO

- A avaliação será processual, formativa e qualitativa, levando em conta:

jogos e brincadeiras indígenas na escola

- A participação ativa nas rodas de conversa.
- O envolvimento na construção dos piões.
- A cooperação e a troca de saberes entre os estudantes.
- A reflexão sobre a importância da valorização das culturas indígenas.
- Será realizado um feedback coletivo no Círculo de Cultura ao final da aula.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Materiais recicláveis (CDs, palitos de churrasco, papelão, fitas adesivas, canetas, emborrachados)
- Quadro branco e pincel
- Projetor e computador para exibição de vídeos e imagens
- Espaço físico: pátio da escola ou quadra



Reunião de elementos indígenas,
preparando o festival.



sequência didática 09

AULA 17 - 18

pipa

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física**OBJETOS DO CONHECIMENTO:** Jogos e brincadeiras**DURAÇÃO:** 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS

GERAL: Confeccionar, vivenciar e aprofundar os conhecimentos sobre a **pipa**.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Reconhecer a pipa como uma brincadeira de origem indígena e sua ressignificação nas comunidades.
- Proporcionar espaço de diálogo e partilha de saberes entre estudantes indígenas e não indígenas.
- Desenvolver habilidades de confecção e manipulação da pipa.

jogos e brincadeiras indígenas na escola

Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador



Estudantes confeccionando suas próprias pipas.

- Estimular o trabalho colaborativo, a criatividade, o respeito e a valorização das culturas tradicionais.
- Promover a reflexão sobre a preservação cultural e a utilização de materiais sustentáveis.

CONTEÚDO

- Cultura indígena e seus saberes: a brincadeira da pipa.
- Construção da pipa com materiais alternativos.
- Vivência prática da brincadeira da pipa.
- Diálogo intercultural e resgate de práticas ancestrais.

METODOLOGIA

- Círculo de cultura utilizando o Círculo de Cultura (FREIRE, 1996).
- Pesquisa dialogada com vídeos e imagens.
- Confeção coletiva e personalizada das pipas.
- Vivência prática no campo da escola.
- Reflexão e feedback coletivo sobre a atividade.

jogos e brincadeiras indígenas na escola

Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador



Pipa confeccionada por estudantes voando no céu azul do sertão.

DESENVOLVIMENTO**1ª AULA – CONTEXTUALIZAÇÃO E CONFECÇÃO DA PIPA**

- Círculo de Cultura sobre o que sabem da pipa.
- Apresentação da origem da pipa nas culturas indígenas.
- Discussão sobre ressignificação dos materiais nas comunidades.
- Exibição de vídeos e imagens.
- Distribuição dos materiais.
- Confeção das pipas de forma colaborativa e criativa.

2ª AULA – VIVÊNCIA DA BRINCADEIRA

- Orientações sobre segurança e manuseio.
- Vivência prática no campo aberto da escola.
- Troca de saberes entre os estudantes.
- Momentos de alegria, superação e partilha.
- Registro com fotos e vídeos.
- Círculo de Cultura para socializar experiências e aprendizagens.



jogos e brincadeiras indígenas na escola

Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador



Estudante brincando com uma pipa confeccionada por ele mesmo.

AVALIAÇÃO

- Capacidade de cooperação e respeito na atividade.
- Apropriação dos saberes culturais compartilhados.
- Relato oral durante o feedback no Círculo de Cultura.
- Observação da criatividade, do esforço coletivo e da compreensão sobre a importância da preservação dos saberes culturais.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Jornal, papel de seda, palitos de churrasco, fita adesiva, cola branca, fitas plásticas e fitas coloridas.
- Projetor multimídia (para vídeos e imagens).
- Celulares e câmeras para registro fotográfico e audiovisual.
- Espaço aberto (campo da escola) para a prática.

sequência didática 10

Festival

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

OBJETOS DO CONHECIMENTO: Jogos e brincadeiras

DURAÇÃO: 50 minutos por aula (em dois dias)

OBJETIVOS

GERAL

Promover, por meio de um festival cultural, a vivência, valorização e socialização dos jogos e brincadeiras de matriz indígena, reconhecendo seus saberes, tradições e contribuindo para o fortalecimento da identidade e do pertencimento dos estudantes.

ESPECÍFICOS

- Estimular a participação ativa dos estudantes na organização e condução das atividades.
- Valorizar os saberes tradicionais dos povos indígenas presentes na comunidade escolar.
- Promover o respeito, a empatia e a cooperação entre os estudantes.



