

Patricia Rossi dos Reis

Manual Bilíngue de
**Jogos e Brincadeiras
Indígenas**

Interculturalidade, Modos de
Vida e Sustentabilidade

PRODUTO EDUCACIONAL

AMAZONAS, 2020

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS

PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM REDE NACIONAL PARA O ENSINO DAS
CIÊNCIAS AMBIENTAIS - PROFCIAMB MESTRADO PROFISSIONAL

PATRICIA ROSSI DOS REIS

Manual Bilíngue de
**Jogos e Brincadeiras
Indígenas**

Interculturalidade, Modos de
Vida e Sustentabilidade

PRODUTO EDUCACIONAL

Amazonas, Manaus - 2020





Este manual foi desenvolvido como resultado da dissertação Mestrado intitulada **INTERCULTURALIDADE E SUSTENTABILIDADE: JOGOS E BRINCADEIRAS INDÍGENAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR** apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Rede Nacional para o Ensino das Ciências Ambientais, como requisito para obtenção do título de mestre em Ciências Ambientais.



TERMO DE LICENCIAMENTO

Esta Dissertação e o seu respectivo Produto Educacional estão licenciados sob uma Licença Creative Commons *atribuição uso não-comercial/compartilhamento sob a mesma licença 4.0 Brasil*. Para ver uma cópia desta licença, visite o endereço <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envie uma carta para Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, Califórnia 94105, USA.



Sumário

Participantes do Projeto	6	5. PEIXE PACU	28
Alunos que Participaram da Pesquisa	7	6. TIDYMURE	30
Apresentação	9	7. ARCO E FLECHA	32
Introdução	10	8. COBRA CEGA (Adaptada)	34
As Brincadeiras e o Ensino da Educação Física	12	9. CANOAGEM (Adaptada)	36
Registro e Categorização dos Jogos e Brincadeiras	14	10. MÔMI MÔMI (Adaptada)	38
Motivações para Confecção e Uso do Manual	17	11. PIRA-COLA AGACHADA (Adaptada)	40
Agradecimento	19	12. PEÃO DE TUCUMÃ	42
1. PEIKRÃN	20	13. JOGO DO OVO DA COBRA	44
2. COQUEIRO (Adaptada)	22	14. SUBIDA NO PÉ DE AÇAÍ	46
3. JOGO DA ONÇA	24	15. UWAAI POÇO UPÉ	48
4. BRINCADEIRA NA ÁGUA	26	16. IÁ- PURERÊ	50
		17. CABO DE GUERRA DE CIPÓ	52

18. CUIA	54
19. PATA CEGA (Adaptada).....	56
20. PASSAR ANEL DE TUCUMÃ	58
21. MACAQUINHO	60
22. TRIÂNGULO DE FERRO	62
23. GAVIÕES E PINTINHOS	64
24. CATA VENTO DE FOLHA.....	66
25. CARRINHO DE MÃO	68
26. CORRIDA DO SACI PERERÊ	70
27. PUXAR O RABO DO MACACO	72
28. CORRIDA DO SACO.....	74
29. CORRIDA DO LIMÃO	76
30. BERLINDA	78

31. MARACUJÁ CAMANAUS.....	80
32. PEGA CUPINS (Adaptada)	82
33. ROKRÃ.....	84
34. RONRONDÃ	86
35. O CACIQUE MANDOU	88
36. BRINCADEIRA DO SAPO	90
Referência	92



Participantes do Projeto



Patricia Rossi dos Reis - AUTORA

Graduada em Educação Física pela Faculdade Metodista Granbery

Especialista em Educação Inclusiva e Especial pela Universidade de Jacarepaguá – RJ

Professora de Ensino Básico Técnico e Tecnológico, disciplina Educação Física:

Instituto Federal do Amazonas – Campus São Gabriel da Cachoeira - AM

Colégio Militar do Rio de Janeiro – Rio de Janeiro - CMRJ

Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Rede Nacional para o Ensino

das Ciências Ambientais - PROFICIAMB

Profa. Dra. Maria Olívia de Albuquerque Ribeiro Simão: COAUTORA

Doutora em Biologia de Água Doce e Pesca Interior pelo Instituto Nacional de Pesquisas

da Amazônia - INPA. Professora do Instituto de Ciências Biológicas da UFAM, do Programa

de Pós-Graduação em Ciências do Ambiente e Sustentabilidade na Amazônia PPGCASA

da UFAM e do Programa de Pós-Graduação em Rede Nacional para o Ensino das Ciências

Ambientais - PROFICIAMB.

José Eliomar Menezes Monteiro - TRADUTOR

Nome Indígena: Mirupu

Etnia: Dessano

Tronco Linguístico: Tukano

Professor graduado em Educação Física pela Universidade do Estado do Amazonas –

UEA - AM, especialista em ensino da Educação Física e Psicomotricidade, Faculdade

Venda Nova do Imigrante -FAVENI.

Carlos José Nogueira - COLABORADOR

Mestre em Ciências da Motricidade Humana - Universidade Castelo Branco - UCB- RJ

Professor de Ensino Básico Técnico e Tecnológico, disciplina Educação Física, da

Escola Preparatória de Cadetes do Ar - EPCAR - Barbacena - MG

CREF 05761-G/MG

Caio Rossi Reis de Almeida - COLABORADOR

Professor graduado em Educação Física pelo Instituto Federal do Sudeste de Minas

– Campus Rio Pomba – MG

Karina de Oliveira Milhomem - COLABORADORA

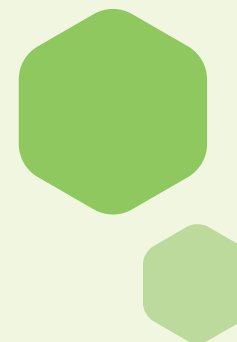
Mestre em Ciências do Ambiente e Sustentabilidade na Amazônia (2017) e Graduada

em Ciências Naturais (2010) pela Universidade Federal do Amazonas.

Alunos que Participaram da Pesquisa

ALBERTO SEMEÃO BRAZÃO DA SILVA
ALESSANDRA PEDROSA RAMON
ALEX FRANCO HENRIQUE
ALEX MARTINS TRAJANO
ANA PAULA JANUARIO BRAZÃO
ANA PAULA PIMENTA CARVALHO
ANDREA NEVES FERREIRA
ANISIO BITANCURO DAMASIO
CHRISLAINE MENEZES MACHADO
CLENILDA MASSA GALVAO
DIENIFF PAMELLA PIRES PEREIRA
DIOGO ALBINO GONCALVES
EDUARDA GARCIA FARIAS
ELSINEY GARCIA RODRIGUES
EMANUEL SOARES AMBRÓSIO
ERIC BRUNO DE OLIVEIRA

ERIC KAYKY GARCIA DE OLIVEIRA
EVELEN GABRIELE ALEXANDRINO GUEDES
EXPEDITO TOMAS DOS SANTOS
FLAVIANE ALVES DE LIMA
GENILSON ASSUNÇÃO BARRETO
GILVAN MARQUES DUTRA
GISELE DE SOUZA DE SEIXAS
IAGO RAMOS DE OLIVEIRA
ICLEISON FARIAS DA GAMA
ISLAINE FIGUEIRA CASTILHO
JAICIERY FERREIRA ALVES
JANDERSON GABRIEL PAIXÃO DE OLIVEIRA
JARDSON D'ELIA CHAGAS
JARDYLA BENJAMIM ANDRE
JHON CARLOS GARCIA DE OLIVEIRA
JOCIMARA OLIMPIO SANTIAGO



JUAN CAMILO LELIS ANDRADE
JUAN MENEZES TANAKA
JUCILENE CARDOSO FONTES
JUCILENE VASCONCELOS RODRIGUES
KAIO VENICIUS DOS PASSOS DOS SANTOS
KARINE GABRIELE MATOS BRAGA
KAUÃ DUTRA TAVARES
LAURA KAYLI PENA PONTES
LIANY ERMÍNIA MARCELINO PECHAR
LISA HELEN NASCIMENTO DA SILVA
LIVIA DA SILVA MELGUEIRO
LORRANDRA MARIA VELOSO DE OLIVEIRA
LUANA CRISTINA VIEIRA DE SOUZA
MAINARA TOMÁS LIZARDO
MARCIA APARECIDA GONÇALVES DA SILVA
MARINALDO PEIXOTO DIAS
MIGUEL FRANCISCO MARQUES FERREIRA FILHO
MISAEEL AMBRÓSIO TAVARES
MONIQUE LAURA PENA PONTES

NANDO JOAQUIM HILÁRIO MELGUEIRO
NELSON GONCALVES MELGUEIRO
NICSON DOS SANTOS FERNANDES
PAULO SÉRGIO FERREIRA VIANA
RAFAEL FIGUEIREDO GARCIA
RAYANE EWELLEN COSTA DA SILVA
RAYLENE TOMAZ GONÇALVES
RONALD CABRAL LIZARDO
SAMILLY HILDENER GONÇALVES E SILVA
TAYNA GABRIELLE TOMAS DOS SANTOS
THAYANE DA SILVA MENEZES
THIAGO JESUS DOS SANTOS BRANDÃO
VIVIAN NAYARA BARRETO DA CRUZ
VIVIANE VELOSO DE LIMA
WALTER RIKHELME AMBROSIO E SILVA
WANESSA GABRIELI PEDROSA VENTURA
WILFREDO EDUARDO ROMERO
YACIARA DINIZ DA SILVA

Apresentação

É de grande relevância integrar os saberes cotidianos e os conhecimentos dos ancestrais indígenas com as práticas sociais e o processo de formação e desenvolvimento humano.

Podemos considerar o brincar enquanto prática social aprendida nas relações sociais e nos diversos espaços compartilhados na comunidade, nas condições naturais para as brincadeiras e nos interesses das crianças em imitar os adultos.

Assim, os jogos e brincadeiras trazidos pelos indígenas adultos traduzem as atividades vivenciadas em suas infâncias nas aldeias. São a marca de sua cultura e representam os seus costumes e tradições.

Este manual é oriundo de pesquisa proposta aos discentes do ensino médio do Instituto Federal do Amazonas (IFAM – SGC), localizado na cidade de São Gabriel da Cachoeira, no estado do Amazonas como forma de ressignificar a cultura no espaço lúdico no âmbito da prática da Educação Física e também valorizar a diversidade étnica e a sustentabilidade. O resgate de jogos e brincadeiras de seus antepassados, por

meio da pesquisa com pessoas mais velhas de sua convivência, ocorreu com o intuito de vivenciá-las para que as mesmas não caíssem no esquecimento.

Ademais foi proposto aos estudantes ressignificá-las no ambiente escolar e incorporá-las nas aulas de Educação Física tornando-se sujeitos do processo de resgate e adequação ao ensino da Educação Física Escolar e de disseminação desses jogos e brincadeiras num contexto da interculturalidade, pois em São Gabriel da Cachoeira coabitam não indígenas e indígenas de diferentes etnias do Médio Rio Negro.

Neste sentido, o registro e disseminação dos jogos e brincadeiras indígenas com um olhar para a sustentabilidade e a interculturalidade atuará como um importante processo de apropriação das características culturais e modos de vida, desta sociedade específica, suas raízes e tradições. Espera-se contribuir também para a apropriação do conteúdo deste material por outras escolas, em diferentes culturas.



