

An illustration of children playing in a park. In the foreground, a girl with dark hair and a purple headband is running and smiling. In the background, other children are playing with a ball. The scene is set under a large tree and a bright sun.

MUSARAI

UMA SEQUÊNCIA

— PEDAGÓGICA —

SOBRE OS JOGOS

E BRINCADEIRAS INDÍGENAS

NO ENSINO MÉDIO

○ UMA EXPERIÊNCIA EM ○

SÃO GABRIEL DA CACHOEIRA/AM

MUSARAI





**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E FISIOTERAPIA
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL**

MUSARAI

UMA SEQUÊNCIA

— PEDAGÓGICA —

SOBRE OS JOGOS

E BRINCADEIRAS INDÍGENAS

NO ENSINO MÉDIO

○ UMA EXPERIÊNCIA EM ○
SÃO GABRIEL DA CACHOEIRA/AM

REALIZAÇÃO E EXECUÇÃO

MEYCYHANE NOGUEIRA DE ALMEIDA

SUPERVISÃO GERAL E DIAGRAMAÇÃO

VICTOR JOSÉ MACHADO DE OLIVEIRA

ILUSTRAÇÕES

INDRYDESIGN

APOIO E FINANCIAMENTO



**MANAUS - AM
2025**

Apresentação

Este Caderno Pedagógico foi elaborado para estimular a reflexão sobre a aplicação de jogos e brincadeiras indígenas no Ensino Médio, incentivando a valorização das culturas indígenas e o desenvolvimento integral dos alunos. As estratégias apresentadas aqui não são fixas e podem ser adaptadas conforme o contexto e a temporalidade em que for aplicada.

As seções do Caderno são um “pontapé inicial” para o planejamento e a reflexão docente, auxiliando na construção de práticas pedagógicas alinhadas às necessidades de aprendizagem dos alunos e ao contexto sociocultural em que estão inseridos.

Na **Seção 1**, apresentamos a fundamentação conceitual que sustenta as aulas e a proposta da sequência pedagógica. Essa base é essencial para compreender como os jogos e brincadeiras indígenas podem ser tematizados para o Bem Viver. Também, apresentamos ferramentas pedagógicas com a abordagem do ensino desenvolvimental, que propõe a aprendizagem como um processo ativo e estruturado, estimulando o pensamento crítico e a autonomia dos alunos.

Na **Seção 2**, compartilhamos os resultados da avaliação diagnóstica e as atividades exploradas durante as aulas, destacando as brincadeiras indígenas apresentadas pelos próprios alunos.

Na **Seção 3**, detalhamos o experimento didático formativo desenvolvido nas aulas de Educação Física, evidenciando como as práticas corporais podem ir além da mera execução técnica. Aqui, demonstramos que as aulas de vivência corporal podem ser dinâmicas e contextualizadas.

Na **Seção 4**, discutimos os critérios e instrumentos de avaliação em Educação Física. Refletimos sobre a importância de considerar não apenas o desempenho físico, mas também o envolvimento dos alunos, a cooperação e a compreensão dos valores e conceitos associados às práticas culturais indígenas e ao Bem Viver.

Por fim, na **Seção 5**, disponibilizamos o plano de ensino estruturado nesta experiência pedagógica e outros documentos pertinentes. Reunimos planejamentos, fichas de atividades e materiais que podem auxiliar outros professores na abordagem das práticas descritas neste Caderno.

Mais do que um recurso metodológico, este material busca fomentar reflexões sobre a importância de integrar a cultura indígena ao ensino. Com isso, promoveremos uma educação intercultural para a formação de sujeitos críticos e conscientes, comprometidos com uma educação mais inclusiva e transformadora.

Boa leitura!

Autora

Meycyhane Nogueira de Almeida



Mestre em Educação Física pela Universidade Federal do Amazonas (2025) no Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF). Possui graduação em Educação Física pela Universidade Federal do Amazonas (2017), especialização em Psicomotricidade pelas Faculdades IDAAM (2019), especialização em Especialização em Saúde Pública com ênfase na Estratégia Saúde da Família pela Universidade do Estado do Amazonas (2020) e curso-técnico-profissionalizante em Imobilização ortopédica pela Faculdade Estácio Amazonas (2015). Atualmente é Docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas.

 meycyhane.almeida@ufam.edu.br

 <http://lattes.cnpq.br/4157296206847807>

 <https://orcid.org/0000-0002-7148-3551>

Orientador

**Victor José
Machado de
Oliveira**



Doutor e Mestre em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo (2018; 2014). Foi Professor Adjunto da Faculdade de Educação Física e Fisioterapia da Universidade Federal do Amazonas (2019-2023). Professor permanente (polo UFAM e UFG) do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF); Foi coordenador do Comitê Científico do GTT Atividade Física e Saúde do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte (biênio 2020/2021). Atualmente é membro do mesmo Comitê Científico (biênios 2022/2023; 2024/2025). Foi contemplado como Pesquisador Produtividade no Edital N 013/2022 - Programa FAPEAM Produtividade em CTI, mediante a Decisão N 330/2023 - CD/FAPEAM.

 E-mail: oliveiravjm@gmail.com

 <http://lattes.cnpq.br/7335514115153220>

 <https://orcid.org/0000-0001-7389-9457>

Sumário

SEÇÃO 1 - CONCEITOS E COSMOVISÕES INDÍGENA [08]

- AFINAL, O QUE É MUSARAI? 09
- 10 CURIOSIDADES DE SÃO GABRIEL DA ÇACHOEIRA 10
- COSMOVISÕES INDÍGENAS E O CONCEITO DE BEM VIVER 12
- O QUE É E COMO APLICAR O ENSINO DESENVOLVIMENTAL? 15

SEÇÃO 2 - JOGOS E BRINCADEIRAS INDÍGENA [20]

- 21 AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA
- 27 JOGOS E BRINCADEIRAS INDÍGENAS
- 27 PUXA CUIA (ARRANCA MANDIOCA)
- 28 PIRA COLA (MANJA BOLA)
- 29 GEMERSON
- 30 PIÃO COM CAROÇO DE TUCUMÃ
- 31 A SERPENTE
- 32 CORRIDA COM MARACÁ
- 33 TACOBOL
- 34 ZARABATANA DE PAPEL

SEÇÃO 3 ESTRATÉGIAS DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS UTILIZADAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA [36]

- AULA 1 - CULTURA, CORPOREIDADE E NATUREZA 37
- AULA 2- MEMÓRIAS AFETIVAS 38
- AULA 3 - JOGOS DA CULTURA LOCAL 39
- AULA 4 - O BEM VIVER 40
- AULA 5 - CONTRIBUIÇÃO HISTÓRICA DOS POVOS INDÍGENAS 41
- AULA 6 - JOGOS DE COMBATE DE ORIGEM INDÍGENA 42
- AULA 7 - CONTOS E LENDAS DO CONTEXTO LOCAL 43

- AULA 8 - JOGOS DE PRECISÃO NO CONTEXTO LOCAL
- AULA 9 - O FUTEBOL E A REPRESENTAÇÃO ÉTNICA (PARTE 1)
- AULA 10 - O FUTEBOL E A REPRESENTAÇÃO ÉTNICA (PARTE 2)
- AULA 11 - O BRINQUEDO COMO COMPONENTE DA CULTURA LOCAL
- AULA 12 - ORALIDADE E REFLEXÃO SOBRE O BEM VIVER
- AULA 13 - FESTIVAL DE CONTOS E LENDAS LOCAIS

SEÇÃO 4 - AVALIAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA [56]

- PARTICIPAÇÃO NOS QUESTIONAMENTOS 58
- DINÂMICA DO RIO DA VIDA 59
- APRESENTAÇÃO EM GRUPO 61
- PODCAST 62
- ENGAJAMENTO NOS JOGOS 63
- DRAMATIZAÇÃO 64

SEÇÃO 5 - PLANO DE ENSINO E DOCUMENTOS PERTINENTES [66]

- DOCUMENTOS QUE PODEM AJUDAR NO PLANEJAMENTO
- FICHA PARA CATALOGAR JOGOS E BRINCADEIRAS
- ROTEIRO DE ATIVIDADE
- FICHA DE AVALIAÇÃO
- PLANO DE ENSINO

REFERÊNCIAS [77]

An illustration of three children in traditional indigenous clothing dancing joyfully. The child on the left is a girl in a purple and orange dress. The child in the middle is a girl in a pink shirt and shorts. The child on the right is a boy in a yellow shirt and grey shorts, holding a feathered headdress. The background features a large green tree on the left and a bright yellow sun in the upper right. The entire scene is set against a light, hazy background.

MUSARAI

**CONCEITOS E
COSMOVISÕES
INDÍGENAS**

SEÇÃO I

Afinal, o que é musarai?

O nome deste Caderno Pedagógico, **Musarai**, vem do Nheengatu, língua da família tupi-guarani falada por diversas comunidades indígenas do médio e alto rio Negro. Musarai significa “brincar”, e remete a principal ideia deste projeto, com foco no fortalecimento da identidade através da tematização e do ensino de práticas corporais indígenas.



MUSARAI
MUSARAI
MUSARAI

Musarai (v.) - brincar

(Navarro, 2011)

Ao longo deste material, os jogos e brincadeiras indígenas apresentados pelos discentes, bem como a sequência pedagógica que os tematiza para o Bem Viver, são compreendidos como ferramentas pedagógicas que possibilitam o ensino, a valorização das memórias, das tradições e dos modos de vida indígenas. Isso fortalece o vínculo dos alunos com sua identidade cultural.

Musarai representa, portanto, um convite para vivenciar, aprender e ressignificar o brincar, aproximando os estudantes de suas raízes e ampliando o olhar sobre o papel dos jogos e brincadeiras na construção do conhecimento.

A partir do Musarai, reafirmamos o compromisso com uma educação que respeita, valoriza e promove os saberes indígenas, proporcionando uma experiência de ensino alicerçada na realidade sociocultural dos estudantes e no território em que estão inseridos.

10 curiosidades sobre o município de São Gabriel da Cachoeira

- 1** Com 51.795 habitantes, está situada no extremo norte do Brasil, fazendo fronteira com Colômbia e Venezuela. O formato da região no mapa lembra a cabeça de um cachorro, motivo do apelido "Cabeça do Cachorro".
- 2** Além do português, três idiomas são oficiais: Nheengatu, Tukano e Baniwa, falados pela maioria da população indígena (85% dos habitantes).
- 3** Com 109.185 km², é um dos maiores municípios do Brasil, superando estados como Rio de Janeiro, Espírito Santo e Paraíba em área.
- 4** FESTRIBAL – Festival Cultural das Tribos Indígenas do Alto Rio Negro: O maior evento cultural da região celebra a tradição indígena, com competições entre as agremiações Filhos do Rio Negro, Tukano e Baré.
- 5** É o município brasileiro com maior concentração de etnias indígenas, somando 23 grupos, como os Yanomami, Baniwa, Tukano e Baré.



6 A mandioca é base da alimentação, e um dos pratos típicos incluem o biju acompanhado de caldo de peixe e pimenta, chamado quinhapira.

7 Parte do parque que abriga o Pico da Neblina, o ponto mais alto do Brasil (2.995 metros), está em território gabrielense.

8 São Gabriel da Cachoeira possui a maior extensão de áreas protegidas da União, incluindo terras indígenas e reservas ambientais.

9 A cidade está localizada a cerca de 800 km de Manaus, e o principal transporte é por barco. Viagens de lancha levam, em média, 27 horas.

10 A cidade combina diversidade cultural, com tradições indígenas, e uma natureza exuberante.

Essas curiosidades foram retiradas dessas fontes:

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL (ISA). São Gabriel da Cachoeira é o município com maior extensão de áreas protegidas do Brasil.

 [ACESSE O SITE CLICANDO AQUI](#)

CÂMARA MUNICIPAL DE SÃO GABRIEL DA CACHOEIRA. História.