Elementos utilizados nos jogos trabalhados em classe, reunidos para o festival.



Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador

Reunião de elementos sagrados indígenas, preparando o festival.

jogos e brincadeiras indígenas na escola

- Refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras como práticas culturais, educativas e de preservação da memória.
- Favorecer o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e socioemocionais.

CONTEÚDOS

- Jogos e Brincadeiras de Matriz Indígena (Corrida do Maracá, Cabo de Guerra, Peteca, Jogo da Onça, Pião e Pipa).
- Cultura e tradições dos povos indígenas locais (Pankararu, Kapinawá, Atikum, Kambiwá e Xukuru do Ororubá).
- Interculturalidade, pertencimento e valorização dos saberes tradicionais.

METODOLOGIA:

- Círculo de Cultura (FREIRE, 1996) para introdução e encerramento, estimulando o diálogo horizontal, a escuta e a partilha dos saberes.
 - Organização dos estudantes em grupos, onde cada grupo ficou responsável por uma estação de jogos.
- 



Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador

Estudantes demonstrando os implementos para utilização no festival.

- Dinâmica de rodízio nas estações, possibilitando que todos experimentem as diferentes brincadeiras.
- A condução das estações ficou sob responsabilidade dos próprios estudantes, que explicaram regras, realizaram demonstrações e ajudaram os colegas.
- Ênfase no protagonismo estudantil, na mediação cultural dos estudantes indígenas e na construção coletiva do conhecimento.

jogos e brincadeiras indígenas na escola

DESENVOLVIMENTO

- Apresentação do cronograma do festival e divisão dos grupos responsáveis por cada estação.

VIVÊNCIA DAS ESTAÇÕES

- Cada estação foi organizada com um jogo ou brincadeira indígena:
- Jogo da Onça (Estratégia e Raciocínio)
- Peteca (Coordenação, Ritmo e Equilíbrio)
- Corrida do Maracá (Agilidade, Ritmo e Cooperação)
- Cabo de Guerra (Força, Cooperação e Estratégia)
- Pião (Coordenação Motora e Precisão)
- Pipa (Interação com o ambiente e atenção espacial)
- Os estudantes rodaram entre as estações, experimentando todas as práticas, em clima de cooperação, alegria e respeito às culturas.

ENCERRAMENTO

- Realização de um Círculo de Cultura, onde cada estudante compartilha o que aprendeu e o que sentiu;



Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador

Estudantes apresentam pesquisa na culminância do festival de Jogos Indígenas na escola

- Compartilha a importância dessa vivência para sua relação com sua cultura e com a escola.

AVALIAÇÃO

- Avaliação formativa, contínua e participativa, observando:
- A participação ativa dos estudantes.
- A capacidade de organização, cooperação e respeito.
- O envolvimento dos estudantes nas mediações culturais e nas explicações.

jogos e brincadeiras indígenas na escola

- As reflexões feitas no Círculo de Cultura.
- A avaliação considerou os saberes compartilhados, os relatos pessoais e o protagonismo dos estudantes.

RECURSOS DIDÁTICOS E MATERIAIS

- Cordas, maracás, tabuleiros do Jogo da Onça (confeccionados previamente), petecas, piões, pipas (construídas nas aulas anteriores);
- Apitos, cronômetros, cartolinas para identificação das estações.
- Materiais naturais e recicláveis utilizados nas atividades anteriores.
- Câmera de celular para registro audiovisual das práticas.
- Quadro branco e pincéis para organização dos grupos e cronogramas.



Pesquisadora e estudante indígena que instigou a pesquisa e o projeto.

Pesquisadora e estudantes no festival.

Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador



Veja nosso mural

Escaneie o QR Code e acesse nosso mural digital com fotos, descrições e curiosidades sobre jogos e brincadeiras indígenas pesquisados e vivenciados por nossos estudantes. Uma celebração da cultura dos povos originários!



<https://padlet.com/zelepifanio/jogos-e-brincadeiras-na-escola-vivencias-para-a-inclusao-dos-7t2lla2vf55ciz2>



jogos e brincadeiras indígenas na escola



Fotos extraídas da prática pedagógica do professor pesquisador

Elementos utilizados nos jogos
trabalhados em classe, reunidos
para o festival.



Referências

CANDAU, Vera Maria. Interculturalidade, educação e direitos humanos. Petrópolis: Vozes, 2008.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 23. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

PROEF

Educação Física em Rede Nacional