Introdução

Esta publicação traz o registro de jogos e brincadeiras indígenas de etnias do Rio Negro, Amazonas. Sua elaboração vislumbrou a contribuição ao desenvolvimento de atividades no Ensino da Educação Física com o intuito de promover a interculturalidade e a sustentabilidade no ambiente escolar.

Uma das vertentes do ensino da Educação Física escolar é o contato com diferentes culturas. Assim, os jogos e brincadeiras enquanto conteúdos/estratégias são considerados no conjunto como um dos principais modos de ensinar. Apresentam-se como um valioso instrumento pedagógico, um meio de ensino, pois enquanto joga ou brinca a criança/jovem aprende.

Na perspectiva da cultura corporal no âmbito da Educação Física escolar, busca-se desenvolver uma reflexão pedagógica sobre as formas de representação que o homem vem produzindo do mundo, no decorrer de sua história. Exteriorizadas pela expressão corporal, vivenciadas por meio dos jogos e brincadeiras que podem ser identificados como forma de representação simbólica de modos de vida vivenciados, culturalmente desenvolvidos e historicamente criados.

SOARES et al.(1992, p. 62), por meio do Coletivo de Autores, abordou o conceito de cultura corporal a partir da lógica Materialista-Histórico-Dialética, ratificando que “os temas da cultura corporal, tratados na escola, expressam um sentido/significado onde se interpenetram, dialeticamente, a intencionalidade/objetivos do homem e as intenções/objetivos da sociedade”.

Assim, ao se trabalhar a cultura corporal de movimento, deve-se dar um peso maior sobre o conceito de cultura, necessário para a “desnaturalização”

do nosso objeto, de modo a refletir a sua contextualização social e histórica e redefinir a relação entre Educação Física, natureza e conhecimento (BRACHT, 2005).

Para tanto, o que se propõe é uma Educação Física que considere o indivíduo como parte importante. Que possibilite a ele relações subjetivas diferentes “onde” o indivíduo é pensado e considerado como ser que pensa, sente, se expressa, age, faz parte do mundo. Portando não pode ser visto como só como um corpo no processo de jogar e brincar, é preciso que contemple o sujeito em toda sua representatividade.

O professor de Educação Física deve desenvolver em sua prática docente atividades corporais lúdicas, recreativas, esportivas, fora da concepção do esporte sistematizado, do rendimento acima de tudo, do trabalho meramente corporal, da prática pela prática e visa esclarecer o educando para o conhecimento mais reflexivo dos conteúdos trabalhados, levando-o a perceber-se como um todo.

Por conseguinte, o discente envolvido neste processo, torna-se apto para compreender e ampliar o significado da atividade que está vivenciando. Assim, de forma consciente e reflexiva, apropria-se de uma cultura corporal e passa a estabelecer relações deste saber com outros saberes, que lhes são constitutivos e representativos.

Logo, tornam-se capazes de se perceberem como parte de um todo. Ampliando olhares para ressignificar valores como justiça social, modos de vida sustentáveis para mitigar os efeitos da crise ambiental e vislumbrar a desejada sustentabilidade ambiental.

Construir esse conhecimento sobre a cultura corporal implica oportunizar ao indivíduo uma vivência crítica, participativa e acima de tudo reflexiva.

Através das relações estabelecidas entre os indivíduos e essas vivências e destas com outros saberes adquiridos, apropriam-se da cultura corporal a ser desenvolvida na prática pedagógica escolar.

Dessa maneira podemos afirmar que o jogar e o brincar como parte da cultura corporal são fenômenos importantíssimos no processo de desenvolvimento humano, em todos os seus aspectos ontogenéticos, biológicos, filogenéticos, cognitivos, psicológicos, afetivos, sociais e culturais. Além disso formam agentes ativos de sua própria vida, de seu desenvolvimento e do lugar de sua interação social.

As aproximações com os cotidianos escolares têm revelado a necessidade de pesquisas de intervenção na Educação Física, que compartilhem as práticas pedagógicas a partir do seu lugar de produção, compreendendo-as como produtoras de conhecimento, (re)valorizando fazeres, criados e recriados nos espaços-tempos escolares, pelos sujeitos que os constituem (FALCÃO et al., 2012). Como um saber a ser vivenciado coletivamente na escola, os jogos e brincadeiras contribuem para desenvolver as possibilidades de a criança criar formas de compreender sua realidade sociocultural, seu grupo social, a sociedade onde vive, outros povos e outras possibilidades de viver coletivamente.

Deste modo, como práticas corporais, os jogos e brincadeiras são entendidos como elementos da cultura corporal de cada etnia indígena que estão na escola estudada, assumindo sentidos e significados de acordo com o contexto social no qual são vivenciados. No entanto, o que se percebe é que os jogos e brincadeiras praticados pelos povos tradicionais, como os povos indígenas, são pouco explorados na prática da Educação Física escolar e com isso estão se perdendo no tempo e espaço. Esta situação fica mais crítica quando falamos das escolas da região amazônica e em especial aquelas instaladas nos municípios com forte diversidade étnica, como a cidade de São Gabriel da Cachoeira, AM locus de desenvolvimento da pesquisa que deu origem a este manual.

Neste sentido, houve a necessidade de se fazer um levantamento de jogos e brincadeiras praticadas pelos ancestrais dos estudantes indígenas do Instituto Federal do Amazonas – IFAM - como forma de registro de sua cultura e a ressignificação no âmbito da prática da Educação Física escolar.

Essas atividades foram vistas como forma de enriquecimento do currículo escolar, dando espaço à interculturalidade e à sustentabilidade, uma vez que tais jogos e brincadeiras aconteciam em contato com a natureza. Na cultura desses povos, há uma relação de respeito, cuidado e intensa troca com o ambiente.

A disseminação dessas práticas corporais indígenas poderá viabilizar, aos estudantes de outras escolas, de culturas diferentes, o acesso aos jogos e brincadeiras indígenas e a valorização desses povos, sua cultura e modo de vida.

Assim, o conteúdo deste manual é voltado para o enriquecimento do currículo do Ensino da Educação Física, para dar visibilidade e promover a valorização desses povos, da sustentabilidade, do ambiente e seus modos de vida, levando à reflexão sobre estigmas e preconceitos que ainda se percebem nas salas pluriétnicas.

Essa possibilidade de associar ao ensino formal fontes de conhecimentos pouco reconhecidas pela tradição científica e pela rotina escolar, é um dos grandes méritos deste manual que apresenta jogos e brincadeiras indígenas, respeitando os princípios da interculturalidade e sustentabilidade na prática da Educação Física Escolar.

As possibilidades de utilização da cultura lúdica indígena como conteúdo nas escolas, especificamente nas aulas de Educação Física, contribuem com a valorização e respeito na constituição da identidade sociocultural, ressaltando que essa cultura compõe a identidade nacional (FERREIRA, PIMENTEL, 2013).

Enfim, esse manual apresenta-nos a riqueza de um patrimônio cultural resguardado e transmitido pelos ancestrais de crianças e jovens indígenas numa região de grande diversidade étnica – São Gabriel da Cachoeira, Amazonas. Revela, ainda, a pertinência de usar os jogos e brincadeiras como possibilidades para o diálogo intercultural nas escolas e como forma de promover a sustentabilidade.

As Brincadeiras e o Ensino da Educação Física

Na escola, o brincar torna-se uma excelente ferramenta estimuladora e facilitadora da aprendizagem, por meio da ludicidade e do prazer. O saber acontece, cabendo ao professor lançar mão de recursos adequados, com o intuito de garantir uma aprendizagem eficaz e significativa.

Segundo a Lei N. 9394/96, que trata das Diretrizes e Bases da Educação Brasileira (Brasil, 1996):

“a Educação Física deve emocratizar, humanizar e diversificar sua prática pedagógica, buscando ampliar, de uma visão apenas biológica, para um trabalho que incorpore as dimensões afetivas, cognitivas e socioculturais dos alunos”.

Ela funciona como geradora de sujeitos críticos, emancipados e moldados com valores complementares na formação da personalidade e do caráter.

Ainda, a partir da ludicidade e reflexão crítica, os estudantes exercitam a habilidade e a prontidão para transmitir seus conhecimentos, para intervir de modo a garantir laços da cultura ancestral e para promover a inserção dialógica dessa cultura na dinâmica atual da sociedade na qual está inserido.

Outro ponto importante é que as brincadeiras que são consideradas tradicionais possuem como cenário principal, na maioria das vezes, o meio natural, a natureza. Grandó, Xavante e Campos (2010), em seus relatos, nos trazem que estes cenários são demarcados por uma natureza específica onde cada povo tradicional se constitui. Neste caso, a cultura lúdica fala do local em que as pessoas produzem sua vida cotidiana, com seus valores, seus afazeres, sua história. Assim, ao estabelecer uma relação com seu meio social, o fazem também com a natureza.

Ao interagir no meio natural, a criança “desnaturaliza” a árvore, o rio, as frutas, as folhas e os animais, ela apropria-se de cada um desses elementos como cultura, construindo sentido e significados diferentes para cada um dos elementos com que brinca. Aprende sobre eles e passa a valorizá-los. O meio passa a se constituir como um meio cultural próprio da criança e do seu grupo social.

(GRANDÓ; XAVANTE; CAMPOS, 2010, p.92)

Estamos num momento, em que se faz urgente a reconexão homem ambiente, promovendo ensinamentos sobre a qualidade de vida e o bem viver para o entendimento da necessidade da promoção da sustentabilidade. Pretendemos produzir nos diferentes grupos sociais escolares, por meio do diálogo de saberes, uma relação de respeito e cuidado que proporcione uma visão que todos fazemos parte do ambiente de forma sinérgica.

Registro e Categorização dos Jogos e Brincadeiras



Os jogos e brincadeiras apresentados neste manual foram registrados durante estudo de mestrado intitulado INTERCULTURALIDADE E SUSTENTABILIDADE: JOGOS E BRINCADEIRAS INDÍGENAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Rede Nacional para o Ensino das Ciências Ambientais - PROFICIAMB, como requisito para obtenção do título de mestre em Ciências Ambientais. O levantamento do acervo se deu a partir de entrevistas realizadas pelos discentes do Instituto Federal do Amazonas, Campus São Gabriel da Cachoeira - IFAM-SGC aos seus pais, avós, tios, parentes ou vizinhos mais velhos sobre as brincadeiras que esses adultos praticavam quando eram crianças e jovens. Nesse processo foi registrada a experiência afetiva dos narradores, relacionada a sua vivência em jogos e brincadeiras de sua infância nas comunidades indígenas de sua etnia.

Nessas narrativas, foram detalhados a prática de jogos e brincadeiras com suas regras, fases de desenvolvimento e número de participantes, como também idade, sexo e etnia dos informantes. Além disso, os adultos entrevistados foram indagados sobre como era o ambiente onde esses jogos

eram praticados quando os informantes eram crianças e jovens. Foram feitos desenhos e registros em fotos e filmagens dos jogos e brincadeiras no ambiente em que eles coletaram essas informações e realizaram a simulação das mesmas com os adultos ou grupos de crianças. Muitos desses vídeos e narrativas são agregados a este manual de forma direta ou por acesso mediado por QR-CODE.

As brincadeiras registradas foram classificadas segundo Gosso e Otta (2003), são elas: (1) brincadeiras de contingência física; (2) brincadeiras de exercício sensorio motor; (3) brincadeiras de contingência social; (4) brincadeiras de construção; (5) brincadeiras turbulentas; (6) brincadeiras simbólicas/faz de conta; (7) brincadeiras de regras. Os jogos e brincadeiras apresentados neste manual podem conter em si, elementos de categorias diversas, mas, para sua classificação foram consideradas as características mais marcantes que apresentam.