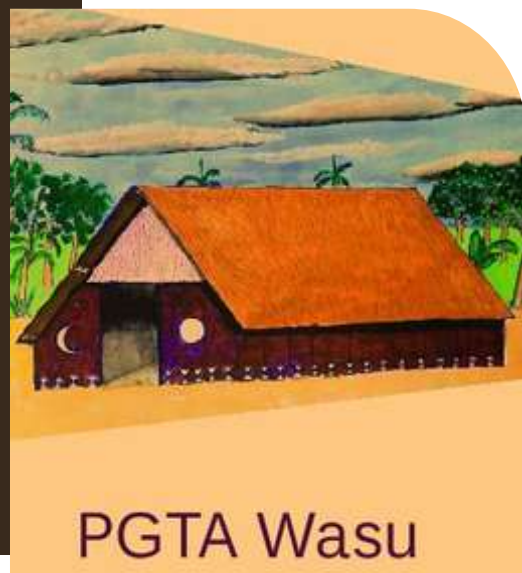
 [ACESSE O SITE CLICANDO AQUI](#)



Cosmovisões indígenas e o conceito de Bem Viver

As culturas indígenas são marcadas por uma profunda conexão entre o ser humano, a coletividade e a natureza, o que reflete suas cosmovisões, práticas corporais e formas de organização territorial. Com um pensamento decolonial, rompendo com perspectivas eurocêntricas e valorizando os saberes dos povos originários, compreendemos como essas culturas se estruturam em processos de resistência e reafirmação identitária. Autores indígenas, como Ailton Krenak (2020a), ressaltam que a relação com o território transcende a materialidade, sendo também espiritual e simbólica. Esses aspectos são fundamentais para a preservação de seus modos de vida e formas de existência.

“A cosmologia e as práticas socioculturais dos povos indígenas do Rio Negro estão intimamente conectadas com os ciclos ecológicos e suas dinâmicas. Os períodos das chuvas e secas, os ciclos de subida e descida dos rios, as épocas das frutas silvestres, os ciclos de vida dos peixes, mamíferos, aves, anfíbios, insetos e plantas, tudo isso orienta o cotidiano, as práticas de manejo e as práticas rituais dos povos indígenas. A observação diária e a interação vital com todos esses ciclos da natureza ao longo de milênios de ocupação do território levaram ao desenvolvimento de um sofisticado conjunto de conhecimentos e práticas que se relacionam com a sucessão das épocas do calendário ecológico e com as narrativas da origem do mundo e dos primeiros ancestrais que ocuparam a região” (Scolfaro; Dias; FOIRN, 2021, p. 40).



Ailton Krenak (2022) reflete sobre a idealização de um futuro que não existe e que apenas imaginamos. A preocupação em ocupar lugares de prestígio provoca competitividade, ansiedade, fúria e a sensação de aceleração do tempo. Diante dessa reflexão, vemos a importância de pensar no agora e considerar a capacidade de criação da juventude. Pois, a criatividade e a liberdade de pensar proporcionam seres mais conectados consigo mesmos e em equilíbrio com o ambiente em que estão inseridos. São pessoas que podem acessar o **Bem Viver**.

.....>
segue o fio para a próxima página



Ailton Krenak (foto)

Escritor, ativista ambiental e indígena que defende os direitos dos povos originários.


Exerceu um papel fundamental na constituinte de 1987 e marcou um dos seus momentos com o gesto em que pinta o rosto de preto com jenipapo em sinal de luto e luta.

Escritor de livros, como:

“Futuro Ancestral”

“A vida não é útil”

“Ideias para adiar o fim do mundo”



→ “Bem viver é a vida em convívio com todas as vidas e todas as formas de vida. Céu, ar e terra, como elementos estruturantes, estão interconectados como pulsões vitais. Entre o céu e a terra, o ar que energiza a vida segura a abóboda celeste, cuja atmosfera é composta da água que escorre pelas chuvas fazendo os rios e os oceanos, marcando e irrigando o chão que fertiliza a vida. Para baixo da terra, outros elementos minerais são a sustentação desse edifício de vida de terra, água, ar e céu” (Xucuru-Kariri; Costa, 2020, p. 274).

Nas culturas indígenas, os **jogos e brincadeiras** integram os saberes ancestrais, fortalecem a coletividade e celebram o equilíbrio entre indivíduo e natureza, alinhando-se diretamente aos princípios do **Bem Viver**.

Nesse sentido, eles assumem um papel central, pois representam práticas que resgatam a conexão com o presente e fortalecem os laços sociais e culturais. Essas atividades, ao contrário da lógica competitiva e individualista, promovem a cooperação, o aprendizado coletivo e a expressão de criatividade.

“Quando brincamos, não estamos nos sujando com terra, mas nos cobrindo de vida. A vida vem da terra”.
(Txai Suruí - Ativista Indígena - Filme Waapa)

O que é e como aplicar o ensino desenvolvimental?

O ensino desenvolvimental é o resultado dos estudos a partir da **Teoria Histórico Cultural** de **Vygotsky** e da **Teoria da Atividade** de **Leontiev**. A organização do ensino desenvolvimental ocorre por meio da atividade estudo que visa o desenvolvimento do pensamento teórico e a aprendizagem de conceitos científicos. A partir de tarefas de estudo, se estrutura uma sequência pedagógica que objetiva promover a mudança do pensamento concreto ao abstrato, desenvolvendo a capacidade dos alunos de realizar generalizações. A seguir, é ilustrada a conexão entre as teorias para a estruturação do **ensino desenvolvimental** feita por **Davydov**, destacando-se as principais contribuições de cada abordagem.

TEORIA HISTÓRICO CULTURAL

O aprendizado ocorre por meio da interação social e da mediação cultural. A zona de desenvolvimento iminente destaca que o ensino deve antecipar o desenvolvimento dos alunos.

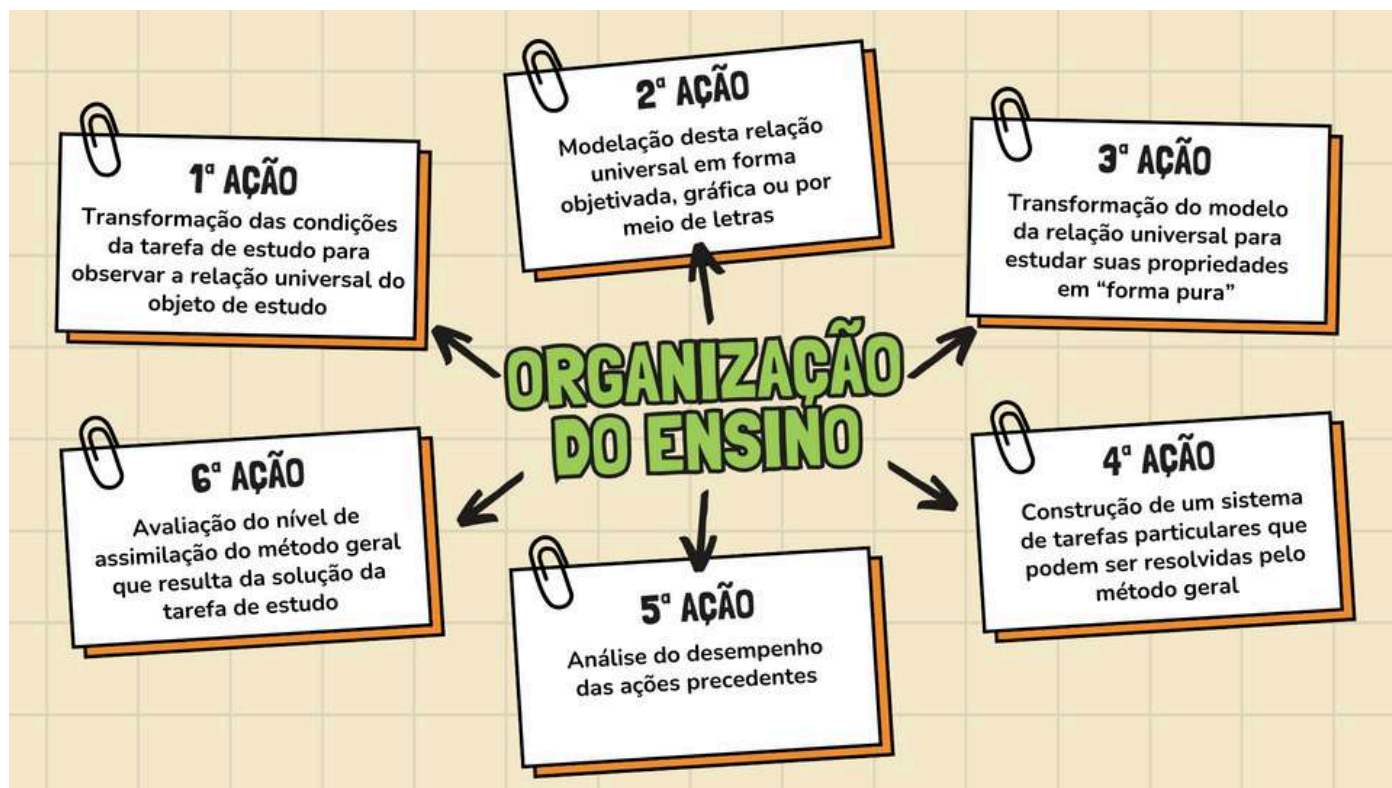
TEORIA DA ATIVIDADE


A aprendizagem ocorre dentro de um sistema de atividades guias, no qual os alunos se envolvem ativamente para internalizar conceitos e desenvolver habilidades cognitivas.

ENSINO DESENVOLVIMENTAL

Estrutura a atividade de estudo para formar o pensamento teórico, levando o aluno da abstração à generalização e à formação de conceitos

O processo do **ensino desenvolvimental** envolve diferentes ações, como a análise de **situações-problema**, a **formação de conceitos** e a aplicação dos conhecimentos adquiridos (Davydov apud Libâneo; Freitas, 2022). Por meio dessas ações, o ensino supera a mera memorização de informações, desafiando os alunos a compreenderem as relações essenciais dos objetos de estudo (ou seja, dos conteúdos) e a desenvolverem um pensamento dialético, capaz de interpretar e transformar a realidade.






Um elemento central no ensino desenvolvimental é a pesquisa que está baseada no método denominado de **experimento didático formativo**.

O trabalho investigativo que deu origem a esse Caderno Pedagógico fez uso dessa metodologia com o objetivo de investigar a tematização e o ensino dos jogos e brincadeiras indígenas para o Bem Viver com o intuito de valorizar os saberes tradicionais e suas contribuições para o coletivo.

Oliveira e Souza (2023) consideraram que o experimento didático formativo como microciclo de investigação, a partir de um plano de ensino, origina um conhecimento didático capaz de sustentar e fortalecer a didática desenvolvimental orientada para finalidades educativas de superação das desigualdades sociais e escolares existentes no país.

“Na atividade planejada pelo professor, para que os alunos estabeleçam com o objeto uma relação de conhecimento, é preciso que eles reconstituam de forma criativa as ações mentais que permitiram a elaboração do conceito do objeto” (Freitas; Libâneo, 2022, p. 8).



O **ensino desenvolvimental nas aulas de Educação Física** foi organizado com uma sequência pedagógica a partir das ações da atividade de estudo, adaptadas à realidade dos alunos e às práticas culturais indígenas. Cada ação foi vinculada a aulas específicas, permitindo que os estudantes avançassem gradualmente na compreensão e internalização dos conceitos trabalhados.

Ação 1
Transformação
das condições
da tarefa de
estudo


Os alunos foram introduzidos ao objeto de estudo (conteúdo), observando a relação entre os jogos, a corporeidade e a natureza. Foram realizadas atividades como debates e reflexões nas aulas Cultura, Corporeidade e Natureza (Aula 1) e O Bem Viver (Aula 4), destacando a conexão entre os jogos e o contexto sociocultural.

Os alunos representaram as relações aprendidas por meio de atividades gráficas ou simbólicas. Nas aulas Memórias e Jogos Indígenas (Aula 2) e Jogos da Cultura Local (Aula 3), criaram diagramas e mapas mentais que conectavam os jogos indígenas às suas experiências e histórias pessoais.

Ação 2
Modelação
da relação
universal

Ação 3
Transformação
do modelo

Os estudantes aprofundaram o conhecimento ao analisar as propriedades dos jogos e brincadeiras. Nas aulas Contribuição Histórica dos Povos Indígenas (Aula 5), Jogos de Combate (Aula 6), Contos e Lendas do Contexto Local (Aula 7), Jogos de Precisão no Contexto Local (Aula 8) e Futebol e a Representação Étnica (Aula 9), exploraram as particularidades culturais e históricas de cada prática.



Os alunos aplicaram o conhecimento adquirido em situações concretas. Durante as aulas Futebol e a Representação Étnica (Aula 10) e O Brinquedo como Componente da Cultura Local (Aula 11), resolveram desafios específicos, como criar estratégias para adaptar as brincadeiras ao contexto atual.

Ação 4 Solução de tarefas particulares

Ações 5 e 6 Análise do desempenho e Avaliação do método geral

Os alunos refletiram sobre as práticas realizadas, avaliando seus próprios avanços e as aprendizagens obtidas. Essa ação foi desenvolvida na aula Cultura, Corporeidade e Natureza (Aula 12), promovendo uma análise crítica do processo. Por fim, os estudantes consolidaram seus aprendizados no Festival de Teatro, Dança e Corporeidade (Aula 13). Essa atividade reuniu elementos das etapas anteriores em uma celebração coletiva, promovendo a síntese do conhecimento e a valorização cultural.