Categorias de brincadeiras e jogos segundo Gosso e Otta (2003).

Os informantes e estudantes do IFAM - SGC foram envolvidos de modo cooperativo e participativo no momento de abordagem, registro e reprodução das brincadeiras e jogos. Após terem sido selecionados os jogos e as brincadeiras que mais se adequaram à prática da Educação Física Escolar, a professora/pesquisadora junto com cada dupla de estudantes realizou uma visita ao informante específico que relatou os jogos e as brincadeiras. Com um roteiro de entrevista aberto, foram abordados com os informantes os seguintes temas: (1) como aconteciam esses jogos e brincadeiras em sua infância; (2) como era o ambiente em que essa atividade era desenvolvida; (3) qual material natural de confecção dos artefatos utilizados; (4) fontes desses materiais; e (5) o ambiente onde esses informantes praticavam esses jogos e essas brincadeiras nas comunidades indígenas onde residiam. Também foi

CATEGORIA	DESCRIÇÃO
CONTINGÊNCIA FÍSICA	São aquelas em que a criança, por meio de objetos, exercita relações espaciais e causais, apreendendo a função e a força para manuseio dos instrumentos. A criança, por meio dessa brincadeira, percebe que sua ação no objeto resulta efeitos contingentes, uma forma adaptativa de prática de instrumentos, segundo Parker (1984).
EXERCÍCIO SENSÓRIO-MOTOR	São aqueles que envolvem em sua relação a atividade motora, estimulando principalmente as sensações sinestésicas e de equilíbrio dinâmico. A atividade é desenvolvida sem nenhuma atividade utilitária, apenas pelo simples fato do prazer, o que a diferencia das práticas sérias. São assim nomeadas as brincadeiras que exercitam um conjunto variado de comportamentos, tal como ocorrem em seu ambiente de adaptação: pular, correr, balançar-se, subir e descer, entre outros.
CONTINGÊNCIA SOCIAL	São aquelas que apresentam um revezamento de papéis sociais, que parecem ser motivadas e reforçadas pelo prazer de produzir respostas incertas nos outros e de responder contingentemente aos outros. São consideradas brincadeiras de contingência social: fazer cócegas, esconde-esconde, imitar gestos e vocalizações, entre outras.
DE CONSTRUÇÃO	São brincadeiras em que o sujeito combina ou modifica materiais para criar um novo produto. Fazem parte deste tipo de brincadeira: modelagem de argila, areia, atividades de empilhar, encaixar ou de construir.
TURBULENTAS	São aquelas de cunho agonístico, que apresentam comportamentos de luta, perseguição e fuga, sendo que o riso e a alegria são as principais características que diferenciam a brincadeira de uma luta real. Outras características nessas brincadeiras é o fato delas envolverem enfrentamento e desafio dos próprios limites físicos e sociais, exercício físico vigoroso e desafio de limites entre o lícito e o ilícito, o seguro e o arriscado, brincadeiras de zombaria e provocação.
SIMBÓLICAS FAZ DE CONTA	São brincadeiras em que os símbolos se fazem presentes, a criança trata objetos como se fossem outros ou lhes dá propriedades diferentes das que possuem, interpreta papéis diferentes dos habituais e/ou cria cenas imaginárias e as representa. Brincadeiras de imaginação nas quais os conteúdos podem ser festas, atividades domésticas, temas de família, lutas ou perseguições de animais domésticos.
BRINCADEIRAS JOGOS DE REGRAS	São aquelas em que os papéis e a representação de cenas são previsíveis e predeterminados. As sequências da brincadeira se dão em ciclos repetitivos de ação, com início, meio e fim. Normalmente, os jogos são competitivos, havendo um indivíduo ou grupo que vence ao final.

solicitado aos informantes a confecção de desenhos, retratando o contexto e o ambiente em que os jogos e brincadeiras eram realizados.

Durante o desenvolvimento deste processo ocorreram vários desdobramentos relacionados às atividades propostas. Inicialmente ocorreu uma rejeição por parte dos alunos em participar do processo de pesquisa e de aplicação das atividades, fato que se justifica por estarem acostumados no seu cotidiano a praticar esportes tradicionais que envolviam em sua maioria jogos com bola. A necessidade de se trabalhar no planejamento curricular jogos e brincadeiras, como orienta os Parâmetros Curriculares Nacionais -PCN/Base Nacional Comum Curricular – BNCC, era cumprido no decorrer do ano letivo, mas com atividades não-indígenas como queimada, pique-bandeira, paintball, entre outras.

Vivenciar e resgatar jogos e brincadeiras indígenas parecia algo fora da realidade de nossos discentes, eles resistiram em fazer a pesquisa. Foi necessário um trabalho de sensibilização e valorização de sua cultura, voltado para exaltar a importância desta não ser esquecida e da responsabilidade que eles tinham sobre a manutenção de sua história, origens e tradições na atualidade.

A partir daí trabalhos incríveis começaram a aparecer, inclusive vídeos reproduzidos por seus parentes¹ em que os estudantes demonstravam a satisfação e o orgulho em transmitir seus conhecimentos.

Vale ressaltar ainda, o momento em que esses jovens reproduziram as atividades com um grupo de crianças, jovens ou adultos com o intuito de disseminar os jogos e brincadeiras, para que as mesmas fossem recolocadas no cotidiano e passadas a outras gerações. Ficaram evidentes, nos vídeos apresentados, a alegria e o empenho dos estudantes-pesquisadores, dos informantes e da comunidade escolar em um processo rico de troca de experiências, de ensinar e vivenciar aquelas atividades que estavam ficando no esquecimento.

Na apresentação de cada brincadeira/jogo temos: (a) o nome da brincadeira; (b) categoria da brincadeira segundo a classificação, conforme Gosso e Otta (2003); (c) material para confecção de brinquedo ou artefato para brincadeira quando for o caso; (d) disposição dos jogadores durante o jogo ou brincadeira; (e) desenvolvimento, explicação simplificada de como realizar o jogo ou brincadeira; (f) objetivos a serem atingidos no ensino da Educação Física; (g) tradução para o Tukano realizada pelo tradutor indígena; e (h) desenho da brincadeira confeccionado por estudante indígena do IFAM-SGC.

A seguir acessem a descrição, desenhos e vídeos de jogos e brincadeiras indígenas que podem ser reproduzidas e tornar as aulas de Educação Física em momentos de ludicidade, valorização pluricultural, respeito ao ambiente e sustentabilidade.

1. Forma que um índio chama o outro índio.

Motivações para Confecção e Uso do Manual

Uma das situações mais emergentes na Amazônia é a exploração exacerbada dos recursos naturais, que evidencia problemas ambientais no âmbito local e global. Nas cidades amazônicas e em São Gabriel da Cachoeira, onde o estudo foi desenvolvido, vive-se problemas cotidianos como o acúmulo e destino inadequado de resíduos sólidos, a poluição das águas e a diminuição de áreas verdes próximas ao perímetro urbano. Na região como um todo, temos ainda a destruição das florestas para a exploração de madeira, constituição de pastos e formação de grandes áreas degradadas, que tem se intensificado e, cada vez mais, suas consequências são vivenciadas pelas pessoas a partir do aumento da temperatura, enchentes e secas descontroladas, variação no regime de chuvas, entre outras.

Esses eventos revelam a necessidade de voltarmos o olhar para a relação pessoa-ambiente e sua repercussão no comportamento insustentável adotado em nossa sociedade. Assim, é imperativo motivar a adoção de comportamentos sustentáveis, para mitigar os efeitos da crise ambiental e vislumbrar a desejada sustentabilidade². A proposta é que, a partir do ensino de Educação Física, com a identificação e incorporação dos jogos e brincadeiras indígenas, possamos estar motivando a interação homem-ambiente e levando a reflexão sobre essa relação em diferentes dimensões, além de promover o entendimento e o respeito aos povos indígenas e a

convivência pluriétnica e cultural, destituindo estereótipos e valorizando esses povos que vivem e conservam o ambiente, manejando os recursos naturais essenciais para sua sobrevivência e reprodução cultural.

Muitos estudos mostram a importância do convívio com a natureza na infância e na adolescência, que além do divertimento, melhoram aspectos como concentração, criatividade, confiança em si mesmo e pensamento crítico. Ao brincar e se apropriar daquele ambiente, a criança ou adolescente entende como o mesmo funciona e internaliza qual o seu papel, que é de respeito e cuidado com os elementos e espécies que ali habitam, desenvolvendo a “autoconsciência ambiental”.

Atividades como as apresentadas neste manual podem auxiliar os professores de Educação Física a promover a reflexão entre seus educandos acerca do entendimento de que todos somos parte do ambiente e que nossas ações impactam diretamente nesse sistema, se constituindo em um dos eixos da educação ambiental que pode ser trabalhada na Educação Física Escolar.

Diante dessa contribuição tão rica trazida a partir dos jogos e brincadeiras registradas pelos estudantes pesquisadores indígenas do IFAM-SGC durante a pesquisa de campo do trabalho de mestrado da autora, faz-se relevante considerar as contribuições e visões desses povos para entender a proposta de sustentabilidade do planeta.

Por isso os jogos, brinquedos e brincadeiras confeccionados e desenvolvidos com meios naturais é mais uma afirmação da forma equilibrada com que esses povos se mantêm no meio natural, constituindo a noção de

2. A sustentabilidade não é um termo de fácil definição. Fundamenta-se em duas grandes áreas do saber: a ecologia, no tocante a capacidade de recuperação e reprodução inerente a cada ecossistema e a economia, compreendida como uma forma de desenvolvimento, marcada pela percepção da finitude dos recursos naturais e a consequente ameaça de sua extração (NASCIMENTO, 2012). Enfim, a sustentabilidade designa a manutenção de um sistema de suporte a vida terrestre, e para tanto reivindica um comportamento em consonância às leis da natureza (CAVALCANTI, 2012).

bem viver. Segundo Houtart (2011) a ideia de bem viver pretende explicar um desenvolvimento integral, inspirado na tradição indígena e que propõe uma mudança no paradigma ante a concepção capitalista de desenvolvimento.

“Buen Vivir, en tanto cultura de la vida, con diversos nombres y variedades, ha sido conocido y practicado en distintos períodos en las diferentes regiones de la Madre Tierra, como podría ser el Ubuntu en África o el Svadeshi, el Swaraj y el Apargrama en la India”. Ubuntu, por exemplo, se pode expressar com a máxima “uma pessoa é uma pessoa através de outras pessoas. (ACOSTA, 2015, p.301).”

Desta forma, por meio do jogar e do brincar pode-se aprender e ensinar valores do bem viver apoiados na sustentabilidade e manutenção dos recursos naturais, considerando essas atividades dotadas de significações, que acima de sua natureza biológica, só se desenvolvem e têm sentido no contexto das interações simbólicas, da cultura (BROUGÈRE, 1998). Segundo o referido autor, é através dessas experiências que a criança experimenta e vivencia o processo cultural, a interação simbólica em toda a sua complexidade, estando apta a ser um sujeito competente e ativo.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras trazidos por nossos interlocutores indígenas demonstram em sua essência fatores intrínsecos como o exercício

da liberdade, a relação e respeito com seu meio natural, a conquista, o sonhar, o sentir, o decidir, o se aventurar e superar, fatores capazes de moldar personalidades e auxiliar na formação integral do indivíduo. Dando a ele sentido de unidade e pertencimento como também os auxiliando a serem seres capazes de intervir em sua realidade social, cultural e ambiental.

Eduardo Viveiros de Castro nos alerta que temos muito a aprender com os povos indígenas principalmente neste momento em que vive o planeta, passando por situações de “[...] catástrofe climática [...]” transformado em um “[...] lugar irrespirável [...]”, devemos aprender “[...] como viver em um país sem destruí-lo, em um mundo sem arrasá-lo (apud FERRAZ, 2014, p. 1).

Agradecimento

À cidade de São Gabriel da Cachoeira - Amazonas por me acolher e oportunizar tanto crescimento profissional e pessoal. Aos meus alunos queridos, quantas alegrias ... sem vocês, seria impossível desenvolver esta pesquisa.

À UFAM e ao IFAM na pessoa do diretor Elias Brasilino por nos dar a oportunidade e nos incentivar a nos graduar numa realidade tão singular quando a que nos encontrávamos numa região isolada de fronteira. A Kátia Cavalcante coordenadora do Mestrado, pelas cobranças, mas principalmente pela competência e determinação na realização desse processo.

À minha querida orientadora Maria Olivia, por tudo que fez por mim. Por me incentivar, me acolher e me fazer superar todas as dificuldades e atropelos do caminho, estando sempre pronta e com a mão erguida para o socorro.

À minha amada família e aos meus filhos que são a razão da minha vida que me apoiam e incentivam sempre a progredir e jamais desistir. Sem vocês, seria impossível minha trajetória. Amo demais vocês!

1. PEIKRÂN

Categoria: Contingência Física

Material: Palha de milho e penas de galinha.

Disposição: Em círculo ou sentados.

Número de Participantes: Livre

Desenvolvimento: No início da atividade, vamos ensinar os jovens a construir uma peteca utilizando palha de milho e penas de galinha. Caso não tenham esses materiais, podem improvisar com outros similares. Mas é importante contextualizar os materiais originais como parte do cotidiano das populações indígenas e refletir sobre aquele modo de vida e o modo de vida dos estudantes que estarão desenvolvendo a brincadeira. Isso feito, vamos à brincadeira:

- As palhas deverão ser separadas individualmente e em seguida colocadas uma sobre a outra alternando a posição, vertical e outra horizontal.
- Ao atingir aproximadamente 3 cm de palha, estas deverão ser amarradas em sua extremidade e cortadas de forma que fique uma pequena sobra.
- As penas serão colocadas sobre pressão nesta extremidade que ficou de palha, fazendo uma linda peteca.
- A brincadeira acontecerá individualmente, em dupla ou em grupos. Batendo com a palma da mão na base de palha da peteca. Ela deverá ser arremessada entre os jogadores.

Objetivos: criatividade, coordenação motora fina, resistência muscular localizada, conhecimento do grupo, e respeito a regras.

TRADUÇÃO

OHOKA POARI DIHPOA

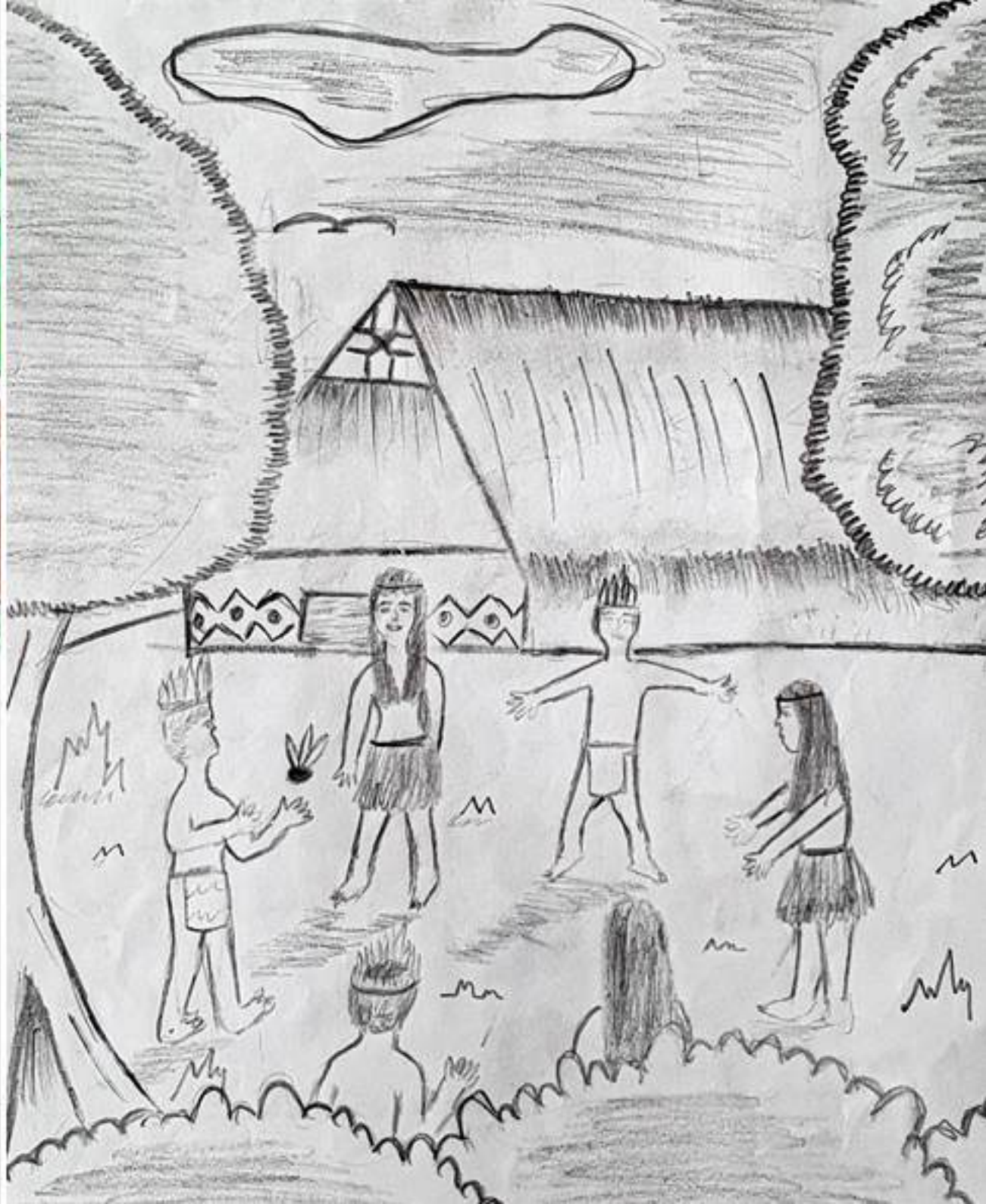
P̄arã aperã tigaré dohokeomorẽ peerasama amukamerã, noã b̄er̄e diho m̄etãḡe wihiḡsami.

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



INFORMANTE
John e Ruan

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis



2. COQUEIRO (Adaptada)

Categoria: Jogos de Regras

Material: Não tem material

Disposição: Em círculo sentados.

Desenvolvimento: Os participantes deverão assentar-se em círculo e será escolhida uma pessoa para ser o coqueiro que andará em torno da roda falando a seguinte frase: - Mas que coqueiro tão alto, ninguém consegue alcançar, como devo fazer pra poder te escalar?

Quando o coqueiro parar de falar encostará a mão na cabeça do participante sentado, este subirá em suas costas e o coqueiro completará uma volta inteira até retornar ao lugar de onde saiu. Em seguida o colega passa a ser o coqueiro e assim a brincadeira continua.

Enquanto o coqueiro completa a roda todos falam e batem palmas:
- Corre, corre sem parar, bem depressa pra chegar.

Objetivo: força, agilidade, equilíbrio, trabalho em grupo, socialização, confiança mútua.

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



INFORMANTE
Alberto e Yago

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis

TRADUÇÃO

BEHTA YÕ

Mahāsa a'tiro səhtəro duhirasama, ni'kĩ behta yõ weronoho behsenogəsamı, toho weetaha kĩ sətəa sihagəsamı niigə nohõ: behta yõ imiakihı, nee noá ehasome, de'ro mihagəsaribá? Toho nii pe'ó ni'kĩ dihpóá ye'əgəsamı, kĩ ye'əgəré se'mapə o'magəsamı. Naa oma səhtəarasama, toho werikuró amukã paarã nohõta, omayã, omayã niirasama. Pe'ó taha Kĩ o'makə kĩre dukayugəsamı behta yõ niisere.



3. JOGO DA ONÇA

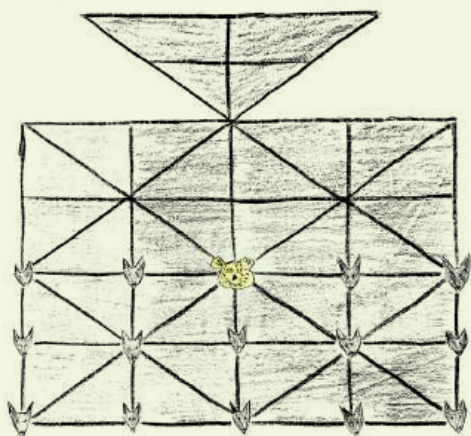
Categoria: Contingência Física

Material: Papel, caneta, lápis de cor, tampinha de refrigerante e pedrinha

Disposição: Em duplas.

Desenvolvimento: Será necessário antes de iniciar a atividade:

- Construir um tabuleiro da seguinte forma:
- Uma tampinha para representar a onça e 14 pedrinhas para representar os cachorros



O jogo de tabuleiro tem como objetivo fazer com que os cachorros encurralem a onça e esta ao se defender contra os mesmos. Este jogo funciona como um jogo de damas com a diferença que só a onça pode comer os cachorros. Para que isso ocorra a onça poderá comê-los nos sentidos das linhas desenhadas no tabuleiro e terá que ter uma casa vaga após o cachorro escolhido para ser eliminado do jogo.

Objetivos: Atenção, velocidade, estratégia, coordenação geral.

TRADUÇÃO

YAI AHPESI

Yai: ni'kã moãro kã

Diayá: 14 etãpa

Diayá yaíre tutí neri dero sirĩrasama. Yai kamutag̃ noho naare ba'ag̃sami, a'tiro daari oha ke dihakĩ.

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



INFORMANTE
Andressa e Érica

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis



4. BRINCADEIRA NA ÁGUA

Categoria: Sensorio-motor.

Material: Não tem material.

Disposição: Livre.

Número de Participantes: Livre.

Desenvolvimento: Esta brincadeira é realizada na água levando as crianças a ter acesso a rios, praias, cachoeiras, muito comuns na realidade das pequenas cidades e vilarejos amazônicos. Poderá ser realizada em piscina. A integração promovida por meio de pulos, mergulhos e brincadeiras devem ser proporcionadas criando divertimento e alegria e deve-se refletir sobre a importância da água para a vida daquelas sociedades e da humanidade como um todo.

Objetivos: Adaptação ao meio aquoso, resistência geral, socialização.

TRADUÇÃO

BU'PU YOHÃ PEESE

Maaripθ, nukūparopθ, bu'pu peese, ohopeese niisa.



INFORMANTE
Andressa e Érica

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis



5. PEIXE PACU

Categoria: Turbulentas

Material: Vara de bambu ou de jornal

Disposição: Livre.