Essas ações, alinhadas ao ensino desenvolvimental, garantiram uma aprendizagem conectada à realidade sociocultural dos alunos e orientada para o desenvolvimento de habilidades críticas e reflexivas.

Vale ressaltar que as brincadeiras citadas neste recurso foram sugeridas pelos discentes em um contexto urbano de São Gabriel da Cachoeira e marcado pela presença de outras culturas nesse espaço. Observou-se dificuldade dos alunos em reconhecer seus próprios saberes originários e ancestrais, o que reforça a importância de continuar tematizando a cultura indígena nesse território.

An illustration of three children playing a game. A boy in a yellow shirt and grey shorts is running towards the right, holding a ball with a dotted pattern. Two girls, one in a pink shirt and one in an orange shirt, are running towards the left. The background features a large green tree on the left and a bright yellow sun in the upper right. The scene is set on a sandy ground.

MUSARAI

**JOGOS E
BRINCADEIRAS
INDÍGENAS**

SEÇÃO 2




Avaliação diagnóstica

Antes da sequência didática ser desenvolvida, foi realizado um questionamento inicial com os discentes do 1º ano do Ensino Médio Integrado sobre suas vivências relacionadas aos jogos e brincadeiras ao longo de suas vidas. Esse levantamento teve como objetivo compreender a realidade do público de interesse e oferecer suporte para o desenvolvimento de estratégias pedagógicas mais alinhadas ao contexto dos alunos.

Para isso, foi elaborado um questionário no Google Forms. Os alunos foram levados ao laboratório de informática da escola, onde foi solicitado que respondessem às perguntas com base em seus próprios pensamentos e experiências. Ressaltou-se que não existiam respostas certas ou erradas, apenas a importância de serem sinceros em seus posicionamentos.

As perguntas exploram temas como brincadeiras da infância, locais de prática, frequência de jogos, sentimentos ao brincar, razões para jogar, e opiniões sobre a relevância da cultura indígena na escola. A proposta visou identificar o impacto dos jogos e brincadeiras como parte da cultura, além de fomentar discussões sobre inclusão cultural e o respeito às tradições indígenas no ambiente escolar.

Durante a aplicação da tarefa, surgiram algumas dificuldades. O número de computadores com acesso à internet era limitado, o que exigiu uma organização em que os alunos alternavam (enquanto um respondia, o outro aguardava sua vez).



Além disso, alguns discentes nunca haviam utilizado um computador antes, o que demandou atenção individualizada e instruções mais detalhadas. Esse cuidado extra prolongou o processo, mas foi essencial para garantir que todos pudessem participar e se sentissem incluídos.

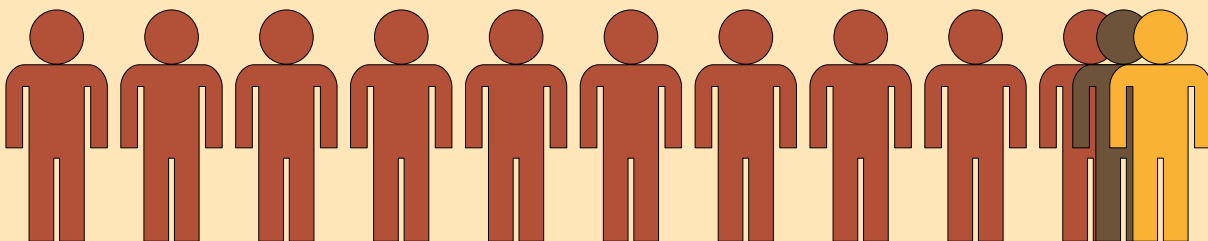
Algumas sugestões para aplicação nesses casos é fazer em formato de “chuva de ideias”. Os discentes escrevem em pequenos pedaços de papel o que lembrar imediatamente ao falar sobre determinado conteúdo e o professor recolhe ou registra os termos apresentados por eles. Outra forma é um questionário impresso em sala.

Apesar desses desafios, a atividade não só permitiu a coleta de informações essenciais para a sequência pedagógica, como também introduziu os alunos a novas ferramentas tecnológicas, proporcionando um momento de aprendizado significativo e inclusivo.

A pesquisa foi aplicada no **Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas – Campus São Gabriel da Cachoeira**, com 98 estudantes dos Cursos Técnicos Integrados de três turmas do 1º ano do Ensino Médio:

- Técnico em Agropecuária (27 alunos);
- Técnico em Administração (36 alunos);
- Técnico em Informática (35 alunos).

Entre os participantes, 95 alunos (97%) se autodeclararam **indígenas**, evidenciando a representatividade cultural deste público no estudo. Nenhum aluno se autodeclarou branco ou negro, enquanto um aluno se autodeclarou **amarelo** e dois se autodeclararam **pardos**. Ou seja, a cada 10 alunos das turmas do 1º ano, entre 9 a 10 são indígenas e, ocasionalmente, há um aluno pardo ou amarelo.




Esse levantamento inicial permitiu conhecer o perfil sociocultural dos estudantes, o que foi essencial para planejar ações didáticas que respeitassem e valorizassem suas vivências, tradições e identidades culturais.

Quando falamos sobre a população indígena, é fundamental reconhecer a diversidade existente entre as etnias, que se diferenciam por seus costumes, línguas e crenças específicas. Em São Gabriel da Cachoeira, essa diversidade é especialmente marcante, com 23 etnias registradas, de acordo com o último Censo.

No questionário aplicado aos discentes, foram mencionadas 12 etnias, demonstrando a riqueza cultural representada na escola. São elas: Baniwa, Baré, Dessana/Desana, Karapanã, Kubeu/Kubeo, Kuripako, Miriti-Tapuya, Piratapuya/Piratapuia, Tariana/Tariano, Tukano/Tucano, Tuyuka e Wanano



A etnia mais citada entre os estudantes foi a Baré, seguida pela Tukano, reforçando a predominância dessas culturas na composição da comunidade escolar. Este dado evidencia a necessidade de respeitar e valorizar a pluralidade cultural no planejamento pedagógico, garantindo que as práticas educativas contemplem a riqueza e a especificidade de cada grupo representado.



Também foi perguntado aos alunos quais sentimentos eles experimentam ao vivenciar um jogo ou brincadeira. As respostas revelaram uma conexão profunda com as atividades, destacando sentimentos como **felicidade**, **liberdade** e **divertimento**, que foram amplamente mencionados. Por outro lado, cansaço e adrenalina também apareceram como emoções vinculadas à prática dessas atividades.

Entre as respostas, uma frase se destacou por sua proximidade com a proposta deste caderno pedagógico:

“Feliz em estar me expressando através de pequenas brincadeiras”

Essa afirmação reflete o impacto positivo dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da expressão individual e coletiva, um dos pilares fundamentais deste material, que busca valorizar a vivência, a memória e a identidade cultural dos alunos.

Quando questionados sobre as brincadeiras mais praticadas na infância, as mais citadas foram **esconde-esconde**, **queimada**, **amarelinha**, **pega-pega** e **jogos de taco**, evidenciando a influência de práticas populares e tradicionais. Os locais mais comuns para essas atividades incluíam a **rua**, **quintal** e a própria **escola**, destacando a relação com espaços comunitários e familiares.

Jogos e brincadeiras indígenas



Puxa cuia (arranca mandioca)

Um jogador é escolhido para ser o "colhedor de mandioca", enquanto os demais ficam sentados em fila, segurando firmemente o tronco uns dos outros. O objetivo do colhedor é tentar puxar, um a um, os jogadores da fileira, descolando-os do grupo. A brincadeira continua até que todos tenham sido "arrancados" ou até que o colhedor não consiga mais separar os jogadores.

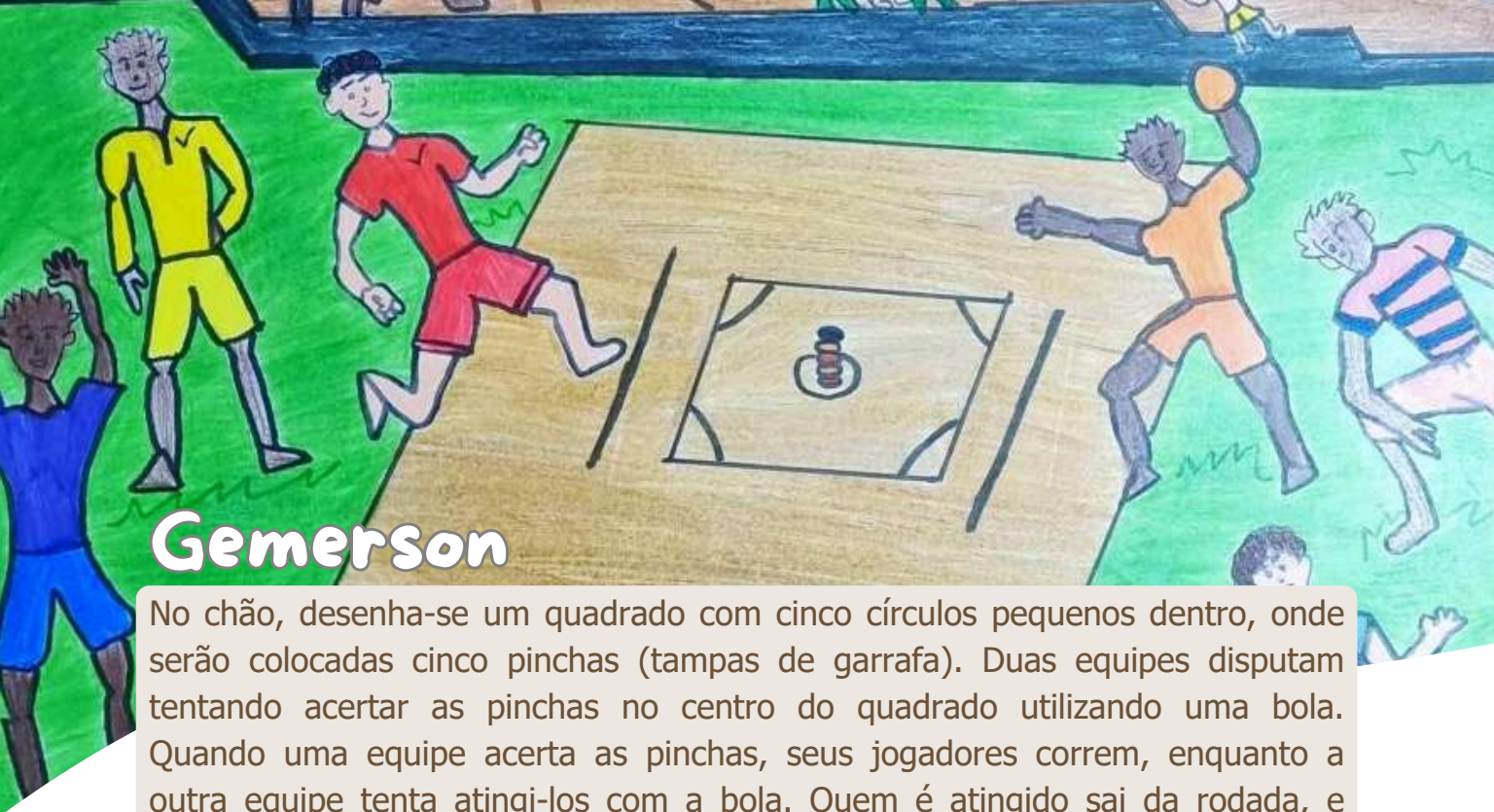
Materiais: Árvore ou pilastra que o participante consiga agarrar com segurança.

Pira cola (manja bola)



Um jogador é escolhido para ser o pegador e recebe a bola. O objetivo é acertar os outros jogadores arremessando a bola em sua direção. Quem for atingido pela bola torna-se o novo pegador. Os jogadores podem correr e desviar da bola, mas não podem segurá-la. A brincadeira continua até que todos tenham sido pegos ou conforme o tempo estipulado.

Materiais: Bola feita de materiais naturais/alternativos (folha de papel, pano ou látex) ou bola convencional.



Gemerson

No chão, desenha-se um quadrado com cinco círculos pequenos dentro, onde serão colocadas cinco pinchas (tampas de garrafa). Duas equipes disputam tentando acertar as pinchas no centro do quadrado utilizando uma bola. Quando uma equipe acerta as pinchas, seus jogadores correm, enquanto a outra equipe tenta atingi-los com a bola. Quem é atingido sai da rodada, e quem conseguir escapar volta para o quadrado e posiciona as pinchas nos cinco círculos pequenos desenhados dentro dele. Quando todas as pinchas forem colocadas corretamente, a equipe grita "Gemerson" para vencer a rodada. O jogo termina quando todas as pinchas são reposicionadas ou quando todos os jogadores da equipe que estava fugindo forem atingidos pela bola.