Número de Participantes: Mínimo de quatro.

Desenvolvimento: Um participante é escolhido para ser o pescador, os outros participantes formarão uma fila que deverá se mexer como uma serpente. Ao comando do pescador, esta fila andará ou correrá sempre unida mais movimentando-se em zigue-zague. O pescador terá que tocar com a vara a cabeça do último participante da fila, até “pescar” ou tocar todos os participantes, um a um sempre começando pelo último.

O jornal poderá virar uma vara sendo enrolado desde sua extremidade até as pontas.

Objetivos: agilidade, espírito de equipe, coordenação geral.

TRADUÇÃO

UHU WA'Í

Ni'kĩ wa'í wehëg̃ behse no'og̃sami, toho weri kuro ahperã a'tiró kaa ehanikã pirõ weronoho siharasama. Wa'í wehëg̃ naarẽ oma sirutug̃sami weheri wasõ mera yahpatig̃re ye'ẽ s̃irig̃.





6. TIDYMURE

Categoria: Jogos de Regras/Construção

Material: Varetas de bambu, espigas de milho ou garrafas PET

Disposição: Livre.

Local: Campo, pátio ou quadra grande.

Desenvolvimento: Os participantes deverão demarcar um espaço de aproximadamente 7 metros de comprimento por 2 metros de largura, formando o espaço semelhante a uma pista de boliche. Na extremidade oposta à do jogador, serão colocados os pinos de bambu com o milho na ponta ou garrafas PET, que deverão ser derrubadas pelos participantes contabilizando pontos individuais ou por equipe. A quantidade e dificuldade da colocação das garrafas ou pinos e a distância destes para os jogadores deverá estar relacionada à idade e ao desenvolvimento motor dos participantes. Um ponto importante é que a brincadeira deve transmitir alegria e divertimento, além da sensação de conquista.

Objetivos: Controle motor, pontaria, espírito de grupo, respeito a regras.

TRADUÇÃO

TIDYMURE

Ahperã dihakī, yoaꝛoꝛə yukə siri ohoka merã bu'be nəkonorosa. Toho wee taha tere bərio kurasama, Noã pehe paa bəri kūro wapa'tarosa.

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



INFORMANTE
Paulo e Walerson

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis



7. ARCO E FLECHA

Categoria: Contingência física/Construção

Material: Arco e flecha ou varetas de bambu para confecção.

Disposição: Livres.

Desenvolvimento: Interessante nesta atividade seria ajudar os alunos a fazerem seu próprio arco e flecha. Isso poderia acontecer na aula de Educação Física com os alunos trazendo o seu material ou como tarefa pra ser realizada em casa. O que auxiliaria na parte criativa e na contextualização do uso do arco e flecha na realidade dos povos indígenas.

O alvo deverá ser redondo, partindo de fora pra dentro com pontuações do menor para o maior, da seguinte maneira 10, 20,50 e 100 pontos.

Esta atividade consiste no aluno conseguir manusear o arco e flecha e acertar o alvo nas maiores pontuações.

Objetivos: Controle motor, autoconfiança, cultivar as tradições e brincadeiras nativas.

TRADUÇÃO

BUESÉ

Noã b̃ee bohkaró wapa'tag̃esami. Paharã ahperasama.



8. COBRA CEGA (Adaptada)

Categoria: Simbólicas ou Faz de conta

Material: Venda para os olhos

Disposição: Círculo.

Desenvolvimento: Nesta brincadeira fica livre o número de participantes. Os mesmos formarão um círculo e escolherão um participante para ficar sendo a cobra cega com os olhos vendados no centro da roda. Este será rodado de cinco a dez vezes, no segundo momento tentará pegar os participantes do grupo que terão seu espaço previamente delimitado e identificá-los por meio do tato. Em seguida troca a cobra cega e se dará continuidade a brincadeira.

Objetivos: aguçar os sentidos do tato e audição, confiança e respeito as diferenças

TRADUÇÃO

ᵁᵁᵁ

Mahāsa a'tiro s̄hit̄ero nukūra sama, ni'kī kahaseró mera kahaperí bi'anoḡsami, toho weetaha kīre wehe sit̄arasama, be'ró kī naare o'maḡsami. Kī bokaḡ kīre dukayuḡsami naare o'masere.

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



INFORMANTE
Almeire e Júnior

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis



Toboa cega

brincante

brincante

brincante

brincante

9. CANOAGEM (Adaptada)

Categoria: Contingência Física

Material: Papel para dobradura, canoas de brinquedo.

Disposição: Círculo.

Desenvolvimento: Esta brincadeira desenvolvida pelos indígenas conta com canoas reais que são utilizadas para descer rios brincando de corrida, de saltar em cima delas, de pique ao seu redor. Mas como a realidade de muitos é diferente, fizemos uma adaptação para que todos possam brincar de uma maneira lúdica. Nesta atividade o professor irá ensinar a fazer uma canoa de papel por meio de dobraduras. Uma maneira muito legal de utiliza-las é em dia de chuva onde o professor irá com seus alunos até poças d'água ou descidas com águas e colocará as canoas de papel para a brincadeira. Os alunos poderão apostar corrida, fazê-la na poça com propulsão do vento (sopro), e usar e abusar da criatividade.

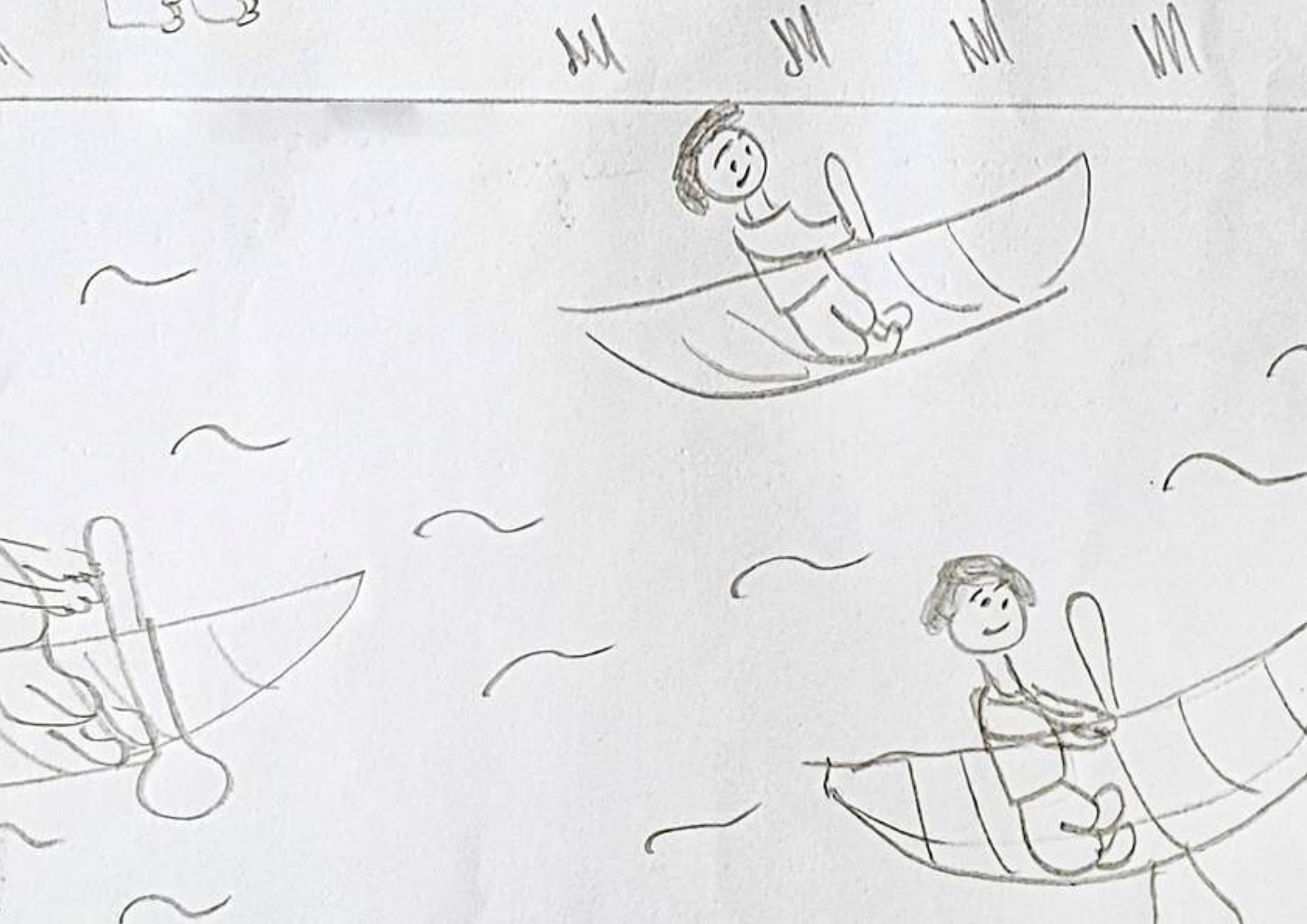
Objetivos: Coordenação motora, criatividade e prazer no resgate a antigas brincadeiras

TRADUÇÃO

WAHA KÕASE

Ba'aparitirã ahperasama, noã waha tuhtuaró wapa'tag̃sami.





10. MÔMI MÔMI (Adaptada)

Categoria: Contingência Social

Material: Nenhum

Disposição: Círculo.

Número de participantes: Mínimo de 4 pessoas

Desenvolvimento: As crianças deverão ficar em roda de mãos dadas. No centro da roda deverá ser escolhido um participante, todos rodam e cantam uma música. Ao final da música todos entram na roda e fazem cosquinhas no participante que está no centro. Em seguida, escolhe-se outra criança para continuar a brincadeira.

Objetivos: Ludicidade, socialização, interatividade

TRADUÇÃO

MÔMI MÔMI

Mahāsa a'tiro sēhitēro nukūra sama, naa nēhē kī nī'kī beheserasama dehekoꝛē tohoakē, toho weetaha Kī poari da'ramarasama, noā pehetetiri da'rama no'okē wapa'tagŭsami.

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



INFORMANTE
Jucilene e Márcia

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis



11. PIRA-COLA AGACHADA (Adaptada)

Categoria: Turbulentas

Material: Nenhum

Disposição: Livre

Número de participantes: Mínimo de 3 participantes

Desenvolvimento: Esta brincadeira terá número indeterminado de participantes. Dependendo do número de brincantes poderão ser escolhidos de dois a três pegadores, ao sinal os pegadores correrão para pegar os brincantes que conseguirem escapar se estiverem agachados. O pegador não poderá ficar esperando o participante que esta agachado levantar, terá que ir pegar outro. Aqueles que foram pegos poderão ser salvos a partir do toque de um que ainda não estiver sido pego. Deve-se trocar os pegadores durante a brincadeira

Objetivos: Incentivar a movimentação dos participantes, velocidade, agilidade

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



INFORMANTE
Loraine e Islaine

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis

TRADUÇÃO

PIRA AHPESE

Ahperã itiarã beserasama ye'ëra wahaã. Dutikã naa omã sirutrasama ye'ë sirirã, yi'diho weheti sirirã toho pu'sa duhi kiho maharasama, toho weekã ye'ëgə apeararë sirutugəsamı. Noã ye'ënokə, ahpi ye'ënotikə kī ye'ëkã yi'də wehetigəsamı. Ahperi kuro ye'ëra dukayu noorasama.