Materiais: Giz, pedaço de tijolo ou carvão para desenhar no chão, cinco tampas de garrafa (pinchas), uma bola.



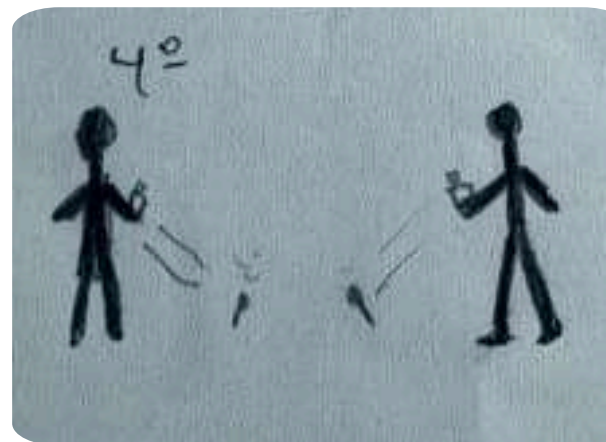
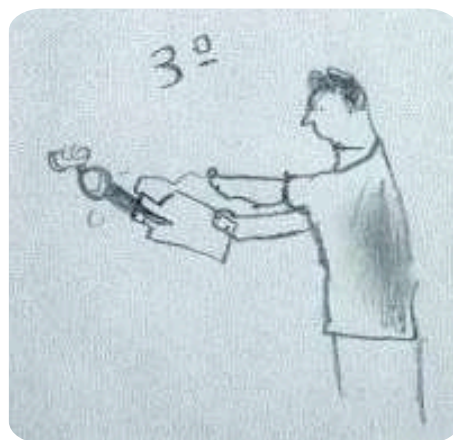
Pião com caroço de tucumã

Cada jogador deve enrolar a corda no pião, para, em seguida lançá-lo ao chão, usando um movimento rápido do braço para puxar a corda para fazê-lo girar.



O objetivo pode variar: alguns desafios incluem manter o pião girando pelo maior tempo possível, derrubar o pião do adversário ou até realizar truques, como pegar o pião com a mão enquanto ele ainda está rodando. Em algumas variações, os jogadores tentam acertar o pião de outro participante para desestabilizá-lo dentro ou fora de uma bacia. O jogo pode ser individual ou em grupo, com disputas para ver quem mantém o pião girando por mais tempo.

Materiais: Pião, corda ou barbante.



A serpente

A brincadeira deve ser realizada com 10 ou mais pessoas. Escolhe-se uma pessoa (rabo da serpente) para iniciar o jogo. Essa pessoa deve caminhar em busca dos demais participantes, tocando suavemente no ombro de cada um enquanto todos cantam o canto da serpente:

"Era uma vez uma serpente
Que corria toda contente
À procura de seu rabo.
Eu... você mesmo!"

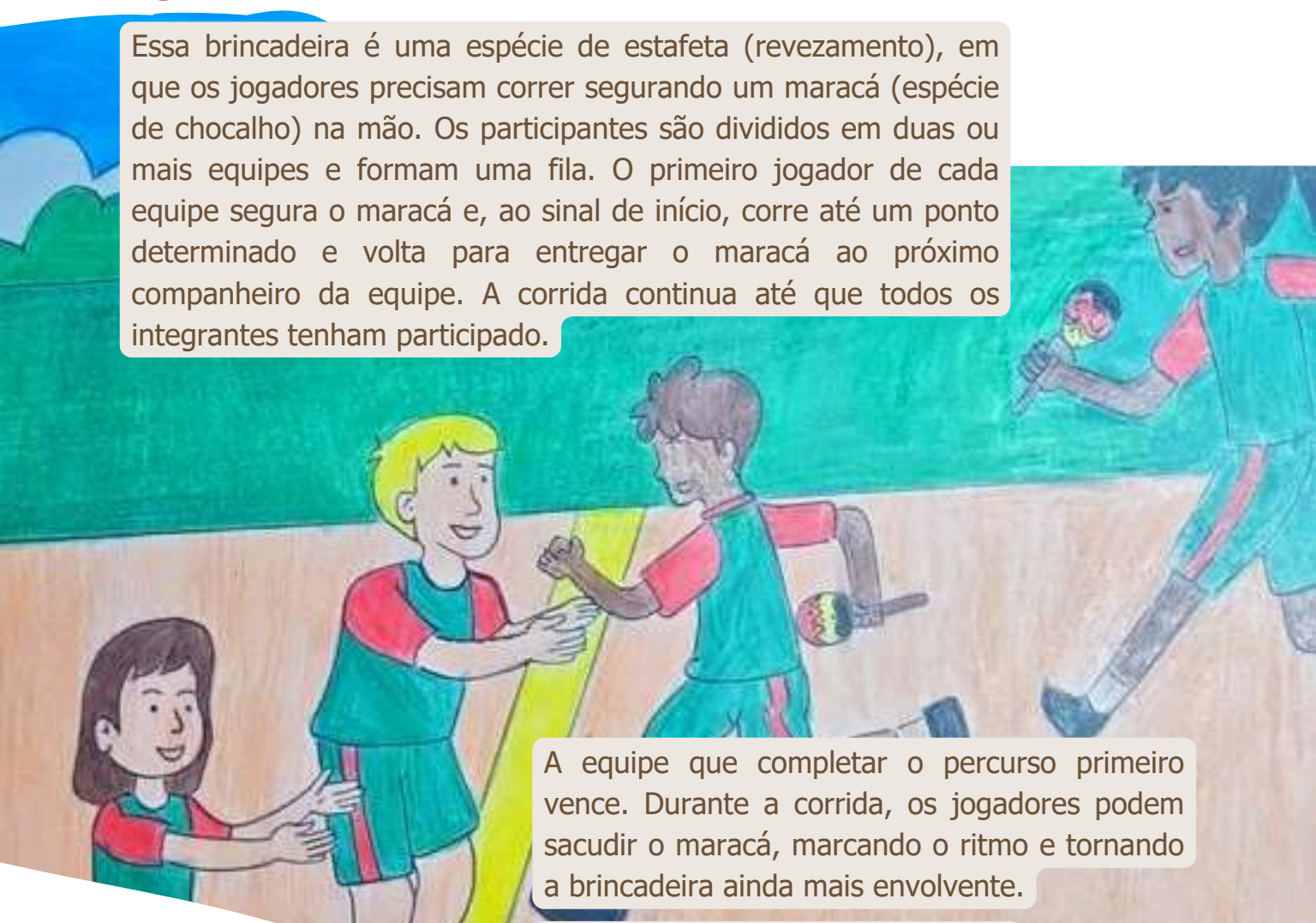
Ao tocar em um jogador, o rabo da serpente diz: "Ei, você é um pedacinho meu!". O jogador escolhido deve então dizer seu nome e passar por baixo das pernas de todos os participantes que já fazem parte da serpente, juntando-se à fila. O jogo continua até que todos os jogadores tenham sido incorporados à serpente, finalizando a brincadeira.

Materiais: Nenhum.



Corrida com maracá

Essa brincadeira é uma espécie de estafeta (revezamento), em que os jogadores precisam correr segurando um maracá (espécie de chocalho) na mão. Os participantes são divididos em duas ou mais equipes e formam uma fila. O primeiro jogador de cada equipe segura o maracá e, ao sinal de início, corre até um ponto determinado e volta para entregar o maracá ao próximo companheiro da equipe. A corrida continua até que todos os integrantes tenham participado.

An illustration showing a relay race on a dirt field. A line of children in green and red uniforms is passing a maraca (a small wooden rattle) from one to the next. In the background, another child is running with the maraca. The scene is set against a green background with stylized trees and a blue sky.

A equipe que completar o percurso primeiro vence. Durante a corrida, os jogadores podem sacudir o maracá, marcando o ritmo e tornando a brincadeira ainda mais envolvente.

Materiais: Um maracá por equipe.

Tacobol



O jogo é disputado entre duas duplas: uma equipe rebate e a outra arremessa, cada uma com um objetivo. A equipe do taco (rebatedores) deve proteger um alvo (garrafa, lata ou outro objeto) enquanto tenta rebater a bola lançada pela equipe adversária e correr para trocar de posição com seu parceiro. Cada troca bem-sucedida equivale a 10 pontos, e durante a troca, os rebatedores devem bater os tacos entre si e gritar a pontuação alcançada. Já a equipe do arremesso tem a missão de derrubar o alvo adversário jogando a bola; se conseguirem, as equipes trocam de posição. O jogo termina quando uma equipe alcança 100 pontos.

Materiais: Dois tacos de madeira, uma bola pequena (de borracha ou tênis) e dois alvos (garrafas PET, tijolos ou latas).

Zarabatana de papel

O primeiro passo da atividade é confeccionar a zarabatana e os dardos reutilizando papel. Após a construção dos materiais, a brincadeira pode ser realizada de duas formas: acertar alvos demarcados (podendo ser círculos no quadro, garrafas PET ou outros objetos) ou fazer uma disputa de alcance, onde vence quem consegue lançar o dardo a uma distância maior.



Saiba como fazer uma zarabatana com papel fácil. CLIQUE AQUI!



Materiais: Folhas de papel reutilizado para confeccionar a zarabatana e os dardos.



Antes de iniciar a atividade, oriente os alunos a nunca direcionarem os dardos para os colegas, pois podem causar acidentes, especialmente nos olhos. Além disso, estabeleça uma regra clara: os alunos só podem recolher os dardos após o seu comando, garantindo que todos tenham finalizado seus lançamentos e evitando movimentações bruscas que possam gerar incidentes.

As brincadeiras apresentadas anteriormente foram algumas das vivências experimentadas ao longo das 13 aulas ministradas. Durante as atividades, alguns alunos destacaram que não conheciam ou não se lembravam de brincadeiras indígenas, pois não conviviam diretamente em comunidades tradicionais e estavam inseridos em um contexto urbano.

Diante dessa realidade, foi proposto que realizassem uma entrevista com os **parentes**, incentivando os estudantes a conversarem com os mais velhos de suas famílias para aprender sobre as brincadeiras praticadas em suas culturas. O objetivo foi resgatar esses saberes ancestrais e compartilhá-los nas aulas de Educação Física, fortalecendo o vínculo dos alunos com suas identidades e promovendo a valorização da cultura indígena no ambiente escolar.

Parente

Termo utilizado pelos indígenas para se referirem uns aos outros.



CLIQUE AQUI E SAIBA MAIS!

Quer se aprofundar ainda mais no assunto? Recomendamos o **“Manual Bilingue de Jogos e Brincadeiras Indígenas”**. O trabalho apresenta uma abordagem voltada para a interculturalidade, modos de vida e sustentabilidade. Essa leitura pode contribuir para ampliar as reflexões e possibilidades de aplicação dos jogos e brincadeiras indígenas no ambiente escolar.

An illustration of three children playing with a ball. A boy in the center is jumping with his arms raised, holding a ball. Two girls are running towards him. The background features a large green tree on the left and a bright yellow sun in the upper right. The scene is set on a sandy ground.

MUSARAI
ESTRATÉGIAS
DIDÁTICO-
PEDAGÓGICAS
UTILIZADAS NAS
AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA

SEÇÃO 3

Aula 1

Tema

Cultura, Corporeidade e Natureza

Objetivo conceitual: Compreender o conceito de jogos e brincadeiras.

Objetivo Procedimental: Discutir a relação dos jogos e brincadeiras com a cultura.

Objetivo Atitudinal: Reconhecer os jogos e brincadeiras como ferramenta para o fortalecimento da cultura local.



Procedimentos Metodológicos:

- Apresentação do conceito de jogos e brincadeiras.
- Questionamento sobre as vivências relacionadas ao tema.

Materiais: Notebook, Projetor, Pincel, Caixa de som.



Avaliação: Participação nos questionamentos durante a apresentação oral do conteúdo.



Possíveis questionamentos para os alunos:

- Qual a diferença entre jogo, brincadeira e brinquedo?
- Qual é a finalidade da brincadeira?
- Vocês acham que os jogos e brincadeiras refletem a cultura de um povo? Por quê?
- Quais as brincadeiras vocês costumavam praticar quando eram crianças? E agora?
- Em quais lugares vocês costumavam brincar?

Aula 2

Tema

Memórias Afetivas

Objetivo Conceitual: Reconhecer nas próprias memórias a presença dos jogos e brincadeiras indígenas.

Objetivo Procedimental: Desenhar as práticas corporais indígenas já vivenciadas.

Objetivo Atitudinal: Valorizar os conhecimentos tradicionais.



Procedimentos Metodológicos:

- Revisar o conteúdo da aula 1.
- Desenhar um jogo ou brincadeira de sua infância.

Materiais: Resma de papel A4, pincel, lápis de cor, borracha, apontador.



Avaliação: Dinâmica do Rio da Vida.



Possíveis questionamentos para os alunos:

- Qual jogo ou brincadeira da sua infância te traz uma memória especial?
- Além dos jogos tradicionais, vocês já participaram de alguma dança ou prática corporal indígena?
- Como os povos indígenas transmitem seus conhecimentos sobre jogos e brincadeiras entre gerações?

Sugestão de leitura!

Artigo: O jogo como recurso salutogênico: uma análise do filme "A vida é bela".



Aula 3

Tema

Jogos da Cultura Local

Objetivo Conceitual: Reconhecer nas próprias memórias a presença dos jogos e brincadeiras indígenas.

Objetivo Procedimental: Vivenciar os jogos e brincadeiras indígenas de diferentes contextos.

Objetivo Atitudinal: Compartilhar as experiências com os colegas de turma.



Procedimentos Metodológicos:

- Revisar o conteúdo da aula 1.
- Apresentação da 1ª e da 2ª equipe.
- Roda de conversa final.

Materiais: Materiais solicitados pelos discentes.



Avaliação: Apresentação em grupo de um jogo ou brincadeira indígena.



Possíveis questionamentos para os alunos:

- De que maneira os jogos que vivenciamos hoje refletem a cultura de um povo?
- Alguém já conhecia essas brincadeiras? Com o mesmo nome? Com as mesmas regras?
- O que vocês perceberam ao praticar esses jogos? Eles exigem mais habilidade, estratégia ou força?

Aula 4

Tema O Bem Viver

Objetivo Conceitual: Compreender o conceito de Bem Viver, sua relação com a saúde e qualidade de vida.

Objetivo Procedimental: Elaborar um podcast sobre uma lenda ou um conto da cultura indígena e sua relação com o Bem Viver.

Objetivo Atitudinal: Refletir sobre os jogos e brincadeiras indígenas e sua relação com o Bem Viver.



Procedimentos Metodológicos:

- Revisar o conteúdo da aula 1.
- Explicação do conceito de Bem Viver.
- Elaboração do Podcast.

Materiais: Microfone; celular.



Avaliação: Participação nos questionamentos durante a apresentação oral do conteúdo.



Possíveis questionamentos para os alunos:

- O que é o Bem Viver?
- Qual a relação do Bem Viver com a saúde?
- Qual a relação do Bem Viver com a Educação Física?

Sugestões para o professor



Livro: Cartas para o Bem Viver



Vídeo: Teko Porã - Daniel Munduruku

Vídeo: Colonizado - Porta dos Fundos



Podcast: Lendas do Caeté

Aula 5

Tema

Contribuição Histórica dos Povos Indígenas

Objetivo Conceitual: Relacionar as lutas dos povos indígenas com o bem viver.

Objetivo Procedimental: Explicar qual a relação das lutas dos povos indígenas para o bem viver.

Objetivo Atitudinal: Apropriar-se das lutas dos povos indígenas para o bem viver.




Procedimentos Metodológicos:

- Explicação do conceito dos jogos de combate;
- Explicação do conceito de luta social e corporal;
- Diferenciação de luta x briga.

Materiais: Pincel e quadro branco.



 **Avaliação:** Participação nos questionamentos durante a apresentação oral do conteúdo.



Possíveis questionamentos para os alunos:

- O que difere a luta social da luta corporal?
- Quais são as principais lutas indígenas na atualidade?
- Essas lutas são diferentes das lutas do período colonial?

Sugestões para o professor



Vídeo: Quantas línguas indígenas o Brasil tem e como é escutá-las?

Vídeo: A Vida Não é Útil | Ailton Krenak (fala animada)

Aula 6

Tema

Jogos de Combate de Origem Indígena



Objetivo Conceitual: Reconhecer a contribuição das lutas dos povos indígenas para o bem viver.

Objetivo Procedimental: Vivenciar jogos de combate de origem indígena.

Objetivo Atitudinal: Valorizar as lutas dos povos indígenas brasileiros.

Procedimentos Metodológicos:

- Revisão da aula 5;
- Jogo de combate 1 (objetivo tocar no ombro, joelho ou pé do oponente).
- Jogo de combate 2 (objetivo desequilibrar e tirar o oponente da área demarcada).
- Roda de conversa final.

Materiais: Nenhum.



Avaliação: Envolvimento nos jogos propostos.

Possíveis questionamentos para os alunos:

- Como você se sentiu ao praticar essas atividades?
- Mesmo em um momento de combate é preciso ser leal? O que é a lealdade?
- Por que as pessoas entram em combate?
- Quando um combate deve ser finalizado?

Sugestões para o professor

Site: A história de Huka-huka



Aula 7

Tema

Contos e Lendas do Contexto Local



Objetivo Conceitual: Interpretar contos e lendas da cultura local.

Objetivo Procedimental: Dramatizar um conto ou uma lenda do contexto local.

Objetivo Atitudinal: Cooperar com os colegas para o cumprimento da tarefa.

Procedimentos Metodológicos:

- Explicação sobre dramatização.
- Divisão dos grupos.
- Elaboração do roteiro.
- Orientações nos grupos.

Materiais: papel e caneta.



Avaliação: Apresentação de um conto ou lenda do contexto local.

Possíveis questionamentos para os alunos:

- Como surgiu a humanidade?
- O que o sol representa para nós, seres humanos?
- Existe alguma história que seus avós contam que vocês gostam muito?
- Vocês já ouviram alguma lenda ou conto indígena de São Gabriel da Cachoeira? Quem contou?
- Qual é a importância dessas narrativas para a identidade cultural da nossa região?

Aula 7

Tema

Contos e Lendas do Contexto Local

Possíveis questionamentos para os alunos:

- Como podemos representar os personagens e suas emoções de forma fiel ao conto ou lenda escolhida?
- Quais elementos do cenário, vestimenta ou gestos podem enriquecer a apresentação de uma maneira sustentável?
- O que cada um pode fazer para que a dramatização seja um sucesso?

Sugestões para o professor



E-book: Encantados - O guia Kurumi para o respeito às religiosidades indígenas



Figuras como Caipora, Curupira e Saci são apresentadas na escola como parte do folclore nacional. No entanto, essa abordagem pode ocultar a verdadeira profundidade e importância dessas entidades para os povos indígenas. "ENCANTADOS" o Guia KURUMI tem o objetivo de auxiliar educadores no processo de combater a "folclorização" dessas entidades sagradas indígenas e apresentar aos estudantes a diversidade étnica e religiosa dos povos originários do Brasil. O guia contém recomendações literárias, atividades, sugestão de jogos e atividades para imprimir e utilizar em sala de aula.



Música: Brasil - Terra Indígena (Boi Caprichoso)

Interpretar a música. Colocar outras músicas de ritmos variados e perguntar qual o sentimento os alunos sentem ao ouvi-la. Fazer pequenas composições coreográficas em grupo.

Aula 8

Tema

Jogos de Precisão no Contexto Local



Objetivo Conceitual: Associar práticas amazônicas aos esportes olímpicos.

Objetivo Procedimental: Praticar jogos de precisão no contexto amazônico.

Objetivo Atitudinal: Motivar a prática de atividade física.

Procedimentos Metodológicos:

- Explicação do conceito de jogos de precisão;
- Identificação dos jogos indígenas que se caracterizam dessa forma;
- Vivenciar a brincadeira com a zarabatana de papel.

Materiais: Notebook, projetor e folhas de papel A4.



Avaliação: Participação nos questionamentos durante a apresentação oral.

Possíveis questionamentos para os alunos:

- Ao manusear uma arma quais os cuidados devemos ter?
- O que é preciso para poder manusear uma arma? (instigar a associação aos aspectos cognitivos e motores).
- Qual é a utilidade de uma arma? Em quais contextos ela deve ser utilizada?

Sugestões para o professor !



Vídeo: Como fazer uma zarabatana com papel fácil

Aula 9

Tema

Futebol e a Representação Étnica (parte I)

Objetivo Conceitual: Relacionar o futebol com as lutas dos povos indígenas para o bem viver.



Objetivo Procedimental: Praticar o futebol como um jogo de invasão e relacioná-lo com a invasão de territórios indígenas.


Objetivo Atitudinal: Compreender a relação da demarcação dos territórios indígenas com o Bem Viver.

Procedimentos Metodológicos:

- Revisão da aula 4.
- Divisão dos grupos de modo que cada um represente uma etnia do Alto Rio Negro.
- Explicação do conceito de jogos de invasão.
- Enfatizar a presença do futebol nas comunidades indígenas.



Materiais: Pincel e quadro.

 **Avaliação:** Identificar uma atividade cotidiana e relacionar com o meio ambiente.



Possíveis questionamentos para os alunos:

- Do que você lembra quando ouve a palavra INVASÃO?

Aula 9

Tema

Futebol e a Representação Étnica (parte I)

Possíveis questionamentos para os alunos:

- Qual é a área de um campo de futebol?
- Qual o impacto do desmatamento na saúde das pessoas?
- Em sua cidade, você considera que o futebol é popular?
- As mulheres praticam essa modalidade? Com que frequência você vê?

Sugestões para o professor



Dicas para dinamizar a aula

- Faça a divisão de grupos com meninos e meninas.
- Solicitem que eles escolham um nome para a equipe e que seja decidido com o consenso de todos. Incentive a escolherem nomes com significados em sua cultura.
- Peça que eles expliquem o significado do nome escolhido.
- Construa um breve regulamento para a próxima aula.

Aula 10

Tema

Futebol e a Representação Étnica (parte 2)

Objetivo Conceitual: Relacionar o futebol com as lutas dos povos indígenas para o bem viver.



Objetivo Procedimental: Praticar o futebol como um jogo de invasão e relacioná-lo com a invasão de territórios indígenas.

Objetivo Atitudinal: Compreender a relação da demarcação dos territórios indígenas com o Bem Viver.

Procedimentos Metodológicos:

- Definir os confrontos de partidas de futebol entre as etnias.
- Durante os confrontos, os discentes serão desafiados a fazer gol e responder questões sobre o território do município de São Gabriel da Cachoeira, vencendo a equipe que fizer mais pontos.
- Roda de conversa final.



Materiais: 2 bolas de futebol, microfone e caixa de som.



Avaliação: Execução das atividades propostas durante a aula.

(continua)

Aula 10

Tema

Futebol e a Representação Étnica (parte 2)

Possíveis questionamentos para os alunos:

- Fazer perguntas sobre a cidade dos discentes: parte geográfica, histórica, espaços de lazer, projetos de esporte, brincadeiras locais, lendas e curiosidades.

Sugestões para o professor

Dicas para dinamizar a aula

- Fazer jogos reduzidos de futebol ou outro esporte de invasão.
- Dividir a quadra em duas partes para que aconteçam jogos simultâneos.
- Incentivar alunos mais tímidos a conduzir uma parte do jogo, seja no início para definir quem vai ficar com a bola ou na realização das perguntas.
- Relembrar o regulamento dos jogos: tempo de partida e pontuação por gol (Cada gol só será validado após a resposta correta da pergunta feita para a equipe).

Aula II

Tema

O Brinquedo como Componente da Cultura Local



Objetivo Conceitual: Identificar os brinquedos que fazem parte da cultura local e sua relação com a natureza.

Objetivo Procedimental: Confeccionar brinquedos da cultura local.

Objetivo Atitudinal: Valorizar os conhecimentos tradicionais.

Procedimentos Metodológicos:

- Explicação da definição de brinquedo;
- Roda de conversa sobre os brinquedos da região;
- Identificação dos materiais necessários para a confecção dos brinquedos;
- Confecção dos brinquedos.

Materiais: Nenhum.



Avaliação: Confecção do brinquedo.



Possíveis questionamentos para os alunos:

- Qual o brinquedo que nós fizemos hoje que você não conhecia ou que conheciam de uma outra forma?
- Qual o significado desses objetos para vocês? Qual o sentimento que vocês sentem ao utilizar esses objetos?
- Do que você lembra ao confeccionar um brinquedo como este?

Sugestões para o professor



Dicas para dinamizar a aula

- Solicitar que cada um apresente um brinquedo feito por eles;
- Pedir para pesquisar e a turma escolher um brinquedo para confeccionar;
- Fazer doação dos brinquedos confeccionados.

Aula 12

Tema

Oralidade e Reflexão sobre o Bem Viver

Objetivo Conceitual: Reconhecer as práticas cotidianas que favorecem o bem viver.

Objetivo Procedimental: Discutir estratégias que favoreçam o viver.