12. PEÃO DE TUCUMÃ

Categoria: Construção.

Material: Peão confeccionado de caroço de tucumã (fruta Amazônica - incentive os estudantes buscarem no Google informações sobre essa fruta) que pode ser adaptado pelo uso de peão de madeira.

Disposição: Livre.

Desenvolvimento: Para a realização desta brincadeira necessita de ter peões. Para os povos indígenas esse brinquedo é confeccionado com um caroço de tucumã (fruta amazônica) e um cabo de madeira, que é acoplado a semente do fruto se transformando em um peão. Os brincantes deverão enrolar sobre ele uma corda fina que deverá ser puxada com certa velocidade para que o peão saia rodando. Para os locais onde essa confecção se torna inviável, deve ser adaptada por peões comprados prontos, onde seus brincantes terão a oportunidade de vivenciar essa experiência cada vez menos comum entre as brincadeiras dos jovens.

Objetivos: coordenação, habilidade, prazer e resgate pela brincadeira e cultura nativa

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



INFORMANTE
Dieniff e Miguel

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis

TRADUÇÃO

BEHTAGÁ

Peãã, ba'aparitirã ahperasama, tohõpapæ dohoké nêkorasama
behtagaré. Behtagá yoakã nukūkaha wapa'tarosa.



CUMATÁ

DEIRA - PIÃO DE TUCUMÃ



13. JOGO DO OVO DA COBRA

Categoria: Contingência Física.

Material: Peneira grande, bolinha (feitas de tucumã ou bolas de gude).

Disposição: Ao redor da peneira.

Desenvolvimento: Deverá participar da brincadeira no máximo quatro participantes por vez. Estes deverão ter 4 bolinhas em suas mãos. O jogo acontecerá dentro de uma peneira grande, onde os jogadores arremessam suas bolinhas onde o objetivo é tirar as bolinhas do colega da peneira. Ao retirá-la, ela passa a ser sua e só poderá ser lançada a próxima bolinha quando uma sair da peneira. Vencerá aquele que terminar o jogo com mais bolinhas.

Objetivos: Respeito a regras, coordenação

TRADUÇÃO

PIRÕ DIE

Ba'aparitirã mahsã bahtípϥ ba'apatise peheri wϥϥ dieri doho kee sarasama, dihiká bu'upu wihaka wioϥϥ kōo wihagϥsami. Bahatípϥ tohaka wioϥϥ wapa'tagϥsami.

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



INFORMANTE
Jocimar

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis



14. SUBIDA NO PÉ DE AÇAÍ

Categoria: Jogo de Regras.

Material: Piconha ou peconha. (implemento confeccionado com fibra vegetal (envira) ou tecido utilizado para subir em palmeiras como o pé de açaí).

Disposição: Em filas.

Desenvolvimento: Para desenvolvimento dessa brincadeira deverá:

- Escolher dois pés de açaí (onde não existir pés de açaí podem ser usados tubos de ferro) próximos um do outro e resistentes para a subida dos brincantes.
- É importante que cada participante tenha a sua piconha ou peconha.
- Formar duas filas com o mesmo número de participantes.

Será desenvolvido uma estafeta, onde os participantes terão que correr, colocar sua piconha nos pés, subir até o topo do pé de açaí e pegar o máximo de sementes que conseguirem. Vão descer e colocar as sementes sobre uma vasilha e bater na mão do próximo da fila que repetirá a tarefa. Vence aquele grupo que realizar a atividade conquistando o maior número de sementes de açaí em um tempo pré determinado.

Objetivos: Velocidade, agilidade, espírito de equipe

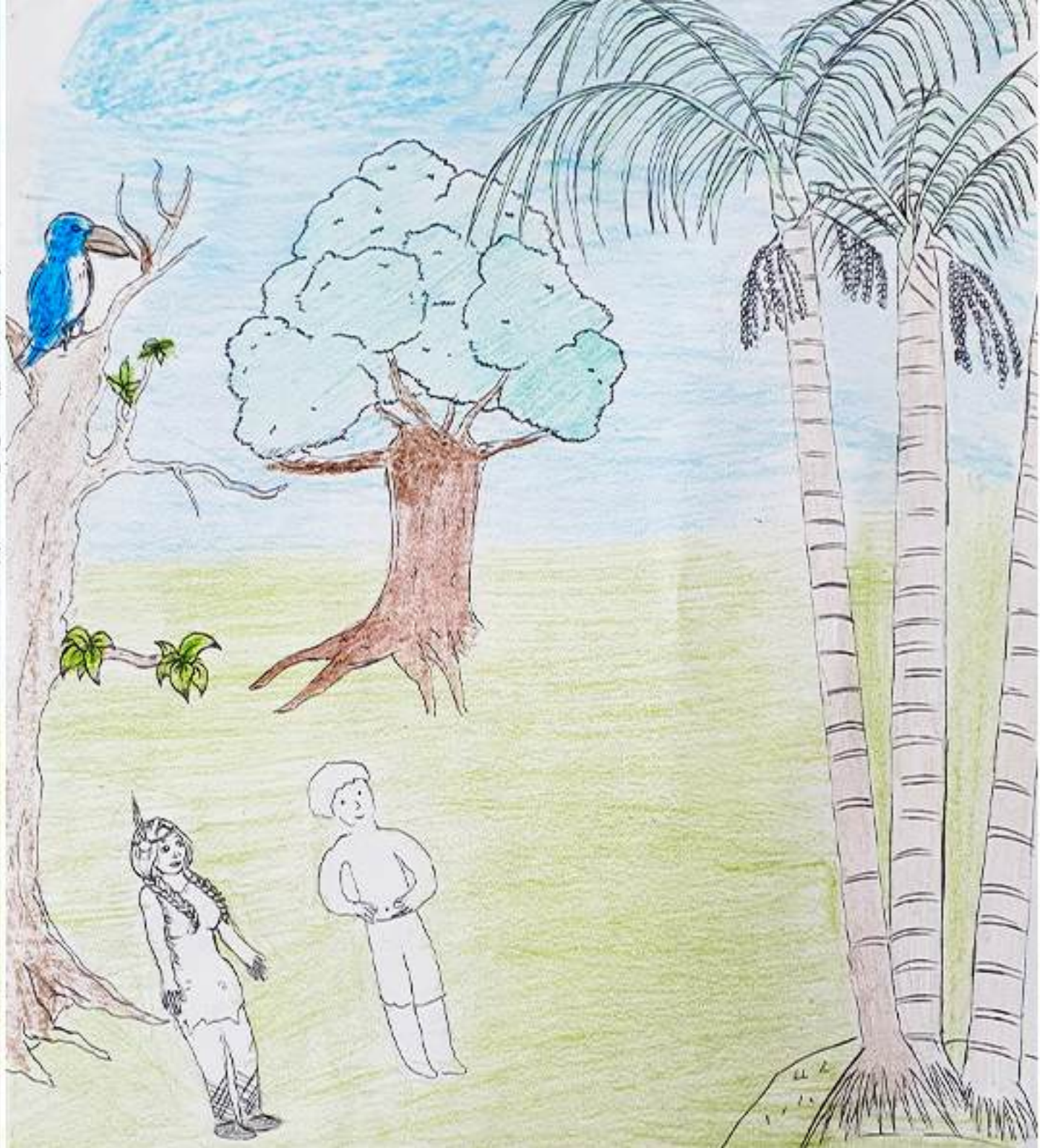
Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



TRADUÇÃO

MIHIPĨ MIHA MŪHAMIHĀSÉ

Pʰagʰ mihipĩ yōri behesétaha nʰkō, yóáropʰ ehanʰkārasama pʰakaa.
Toho weetaha, omaka'rasama tee yōripʰ, be'to mera mʰharasama mihipĩ
tōripʰ, tee peheri amukā mera buremi taha, imʰyāromera maa diha, tee
peheriré su'tiropʰ kūugʰsami. Toho weetaha kī me'rākihĩ kī werohota
weegʰsami. Noã pehe mihipĩ peheri kiorã wapa'tarasama.



15. UWAAI POÇO UPÉ

Categoria: Contingência Física

Material: Nenhum

Disposição: Um ao lado do outro

Número de participantes: Mínimo de 4 participantes.

Desenvolvimento: Os participantes ficarão dispostos um ao lado do outro. Será escolhido um para ser quem está no poço e um para dirigir a brincadeira. O dirigente perguntará ao participante que caiu no poço:

Participante: Cai no poço

Dirigente: Quem te tira

Participante: Meu bem

Dirigente: Bem quem?

Participante: Alguém

Neste momento o participante estará de costas com os olhos vendados e o dirigente ira apontar para cada um dos participantes e perguntar: - é esse? ou esse? Até que seja escolhido uma pessoa. A ela será atribuído uma prenda que poderá ser, ou um aperto

de mão ou nadar juntos no rio escolhido pelo participante que está no poço.

Objetivos: respeito as diferenças, vínculo de amizade, confiança, desenvolvimento dos sentidos, manutenção de cultural através de brincadeiras.

TRADUÇÃO

KOPÉ BURU DIHA PESÉ

Ni' kī beheserasama narē dutiakε, toho wee taha, narē dutigε toho nigεsami:

-ahpegε: kopéε burε dihasε

- dutigε: noá mεre miro sari

- ahpegε: yagó /yagε

- dutgε: noá?

- ahpegε: no'ο niigε/no'ο niigo

Ahpegε kahaseró mera kahaperí bi'anogεsami, Toho wee wioγε yuū pu'ágεsami ahperāre serī tiagε noho: arī, arī pee nii tine'é. Toho wee taha ni' kī beheserasama. Kī naa dutisé weegεsami.



Quem
te
trio?

Cai no
poro

16. IÁ- PURERÊ

Categoria: Turbulentas.

Material: Árvores.

Disposição: Livres.

Número de participantes: Mínimo de 3 participantes.

Desenvolvimento: Esta atividade só pode acontecer se tiver árvores que sejam possíveis de subir. Será escolhido uma pessoa para ser o contador. Cada participante escolherá uma árvore e será determinada uma altura igual em todas elas para ser atingida pelos participantes.

Ao sinal do contador no 3 todos começarão a subir, alcançarão a altura determinada e descerão. Vencerá aquele que for mais rápido e conseguir tocar a mão do contador primeiro.

Objetivos: Habilidade, destreza, força e velocidade.

TRADUÇÃO

YUKU MŪHASÉ

Ni'kī mihã dutigʷsami, noã miha mʷhamʷ'taro wapa'tagʷsami.
Diahatagʷ mihã dutigʷ amukã paagʷsami wapa'takʷ niigʷ.



17. CABO DE GUERRA DE CIPÓ

Categoria: Sensório motor

Material: Um cipó longo ou uma corda

Disposição: Grupos

Número de participantes: Mínimo de dois

Desenvolvimento: O cabo de guerra é uma brincadeira muito divertida, onde são escolhidos o mesmo número de participantes para cada lado ou com forças proporcionais. Deverá ser marcado no chão, entre as equipes, o local que cada equipe deverá ultrapassar.

Os brincantes deverão se posicionar em cada extremidade do cipó, este deverá ser longo e resistente, pois os participantes farão forças opostas. Vencerá aquele grupo que conseguir trazer seus oponentes para depois da marca fixada no chão.