Objetivo Atitudinal: Colaborar no desenvolvimento de práticas que favoreçam o bem viver nos locais em que estiver inserido.




Procedimentos Metodológicos:

- Discutir como os jogos e brincadeiras indígenas estão presentes no cotidiano. Discutir qual sua relação com o bem viver.
- Discutir como essa temática pode fazer parte das aulas de Educação Física de maneira estruturada.
- Discutir como os jogos e brincadeiras indígenas podem contribuir para o bem viver.
- Destacar uma palavra que defina a execução desta unidade temática.



Materiais: Pincel, caneta e papel.

 **Avaliação:** Questionário sobre jogos e brincadeiras indígenas e sua relação com o bem viver.

Possíveis questionamentos para os alunos:

- O que é o bem viver? As práticas corporais têm relação com o bem viver? Qual?

Aula 13

Tema

Festival de Contos e Lendas Locais



Objetivo Conceitual: Interpretar contos e lendas da cultura local.

Objetivo Procedimental: Dramatizar um conto ou uma lenda do contexto local.

Objetivo Atitudinal: Cooperar com os colegas para o cumprimento da tarefa.

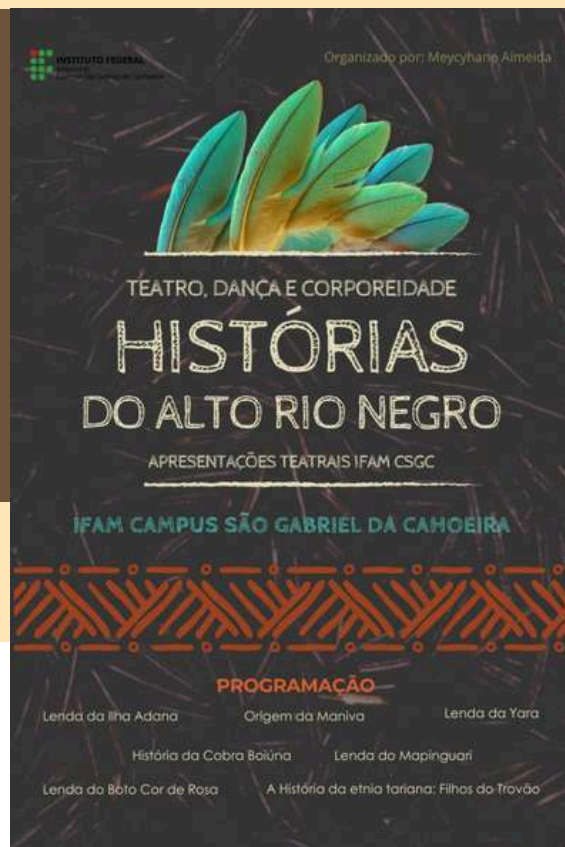
Procedimentos Metodológicos:

- Dramatização de uma história local para a comunidade escolar.
- Assistir à apresentação dos outros grupos.

Materiais: Microfone, caixa de som, itens para compor o cenário (de acordo com a necessidade), cadeiras, mesas.



Avaliação: Engajamento nas dramatizações e cooperação durante as apresentações.



Sugestões para o professor



A proposta das aulas trabalha nesta sequência pedagógica foi tematizar os jogos e brincadeiras indígenas no contexto cotidiano da sala de aula. Uma das possíveis formas de realizar essa tematização é adaptar os jogos indígenas ao formato de competições, inspirando-se nos **I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas**, realizados em 2015, que integraram práticas esportivas indígenas, atividades culturais, passeios turísticos e gastronomia.

Essa atividade pode ser enriquecida ao ser desenvolvida de forma interdisciplinar, envolvendo diferentes áreas do conhecimento para ampliar o aprendizado e o engajamento dos estudantes.

O professor pode realizar essas atividades com os alunos:

- Arco e Flecha.
- Cabo de Guerra.
- Corrida com Aturá (cesto).
- Corrida com a Tora.
- Corrida de Resistência.
- Apneia.
- Canoagem.
- Exposição de Artesanatos e Objetos de Caça.


'O importante não é ganhar e sim celebrar'.

Os Primeiros Jogos Mundiais dos Povos Indígenas - I JMPI foram um evento histórico, com uma destacada importância política, cultural e espiritual para todos os Povos Indígenas representados. A celebração das tradições esportivas indígenas foi a linhamestre condutora escolhida para marcar o congraçamento entre os diferentes povos originários presentes, visando a afirmação de uma relação pacífica e culturalmente diversificada entre homens e mulheres de todas as etnias participantes (BRASIL. COMITÊ NACIONAL EXECUTIVO DOS I JOGOS MUNDIAIS DOS POVOS INDÍGENAS; PROGRAMA DAS NAÇÕES UNIDAS PARA O DESENVOLVIMENTO; DITTA, 2016).

Saiba mais sobre os JMPI

Acesse o artigo:
Jogos Mundiais
Indígenas não são
as "Olimpíadas" dos
povos tradicionais





Todos os materiais utilizados nas atividades podem ser construídos pelos próprios discentes, incentivando o contato direto com a natureza e promovendo a reflexão sobre a utilização responsável dos recursos naturais. Esse processo ensina aos alunos a importância de saber onde e como retirar recursos, estipulando limites éticos entre os seres vivos e o meio ambiente.

A prática da caça e a retirada de recursos de forma não predatória reforçam o compromisso com a preservação da vida e devem ser temas amplamente discutidos na escola. Afinal, a aprendizagem se dá por meio da transformação de atitudes e percepções, promovendo um relacionamento harmonioso com o meio ambiente e a cultura local.

Por exemplo, na atividade de Arco e Flecha, os alunos podem buscar materiais como bambu ou reaproveitar itens recicláveis, como mangueiras ou cabos de vassoura, para construir seus próprios arcos e flechas. Essa experiência une criatividade e respeito à sustentabilidade, reforçando o senso de coletividade.

Na Corrida com Aturá, destaca-se a força simbólica da mulher indígena, responsável por plantar e preparar um dos principais alimentos da cultura indígena: a mandioca. Essa prática pode ser explorada como uma oportunidade para refletir sobre o papel da mulher na cultura indígena e a importância do trabalho coletivo no sustento das comunidades.

Possíveis questionamentos para os alunos:

- Qual a relação das práticas corporais com o bem viver?
- Como essa experiência pode fortalecer nossa conexão com a cultura local e com nossos colegas?

An illustration of three children dancing in a circle. The child on the right is wearing a yellow shirt and purple shorts, holding a large, colorful feathered headdress. The child in the middle is wearing a pink shirt and purple shorts. The child on the left is wearing an orange shirt and purple pants. They are all smiling and appear to be in a joyful, celebratory mood. The background is a simple landscape with a tree on the left and a bright sky.

MUSARAI

**AVALIAÇÃO EM
EDUCAÇÃO FÍSICA**

SEÇÃO 4

No processo de ensino, as formas de avaliação foram variadas e estiveram presentes ao longo de todo o processo, buscando identificar mudanças qualitativas na aprendizagem, refletindo o nível de apropriação do conhecimento e das estratégias de pensamento.

Ao longo das aulas, foram adotadas sete formas de avaliação, permitindo uma análise diversificada da aprendizagem e do envolvimento dos alunos com a temática. A avaliação ocorreu por meio da observação contínua do professor e da participação ativa dos alunos, garantindo um acompanhamento detalhado do processo de construção do conhecimento.

Formas de avaliação utilizadas

Participação nos questionamentos durante a apresentação oral do conteúdo

Aulas 1, 7 e 8

Dinâmica do Rio da Vida

Aula 2

Apresentação em grupo de um jogo ou brincadeira indígena

Aulas 3, 4 e 5

Publicação de Podcast numa plataforma escolhida

Aula 6

Engajamento nos jogos propostos

Aula 9

Apresentação de um conto ou lenda do contexto local

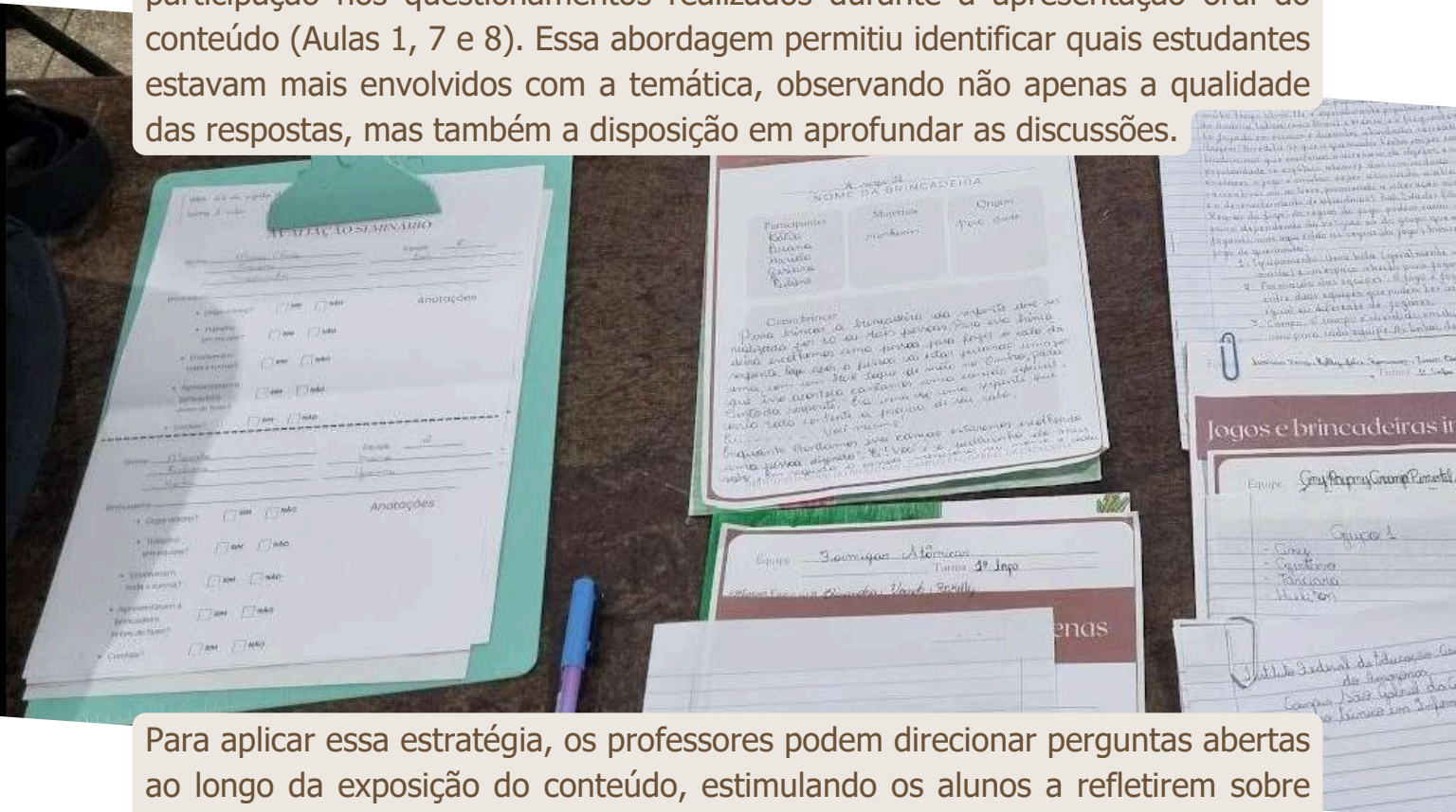
Aulas 10, 11 e 12

Engajamento nas dramatizações e cooperação durante as apresentações

Aula 13

Participação nos questionamentos

Uma das estratégias utilizadas para avaliar o engajamento dos alunos foi a participação nos questionamentos realizados durante a apresentação oral do conteúdo (Aulas 1, 7 e 8). Essa abordagem permitiu identificar quais estudantes estavam mais envolvidos com a temática, observando não apenas a qualidade das respostas, mas também a disposição em aprofundar as discussões.



Para aplicar essa estratégia, os professores podem direcionar perguntas abertas ao longo da exposição do conteúdo, estimulando os alunos a refletirem sobre os conceitos abordados. Além disso, é possível observar o nível de interação, a relevância das contribuições e a capacidade dos estudantes de estabelecer associação entre o tema e sua realidade.

Dinâmica do Rio da Vida

Na Aula 2, foi aplicada a Dinâmica do Rio da Vida como uma estratégia avaliativa para proporcionar uma reflexão mais subjetiva sobre as experiências e memórias dos alunos em relação aos jogos e brincadeiras indígenas. Esta atividade incentivou os estudantes a resgatarem lembranças pessoais e a representarem suas vivências culturais e familiares. Adicionalmente, a dinâmica estimulou o compartilhamento de narrativas e percepções, fortalecendo a conexão dos alunos com o tema abordado.



Essa abordagem destaca a importância do pensamento teórico na construção do conhecimento. Segundo Davydov (1988), a abstração, a generalização e a modelação simbólica são essenciais para que os alunos reconstruam processos investigativos. Assim, ao representar suas vivências por meio de desenhos, os estudantes organizam conceitos, sentimentos e experiências de forma visual.

Como aplicar em sala de aula

- **Introdução à Atividade** – Explique aos alunos que o Rio da Vida representa suas experiências pessoais ao longo do tempo. Solicite que reflitam sobre momentos importantes de vida, peça para inserir passatempos e projetos de vida.
- **Criação do Rio** – Forneça papel e lápis de cor para que os estudantes desenhem um rio que simbolize sua trajetória. Eles podem incluir elementos como curvas (momentos de mudança), ilhas (aprendizados importantes) e afluentes (influências externas).
- **Compartilhamento e Reflexão** – Após o desenho, convide os alunos a compartilharem suas representações em pequenos grupos ou para toda a turma, incentivando o diálogo sobre as diferentes percepções culturais. • **Associe com o Conteúdo** – Relacione os elementos do desenho com o tema trabalhado, auxiliando os estudantes a compreenderem a influência das vivências no contexto social.

Sugestão de leitura 



Artigo: O rio da vida na pesquisa-intervenção com crianças em vulnerabilidade social

Apresentação em grupo



Na Aula 3, os alunos apresentaram em grupo um jogo ou brincadeira indígena, pesquisando suas origens, regras e significados culturais. Essa estratégia incentivou a pesquisa ativa, promovendo autonomia na busca por informações, além de estimular a cooperação, exigindo organização, divisão de tarefas e colaboração. Outro aspecto relevante foi o desenvolvimento da expressão oral, pois os alunos precisaram explicar e demonstrar as práticas aos colegas.

Durante as apresentações, surgiram variações nas regras e nos nomes de algumas brincadeiras, gerando debates e conflitos entre os grupos. Essa situação, mediada pelo diálogo e reflexão, evidenciou a diversidade cultural presente nos jogos indígenas, permitindo que os alunos reconhecessem e valorizassem diferentes formas de transmissão dessas tradições.

Como aplicar avaliação em grupos em sala de aula

- Divida os alunos em grupos e atribua a cada um jogo ou brincadeira indígena para pesquisar.
- Oriente a busca por informações sobre origem, regras e significado cultural.
- Os grupos organizam a explicação e a demonstração do jogo.
- Durante as apresentações, incentive a prática da brincadeira pelos colegas.
- Caso surjam divergências, promova o diálogo sobre a variação cultural dos jogos.

Podcast

A publicação de um Podcast pode ser uma excelente estratégia para avaliar a oralidade e a apropriação do conhecimento de forma autoral e criativa. Além de possibilitar o trabalho com tecnologia e elaboração de conteúdo, essa atividade amplia a compreensão sobre o uso crítico das tecnologias e conteúdos digitais.

Essa proposta desloca os alunos da posição de consumidores de conteúdo para produtores de conhecimento, incentivando autonomia, criatividade e construção do pensamento reflexivo.

Para aplicar essa avaliação, siga os passos:

- Definir um tema relacionado ao conteúdo estudado.
- Elaborar um roteiro estruturado.
- Gravar utilizando celular ou computador.
- Editar e, se possível, publicar na plataforma escolhida.
- Refletir sobre o processo e a experiência de produzir mídia.

Engajamento nos jogos

O envolvimento nos jogos propostos permite avaliar o engajamento dos alunos na prática corporal e sua capacidade de compreender e aplicar as regras. Durante as vivências, é possível observar como os estudantes interagem entre si, respeitam as normas estabelecidas e assimilam cada jogo. A participação ativa possibilita uma análise sobre o nível de apropriação dos gestos técnicos, da cooperação e da competitividade saudável, aspectos fundamentais para a compreensão das práticas lúdicas no contexto do Bem Viver.



Dramatização

A apresentação de um conto ou lenda do contexto local pode ser uma estratégia avaliativa eficaz para valorizar os saberes tradicionais e estimular a expressão corporal dos alunos. Para realizar a apresentação, os estudantes precisam pesquisar, consultar os mais velhos e construir elementos visuais que representem a narrativa escolhida. O processo exige que explorem diferentes formas de expressão, como entonação, gestos e criatividade e trabalham a comunicação oral e corporal.





As **apresentações para a comunidade** escolar podem ser uma estratégia avaliativa para ampliar o alcance da experiência pedagógica, permitindo que alunos de outras turmas assistam às encenações e interajam com os conteúdos trabalhados. Além disso, a participação de professores de diferentes disciplinas fortalece a construção coletiva do conhecimento. Esse momento promove a valorização do aprendizado coletivo, transformando a escola em um espaço de troca cultural e social. A presença de diferentes públicos reforça a noção de pertencimento, estimula o diálogo entre estudantes e educadores e evidencia a educação como um processo que vai além da sala de aula, envolvendo toda a comunidade escolar na construção do conhecimento.

An illustration of three children dancing in a field. The child on the left is wearing a purple and orange patterned dress. The child in the middle is wearing a pink shirt and shorts. The child on the right is wearing a yellow shirt and grey shorts. They are all smiling and have their arms raised. In the background, there is a large, stylized sun with rays, and a tree with green leaves. The overall style is colorful and whimsical.

MUSARAI

**PLANO DE ENSINO E
DOCUMENTOS
PERTINENTES**

SEÇÃO 5



Documentos que podem ajudar no planejamento

Para complementar e detalhar a proposta pedagógica desenvolvida, esta seção apresenta documentos de apoio para o trabalho pedagógico.

A **Ficha para Registro dos Jogos e Brincadeiras** permite documentar as atividades exploradas, incluindo suas regras, significados culturais e adaptações realizadas pelos alunos. O **Roteiro para o Festival de Teatro, Dança e Corporeidade** orienta a organização e a condução das apresentações, detalhando as etapas do evento e suas diretrizes. A **Ficha de Avaliação do Festival** fornece critérios para analisar o desempenho dos participantes, considerando aspectos como expressividade, criatividade e fidelidade ao tema proposto. Por fim, o **Plano de Ensino** organiza os objetivos, conteúdos e estratégias metodológicas adotadas ao longo das aulas.

Esses documentos são exemplos dos materiais utilizados nesta proposta e têm o objetivo de servir como referência/inspiração para futuros trabalhos didático-pedagógicos em outros contextos, podendo ser adaptados às diferentes realidades escolares. Dessa forma, além de possibilitar o registro do percurso didático, esses materiais oferecem suporte para professores que desejam refazer ou modificar a experiência, ampliando suas possibilidades de aplicação conforme as necessidades e especificidades de cada comunidade escolar.

Ficha para catalogar jogos e brincadeiras

(Aplicar com os alunos)

Equipe _____	Turma _____
--------------	-------------

Jogos e brincadeiras indígenas

PROFª MEVCYHANE ALMEIDA

NOME DA BRINCADEIRA

Participantes	Materiais	Origem
---------------	-----------	--------

Como brincar

INSTITUTO FEDERAL DO AMAZONAS - CAMPUS SÃO GABRIEL DA CACHOEIRA

Roteiro de atividade

Festival de Teatro, Dança e Corporeidade

Apresentação do tema

- Explique a importância das histórias, seres encantados, contos e lendas como parte da cultura de São Gabriel da Cachoeira.
- Destaque o papel das danças tradicionais como uma forma de expressar histórias, emoções e valores culturais.
- Enfatize que a atividade combina dramatização e dança para enriquecer a narrativa.

Objetivos da atividade

- Interpretar um conto ou lenda da cultura local.
- Dramatizar a história, incluindo uma dança relacionada ao tema.
- Trabalhar em equipe, respeitando a colaboração e a criatividade de todos.

1ª Parte: Formação e Planejamento dos Grupos

1. Divisão dos grupos:
 - a. Formem os grupos.
 - b. Cada grupo escolherá um conto ou lenda local para trabalhar.



2. Orientações para a elaboração:

a. Roteiro da dramatização:

- i. Dividam os papéis: narrador, personagens e demais atribuições.
- ii. Estruturem a história em início, meio e fim.

b. Dança:

- i. Escolham um momento significativo da história para ser representado pela dança (ex.: celebrar, momento de tensão, encerramento).
- ii. Os movimentos devem transmitir os sentimentos ou mensagens da cena.

3. Distribuição de tarefas:

- a. Todos devem participar ativamente, seja na dramatização, na dança ou na organização.

2ª Parte: Elaboração e Ensaio nos Grupos

1. Elaboração do roteiro:

- a. Os grupos devem escrever os diálogos, decidir as ações e integrar a dança na história.

2. Ensaios:

- a. Ensaiem as falas, movimentos e a dança em conjunto.
- b. Se precisarem de ajudar, solicitar com antecedência.

3ª Parte: Apresentação

1. Cada grupo terá no mínimo 10 minutos para apresentar e no máximo 15 minutos.

a. A apresentação deverá incluir:

- i. Dramatização da história com falas e gestos.
- ii. Uma dança relacionada ao tema.

2. Critérios de avaliação: Criatividade, organização, regionalidade, projeção de voz e corpo, expressão corporal.

3. Cronograma (exemplo – 3 turmas com 4 grupos cada, totalizando 12 grupos).

Manhã

1. Grupo 1 (15min)
2. Grupo 2 (15min)
3. Grupo 3 (15min)
4. Grupo 4 (15min)
5. Grupo 5 (15min)
6. Grupo 6 (15min)

Tarde

1. Grupo 7 (15min)
2. Grupo 8 (15min)
3. Grupo 9 (15min)
4. Grupo 10 (15min)
5. Grupo 11 (15min)
6. Grupo 12 (15min)

Ficha de avaliação

Festival de Teatro, Dança e Corporeidade

(Convidar outros professores para participar da atividade)

Nome do avaliador:

Nome do Grupo:

Crítérios de avaliação	Não atendeu as expectativas (2,0)	Atendeu parcialmente as expectativas (4,0)	Atendeu as expectativas (6,0)	Superou as expectativas (8,0)	Excedeu amplamente as expectativas (10,0)
Criatividade					
Organização					
Regionalidade					
Projeção de voz					
Expressão corporal					

Observações:

Plano de Ensino

UNIDADE TEMÁTICA: JOGOS E BRUNCADEIRAS INDÍGENAS

Profa. Meycyhane Almeida

Série: 1º ano do Ensino Médio Integrado

Turmas: 1º ADM, 1º AGRO, 1º INFO

Objetivo Geral: Compreender o Bem viver como filosofia de vida e sua relação com as práticas corporais por meio dos jogos e brincadeiras indígenas

AULA	TEMA	OBJETIVOS	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	MATERIAIS	AVALIAÇÃO
1	Cultura, corporeidade e natureza	Conceitual: Compreender o conceito de jogos e brincadeiras. Procedimental: Discutir a relação dos jogos e brincadeiras com a cultura. Atitudinal: Reconhecer os jogos e brincadeiras como ferramenta para o fortalecimento da cultura local.	<ol style="list-style-type: none">1. Apresentação do conceito de jogos e brincadeiras.2. Questionamento sobre as vivências relacionadas ao tema.	Notebook. Projektor. Pincel. Caixa de som.	Participação nos questionamentos durante a apresentação oral do conteúdo.
2	Memórias afetivas	Conceitual: Reconhecer nas próprias memórias a presença dos jogos e brincadeiras indígenas Procedimental: Desenhar as práticas corporais indígenas que já vivenciadas. Atitudinal: Valorizar os conhecimentos tradicionais.	<ol style="list-style-type: none">1. Revisar o conteúdo da aula 1.2. Desenhar um jogo ou uma brincadeira de sua infância.	Resma de Papel A4. Pincel. Lápis de cor. Borracha. Apontador.	Dinâmica do Rio da Vida.
3	Jogos da cultura local	Conceitual: Reconhecer nas próprias memórias a presença dos jogos e brincadeiras indígenas. Procedimental: Vivenciar os jogos e brincadeiras indígenas de diferentes contextos. Atitudinal: Compartilhar as experiências com os colegas de turma.	<ol style="list-style-type: none">1. Revisar o conteúdo da aula 1.2. Compartilhamento de experiências e brincadeiras da infância com os colegas em formato de rodízio.3. Roda de conversa final.	Materiais solicitados pelos discentes.	Apresentação em grupo de um jogo ou brincadeira indígena.