Objetivos: Força, resistência, espírito de equipe

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



TRADUÇÃO

MIHISĨ DAA WEHEOSÉ

Ba'aparitirã mahsã im̃a, numia, eha ñekarasama naa ñeki parēri. Noã naa yarãrep̃e weheo m̃etãra wapa'tarasama.



18. CUIA

Categoria: Contingência Física

Material: Nenhum

Disposição: Em fileira

Desenvolvimento: É necessário que se tenha uma árvore ou um mastro ou poste firme. Esta brincadeira não tem limite máximo de participantes, mínimo se recomenda 4 pessoas. A brincadeira se desenvolve da seguinte forma:

- Deverá ser escolhido um participante para colher a cuia
- Todos os participantes deverão assentar-se no chão, um atrás do outro e segurar na cintura do colega da frente
- O primeiro participante deve segurar na árvore ou poste
- Os participantes são as cuias
- O escolhido para colher a cuia passa batendo nas cabeças e vendo se a cuia está madura, em seguida vai até o último participante e o puxa até soltar dos colegas(ou arrebentar a cuia).

O objetivo é puxar um a um até as pessoas irem se soltando uma das outras. Vence a equipe que cumprir o número determinado de rompimentos primeiro.

Objetivos: Força , resistência, espírito de equipe

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



INFORMANTE
Mariellen

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis

TRADUÇÃO

WAHARO

Ni'kĩ duhitĩhĩg̃ tuhturop̃ ye'ërikuro, kĩsiró ba'aparitirã mahsã siriturasama. Ni'kĩ naarẽ wehebureg̃sami. Dipopáp̃ dote yãg̃sami waharo bik̃gá ntĩ niig̃. Toho weetaha naarẽ wehebureg̃sami. Kĩ weheburetig̃ wapa'tag̃sami.



19. PATA CEGA (Adaptada)

Categoria: Jogo de Regras.

Material: Venda para os olhos.

Disposição: Em círculo.

Numero de participantes: Mínimo de quatro.

Desenvolvimento: Todos os participantes deverão formar um círculo. Será escolhida uma pessoa para ficar no centro da roda com os olhos vendados e um participante para ser o guia. Esta pessoa escolhida será rodada de cinco a dez vezes, enquanto isso os participantes poderão dar três passos em qualquer direção e não se mexer mais.

Ao comando do guia o participante que está com os olhos vendados começa a procurar as pessoas ouvindo os comandos que deverão ser os seguintes: esquerda, direita, para frente, para trás. Importante que o guia não coloque as mãos na pessoa vendada. Quando conseguir chegar a um dos participantes este troca de lugar com ele.

Objetivo: Atenção, lateralidade, noção espacial, confiança, respeito as diferenças

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



INFORMANTE
Icleison e Janderson

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis

TRADUÇÃO

KAPERÍ BIAKŪ

Mahāsa a'tiro s̄hit̄ero nukūra sama, ni'kī kahaseró mera kahaperí bi'anoḡsami, toho weetaha kīre wehe sit̄arasama, be'ró kī naare o'maḡsami. Kī bokaḡ kīre dukayuḡsami naare o'masere.



20. PASSAR ANEL DE TUCUMÃ

Categoria: Contingência Física.

Material: Anel feito com tucumã, fruta amazônica, ou qualquer tipo de anel.

Disposição: Assentados um ao lado do outro.

Número de participantes: Mínimo de três.

Desenvolvimento: O anel de tucumã é feito a partir da semente desta fruta e utilizado para a brincadeira de passar anel, que consiste em vários participantes, um ao lado do outro, onde um será escolhido para passar o anel de mão em mão até deixá-lo em uma delas, sem que os outros percebam. Em seguida um dos brincantes tenta adivinhar com quem está o anel.

Objetivo: Atenção, coordenação fina, respeito ou outro

TRADUÇÃO

BE'TÓ

Nikã kura mahãsa duhitirã aperasãma. P̄arã, be'tó mera siharasama, ni'kĩ be'tó amukãrip̄e yi'i d̄oḡesami, ahapĩ niibohogaḡe niḡesami. Toho weetaha niibohogaḡe bokayãḡesami noã yamukãp̄e be'tó niiti. Niibohogaḡe su'su noḡesami, niibohokatiḡe se'ma paá no'oḡesami.



21. MACAQUINHO

Categoria: Sensorio Motor.

Material: Nenhum.

Disposição: Um atrás do outro.

Desenvolvimento: Nesta atividade os participantes deverão estar em fila, o primeiro assentado, o segundo agachado, o terceiro de pé com as mãos nos joelhos e a cabeça baixa, o quarto também de pé com o tronco um pouco mais erguido que o anterior e assim sucessivamente até o ultimo ficar totalmente de pé. É importante que todos da fila fiquem com a cabeça abaixada. Os participantes individualmente, colocarão as mãos sobre o ombro dos colegas que estão na fila e saltarão sobre os mesmos. Até a altura que conseguir superar.

Objetivo: Força , agilidade, coordenação

TRADUÇÃO

AHKÉ

Ni'kĩ duhitĩhĩg̃ tuhturop̃ ye'ërikuro, kĩsiró ba'aparitirã mahsã siriturasama. Ni'kĩ naarẽ wehebureg̃sami. Kĩ wehebutig̃ wapa'tag̃sami.





22. TRIÂNGULO DE FERRO

Categoria: Contingência Física.

Material: Uma vareta de ferro fino e pontiagudo.

Disposição: Livre.

Número de participantes: Mínimo de um.

Desenvolvimento: esta atividade deverá ser realizada em terrenos de terra ou areia, pode ser de forma individual, em duplas ou em grupos. Deve-se desenhar no chão um triângulo com dimensões de 30 a 50 cm.

O participante pega a vareta de ferro e a uma distância de 50 cm do triângulo tenta acertar o meio deste. Pode se dar valores para as pontuações mais próximas e mais distantes do centro do triângulo.

Objetivo: Coordenação, atenção, resgate de antigas brincadeiras.

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



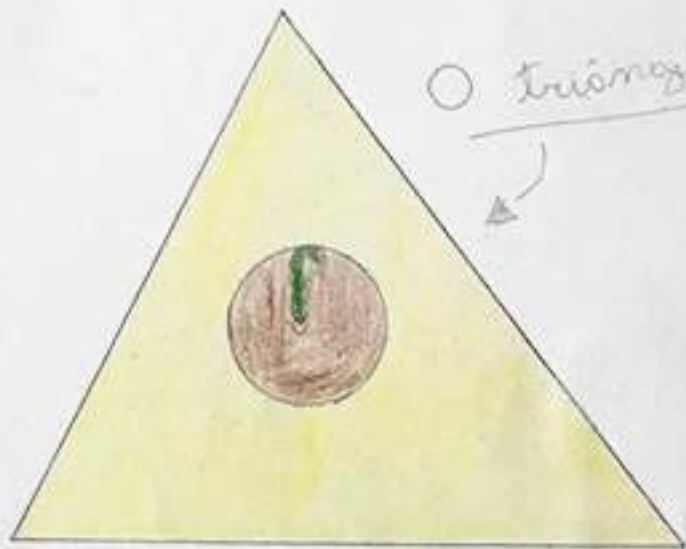
INFORMANTE
Jardson e Misael

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis

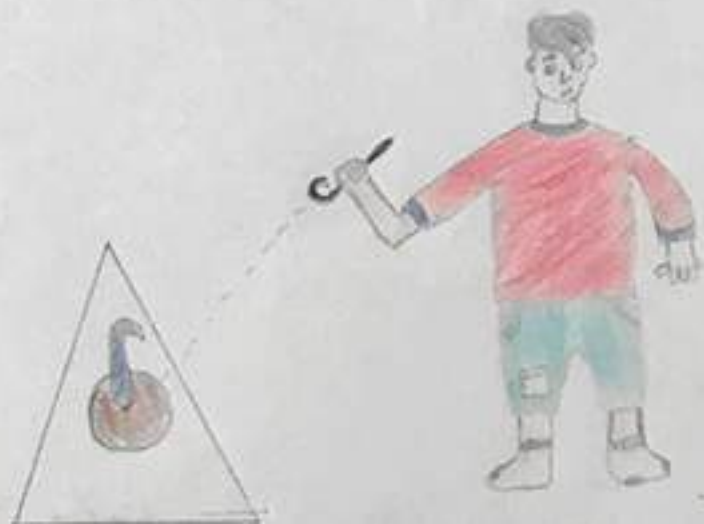
Triângulo



Ferro
do
triângulo



○ Triângulo



23. GAVIÕES E PINTINHOS

Categoria: Turbulentas.

Material: Nenhum.

Disposição: Livre.

Número de participantes: Mínimo de quatro.

Desenvolvimento: Não tem limite de participantes nesta atividade. Primeiro escolhe-se o gavião e a galinha, o restante dos participantes serão os pintinhos.

O gavião irá tentar comer (tocar) os pintinhos e a galinha deverá protegê-los. A brincadeira se desenvolve da seguinte forma: o gavião vai atrás dos pintinhos e ao tocá-los estes ficam paralisados, a galinha tem o poder de libertá-los tocando neles e fazendo com que voltem a brincadeira.

Sugestão: se o número de participantes for grande, coloque mais de um gavião e mais de uma galinha para que a atividade seja mais prazerosa e todos possam de fato participar.

Objetivo: Agilidade, velocidade e sentido de equipe.