AULA	TEMA	OBJETIVOS	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	MATERIAIS	AVALIAÇÃO
4	O Bem Viver	<p>Conceitual: Compreender o conceito Bem Viver, sua relação com a saúde e qualidade de vida.</p> <p>Procedimental: Elaborar um podcast sobre uma lenda ou um conto da cultura indígena e sua relação com o bem viver.</p> <p>Atitudinal: Refletir sobre os jogos e brincadeiras indígenas e sua relação com o bem viver.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisão da aula 1. 2. Explicação do Conceito de Bem viver. 3. Elaboração do Podcast. 	Celular. Microfone.	Participação nos questionamentos durante a apresentação oral do conteúdo.
5	Contribuição histórica dos povos indígenas	<p>Conceitual: Relacionar as lutas dos povos indígenas com o bem viver.</p> <p>Procedimental: Explicar qual a relação das lutas dos povos indígenas para o bem viver.</p> <p>Atitudinal: Apropriar-se das lutas dos povos indígenas para o bem viver.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explicação do conceito dos jogos de combate. 2. Explicação do conceito de luta social e corporal. 3. Diferenciação de luta x briga. 	Pincel. Quadro branco.	Participação nos questionamentos durante a apresentação oral do conteúdo.
6	Jogos de combate de origem indígena	<p>Conceitual: Reconhecer a contribuição das lutas dos povos indígenas para o bem viver.</p> <p>Procedimental: Vivenciar jogos de combate de origem indígena.</p> <p>Atitudinal: Valorizar as lutas dos povos indígenas brasileiros.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisão da aula 5. 2. Vivência do jogo de combate 1. 3. Vivência do jogo de combate 2. 4. Roda de conversa final. 	Nenhum.	Engajamento nos jogos propostos.
7	Contos e lendas do contexto local	<p>Conceitual: Interpretar contos e lendas da cultura local.</p> <p>Procedimental: Dramatizar um conto ou uma lenda do contexto local.</p> <p>Atitudinal: Cooperar com os colegas para o cumprimento da tarefa.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explicação sobre dramatização. 2. Divisão dos grupos. 3. Elaboração do roteiro e orientações nos grupos. 4. Dramatização. 	Papel. Caneta.	Apresentação de um conto ou lenda do contexto local.



AULA	TEMA	OBJETIVOS	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	MATERIAIS	AVALIAÇÃO
8	Jogos de precisão no contexto amazônico	<p>Conceitual: Reconhecer a influência indígena nos esportes olímpicos.</p> <p>Procedimental: Praticar jogos de precisão no contexto amazônico.</p> <p>Atitudinal: Motivar a prática esportiva.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explicação do conceito de jogos de precisão. 2. Identificação dos jogos indígenas que se caracterizam dessa forma. 3. Vivenciar a brincadeira com a zarabatana de papel. 	Notebook. Projetor. Folha de papel A4.	Participação nos questionamentos durante a apresentação oral.
9	O futebol e a representação étnica (parte 1)	<p>Conceitual: Relacionar o futebol com as lutas dos povos indígenas para o bem viver.</p> <p>Procedimental: Praticar o futebol como uma modalidade de esporte de invasão e relacioná-las com a invasão de territórios indígenas.</p> <p>Atitudinal: Compreender a relação da demarcação dos territórios indígenas com o Bem viver.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisão da aula 4. 2. Divisão dos grupos de modo que cada um represente uma etnia do Alto Rio Negro. 3. Explicação o conceito de jogos de invasão. 4. Enfatizara a presença do futebol nas comunidades indígenas. 	12 Bolas de futebol.	Identificar uma atividade cotidiana e relacionar com o meio ambiente.
10	O futebol e a representação étnica (parte 2)	<p>Conceitual: Relacionar o futebol com as lutas dos povos indígenas para o bem viver.</p> <p>Procedimental: Praticar o futebol como uma modalidade de esporte de invasão e relacioná-las com a invasão de territórios indígenas.</p> <p>Atitudinal: Compreender a relação da demarcação dos territórios indígenas com o Bem viver.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definir os confrontos de partidas de futebol entre as etnias. 2. Durante os confrontos os discentes serão desafiados a fazer gol e responder questões sobre o território do município de São Gabriel da Cachoeira. Vence a equipe que fizer mais pontos. 3. Roda de Conversa Final 	12 Bolas de futebol. Microfone. Caixa de Som.	Execução das atividades propostas durante a aula.



AULA	TEMA	OBJETIVOS	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	MATERIAIS	AVALIAÇÃO
11	O brinquedo como componente da cultura	<p>Conceitual: Identificar os brinquedos que fazem parte da cultura local e sua relação com a natureza.</p> <p>Procedimental: Confeccionar brinquedos da cultura local.</p> <p>Atitudinal: Valorizar os conhecimentos tradicionais.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explicação da definição de brinquedo. 2. Roda de conversa sobre os brinquedos da região. 3. Identificação dos materiais necessários para a confecção dos brinquedos. 4. Confecção dos brinquedos. 	Nenhum.	Confecção do brinquedo.
12	Oralidade	<p>Conceitual: Reconhecer as práticas cotidianas que favorecem o bem viver.</p> <p>Procedimental: Discutir estratégias que favoreçam o viver.</p> <p>Atitudinal: Colaborar no desenvolvimento de práticas que favoreçam o bem viver nos locais que estiver inserido.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Discutir como os jogos e brincadeiras indígenas estão presentes no cotidiano. 2. Discutir qual sua relação com o Bem viver. 3. Discutir como essa temática pode fazer parte das aulas de Educação Física de maneira estruturada. 4. Discutir como os jogos e brincadeiras indígenas podem contribuir para o bem viver. 5. Destacar uma palavra que defina a execução desta unidade temática. 	Papel. Caneta.	Questionário sobre jogos e brincadeiras indígenas e sua relação com o bem viver.



Referências

A Vida Não é Útil | Ailton Krenak (Fala Animada). 18 dez. 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Cbk0V6dRUSk>>. Acesso em: 15 fev. 2025.

Brasil - Terra Indígena - Boi Caprichoso - LETRAS.MUS.BR. [s.d.]. Disponível em: <<https://www.lettras.mus.br/caprichoso-boi-bumba/brasil-terra-indigena/>>. Acesso em: 15 fev. 2025.


BRASIL. COMITÊ NACIONAL EXECUTIVO DOS I JOGOS MUNDIAIS DOS POVOS INDÍGENAS; PROGRAMA DAS NAÇÕES UNIDAS PARA O DESENVOLVIMENTO; DITTA, D. **Relatório geral final.** Rio de Janeiro: 2016. Disponível em: <<https://info.undp.org/docs/pdc/Documents/BRA/Draft%20Relato%CC%81rio.pdf>>. Acesso em: 5 jan. 2025.

CÂMARA MUNICIPAL DE SÃO GABRIEL DA CACHOEIRA. **São Gabriel da Cachoeira-AM.** Disponível em: <<https://www.saogabrieldacachoeira.am.leg.br/institucional/historia>>. Acesso em: 15 jun. 2024.

Colonizado. YouTube, 21 abr. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ViIBcsGdYDM>>. Acesso em: 15 jun. 2024.

Como Fazer Uma Zarabatana Com Papel Fácil. Youtube, 3 abr. 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FQ0D1iDGOR8>>. Acesso em: 15 fev. 2025.

DAVYDOV, V. V. Problems of developmental teaching: the experience of theoretical and experimental psychological research. **Soviet Education**, New York, v. 30, n. 8, p. 3-97, 1988.



EBOOK ENCANTADOS: O guia Kurumi para o respeito às religiosidades indígenas. Disponível em: <<https://www.projetokurumi.com/product-page/encantados-o-guiakurumi-para-o-respeito-às-religiosidades-indígenas>>. Acesso em: 15 fev. 2025.

FREITAS, R. A. M. D. M.; LIBÂNEO, J. C. O experimento didático formativo na perspectiva da teoria do ensino desenvolvimental. **Educação e Pesquisa**, v. 48, p. e246996, 2022. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ep/a/JGhPMWNtWJqB6FPnWtCbpuH/>>. Acesso em: 15 jun. 2024.

História do Huka-huka. Disponível em: <<https://www.gov.br/cultura/ptbr/assuntos/revista-eletronica-conexao-cultura-epensamento/3edicao/HistoriadoHukahuka>>. Acesso em: 7 fev. 2025.


INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL (ISA). **São Gabriel da Cachoeira é o município com maior extensão de áreas protegidas da união.** Disponível em: <<https://siteantigo.socioambiental.org/pt-br/noticias-socioambientais/sao-gabriel-da-cachoeira-e-omunicipio-com-maior-extensao-de-areas>>. Acesso em: 6 fev. 2025.

KRENAK, A. **A vida não é útil.** São Paulo: Companhia das Letras, 2020a.

KRENAK, A. **Ideias para adiar o fim do mundo.** 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2020b.

KRENAK, A. **Futuro ancestral.** São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

MARIA FARINHA FILMES. **Waapa.** Youtube, 2 maio 2024. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GI8tWU7Q0ZA>>. Acesso em: 27 mar. 2025.



MENDES, N. **Jogos Mundiais Indígenas não são as “Olimpíadas” dos povos tradicionais.** Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2015-10/jogos-mundiais-indigenas-nao-sao-olimpiadas-dos-povos-tradicionais>>. Acesso em: 6 fev. 2025.


NAVARRO, E. A. **Curso e língua geral (nheengatu ou tupi moderno):** a língua das origens da civilização amazônica. São Bernardo do Campo: Paym Gráfica e Editora, 2011. Disponível em: <[https://tupi.fflch.usp.br/sites/tupi.fflch.usp.br/files/CURSO%20DE%20L%C3%8DNGUA%20GERAL%20\(NHEENGATU\).pdf](https://tupi.fflch.usp.br/sites/tupi.fflch.usp.br/files/CURSO%20DE%20L%C3%8DNGUA%20GERAL%20(NHEENGATU).pdf)>. Acesso em: 15 jun. 2024.

OLIVEIRA, A. L. F.; SOUZA, P. H. **Experimento didático formativo:** a formação do pensamento teórico a partir das relações nucleares sobre o conceito energia. Produto Educacional (Mestrado em Educação para Ciências e Matemática)—Jataí: Insitituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, 2023. Disponível em: <<https://repositorio.ifg.edu.br/handle/prefix/1782>>. Acesso em: 15 jun. 2024.

OLIVEIRA, V. J. M. O jogo como recurso salutogênico: uma análise do filme “A vida é bela”. **Cadernos do Aplicação**, v. 36, 9 nov. 2023. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/134153>>. Acesso em: 15 jun. 2024.

OLIVEIRA, V. J. M. O rio da vida na pesquisa-intervenção com crianças em vulnerabilidade social. **Linhas Críticas**, 29, e50554, 2023. Disponível em: <<https://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/50554>>. Acesso em: 15 jun. 2024.

Quantas línguas indígenas o Brasil tem e como é escutá-las? Youtube, 23 dez. 2023. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-dKBt5btcq0>>. Acesso em: 29 jan. 2025



REIS, P. R. D. **Interculturalidade e sustentabilidade:** jogos e brincadeiras indígenas na educação física escolar. Dissertação (Mestrado em Rede Nacional para o Ensino das Ciências Ambientais)—Manaus, AM: Universidade Federal do Amazonas, 2020. Disponível em: <<https://tede.ufam.edu.br/handle/tede/8116>>. Acesso em: 15 jun. 2024.

SCOLFARO, A.; DIAS, C.; FOIRN (EDS.). **PGTA Wasu:** Plano de Gestão Indígena do Alto e Médio Rio Negro. São Gabriel da Cachoeira: FOIRN, Federação das Organizações Indígenas do Rio Negro, 2021. Disponível em: <<https://www.fundoamazonia.gov.br/export/sites/default/pt/.galleries/documentos/acervo-projetos-cartilhas-outros/ISA-PNGATI-PGTA-Alto-e-Medio-Rio-Negro-Wasu.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2024.

Teko Porã | Excertos conferência Daniel Munduruku - Tempo. Youtube, 7 jun. 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BKkOvcJiweM>>. Acesso em: 15 fev. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ – CAMPUS BRAGANÇA, ESCOLA ESTADUAL RIO CAETÉ. **Lenda da boiuna ou cobra grande.** Lendas do Caeté., [s.d.]. Disponível em: <<https://open.spotify.com/episode/6YXFKc6mkD5VpgICaOszDu?si=a38af6455b384659>>. Acesso em: 5 jun. 2024

XUCURU-KARIRI, R.; COSTA, S. L. (org.). **Cartas para o bem viver.** 1. ed. Salvador: Boto-Cor-De-Rosa Livros, Arte e Café, 2020. Disponível em: <<https://cartasindigenasaobrasil.com.br/wp-content/uploads/2021/07/Cartas-para-o-Bem-Viver.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2024.