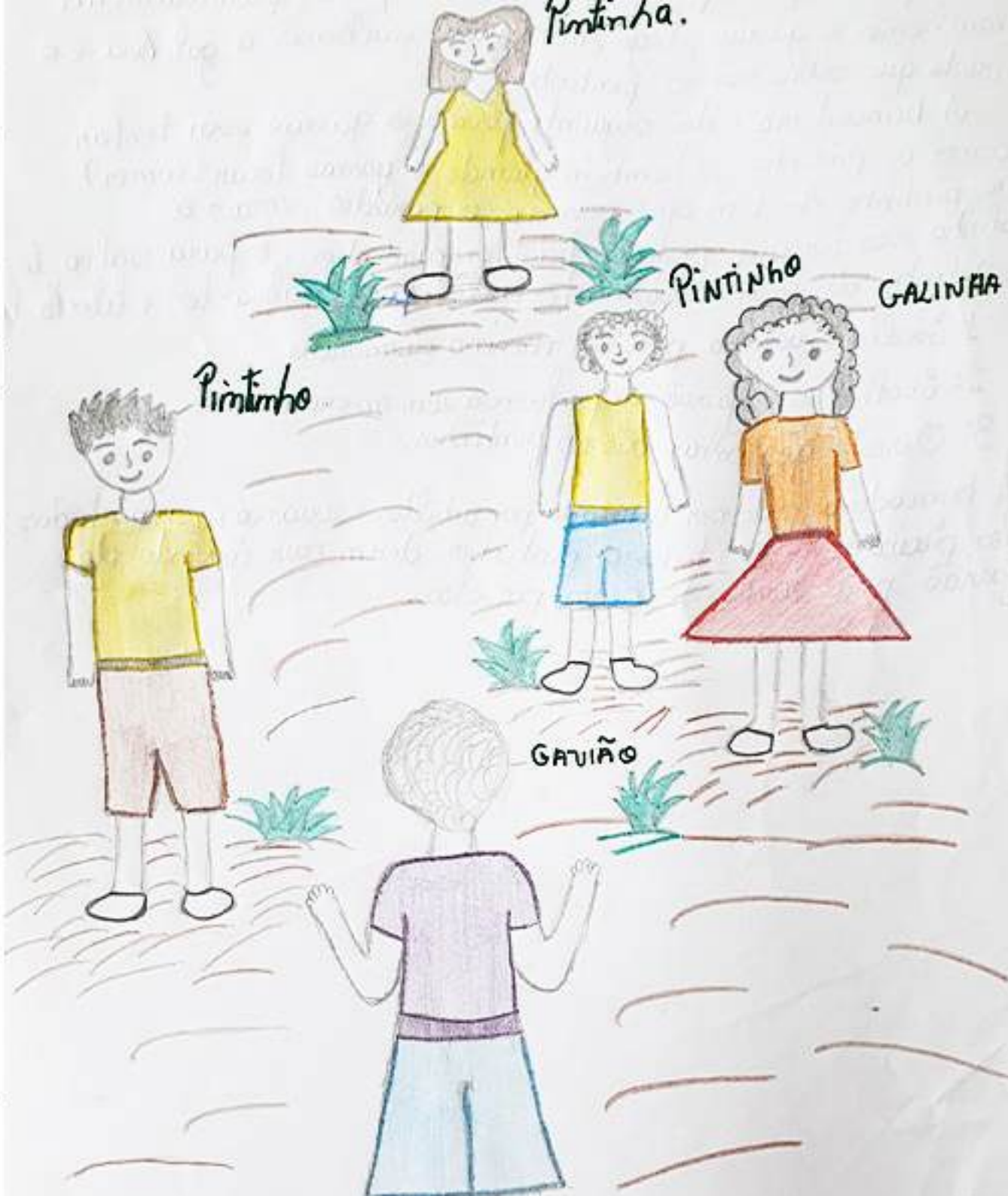
TRADUÇÃO

AÁ KARĒKĒ PORĀ YEĒSÉ

Ni'kī aá, karĕkĕ waakϕ behese. dϕ'sarā karĕkĕ porā warasama. Toho weetaha aá karĕkĕ porarĕ ye'ĕ baa sīrigϕ oma sirutugϕsami, kī yĕ'erā toha nikarasama. karĕkĕ pahkó naarem peĕrigosamo weetamogó toho weekā naā mahasārasama.



Pimentinho



24. CATA VENTO DE FOLHA

Categoria: Contingência Física.

Material: Folhas de árvore grandes e firmes e varetas ou gravetos de pau.

Disposição: Livre.

Número de participantes: Mínimo de um.

Desenvolvimento: Esta brincadeira será desenvolvida a partir da construção de um cata-vento com folhas grandes e firmes.

Modo de fazer: Pegue uma folha e a divida em quatro partes, corte $\frac{1}{4}$ da parte superior e $\frac{1}{4}$ da parte inferior para que se tenha um equilíbrio da folha. Encontre o ponto central e coloque a vareta de galho da árvore. O cata-vento estará pronto.

A brincadeira se desenvolve com o participante “buscando” o vento, para o mesmo girar o briqueado .

Objetivo: Relação com a natureza, criatividade e coordenação motora fina.

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



INFORMANTE
Denise e Karine

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis

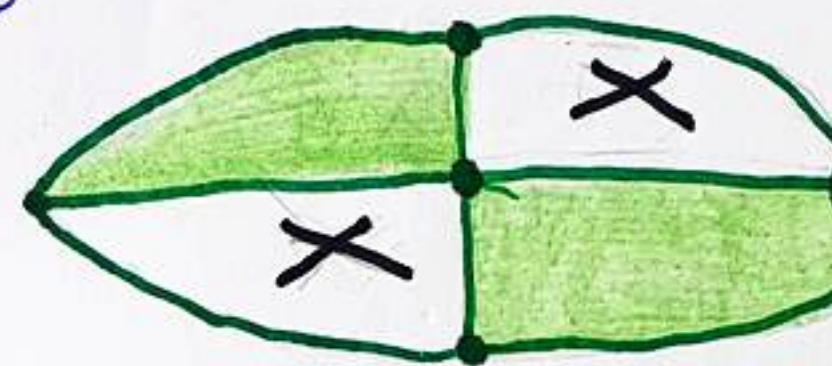
TRADUÇÃO

PURÍ SUTUA PESE

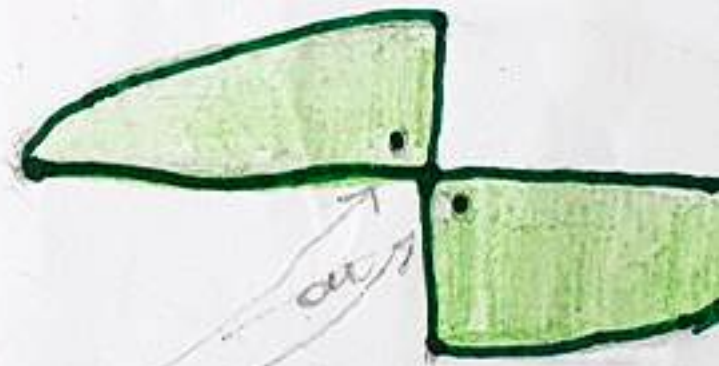
Purĩre ayuro kohe taa, be'ro yukε wiro mera deké bu'be ka'pu. Toho wee taha, too mera omã pee noorosá.



1^o



2^o



25. CARRINHO DE MÃO

Categoria: Sensório Motora.

Material: Nenhum.

Disposição: Livre.

Número de participantes: Mínimo de dois.

Desenvolvimento: Esta é uma brincadeira que pode ser desenvolvida em qualquer espaço. Deve-se constituir as duplas levando-se em conta as características físicas relacionadas ao tamanho e força de cada componente da dupla.

O professor deverá delimitar um espaço para desenvolvimento da atividade. Um colega da dupla segura um pouco acima dos joelhos do outro, e os dois se deslocarão até a marca feita pelo professor, sendo que o da frente se deslocará utilizando as mãos. No retorno os componentes de cada dupla invertem as posições.

É um excelente exercício de quadrupedia, onde se trabalha a força nos membros superiores.

Objetivos: Força, agilidade, respeito e confiança

TRADUÇÃO

TURŪ PŪHŪ TŪO PESE

Ba'aparitirã aherasama. Ni'kĩ kĩ me'rãkihĩ ekãri ye'ẽ tihĩgŭ tuukãgŭsami naa kioka daapŭ imŷãromera, ehagŭ dukayúgŭsami. Toho weetaha kĩ me'rãkihĩ, kĩ werohota weegŭsami. Noã toha mŷtarõ wapa'tarasama.





Chegado
Chegado
chegado
Chegado
Chegado

26. CORRIDA DO SACI PERERÊ

Categoria: Turbulentas.

Material: Nenhum.

Disposição: Livre.

Número de participantes: Mínimo de um.

Desenvolvimento: A atividade consiste nos participantes segurarem uma de suas pernas e saltar sobre a outra. O professor poderá dar vários comandos como:

- Saltar com a perna direita
- Saltar com a perna esquerda
- Deslocar-se para a frente
- Deslocar-se para trás ...

Objetivos: Coordenação, equilíbrio, força

TRADUÇÃO

SA'RÓ PAGU OMASE

Ni'kã ehêkə ye'ě tihĩra bu'purasama. Narě dutigə toho nigəsami:

- diakəhĩ ehêkə mera bu'puyá
- kōpe ehêkə mera bu'puyá
- ɛmɛtarōpə bu'pukāya
- se'mape bu'pu tohaya...

Sali



27. PUXAR O RABO DO MACACO

Categoria: Turbulentas.

Material: Folhas de árvore médias e grandes.

Disposição: Livre.

Desenvolvimento: Todos os participantes deverão pegar suas folhas e prendê-las no short na parte de trás como se fossem rabos. Ao sinal do professor os participantes começarão a correr tentando pegar o rabo do colega e ao mesmo tempo precisam proteger o seu próprio rabo.

Esta atividade pode ser adaptada confeccionando o rabo com jornal. Podem também ser utilizados mais de um rabo por pessoa dispostos em toda a cintura.

Objetivo: Agilidade, resistência.

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



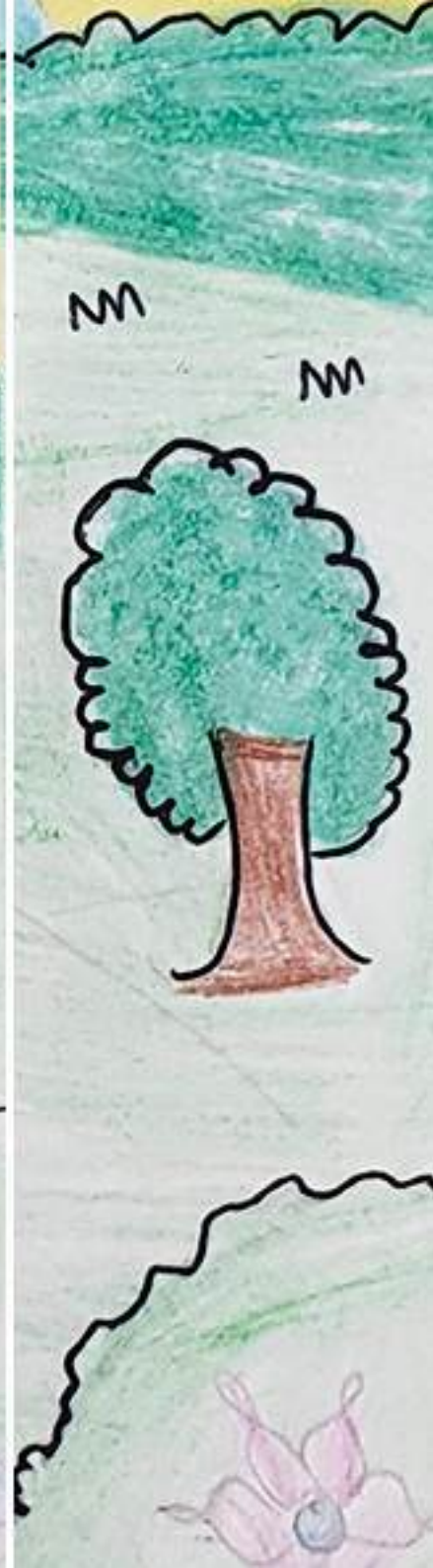
INFORMANTE
Mariellen

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis

TRADUÇÃO

AHKÉ PIHKORÕ

P̄a kura da're taha, mihpĩ kee se'map̄e kũ no'rosa.
Toho wee taha amerĩ mirasama mihpĩ kerire. Dii
kura pehe keri mira wapa'tarasama.



28. CORRIDA DO SACO

Categoria: Turbulentas

Material: Sacos de linhagem, sacos de estopilha ou de algodão cru.

Disposição: Livre

Número de participantes: Mínimo de um

Desenvolvimento: O professor deve delimitar uma área para realização da atividade, determinando uma linha de partida e uma de chegada. Os participantes deverão estar dispostos um ao lado do outro na linha de partida. Todos entram em seu saco de linhagem e o segura com as mãos. Ao sinal, começam a pular em direção a linha de chegada. Vence quem primeiro chegar a linha de chegada.

Objetivo: Coordenação, agilidade e resistência.

TRADUÇÃO

AHAURO BU'PUSE

Mahāsa a'tiro kaa nukūra sama, naa nēhēkī
ahuropē eha ni'karasama, toho weetaha bu'pu
ka'rasama, noā eha mētārō wapa'tarosa.

CORRIDA DE SACO



29. CORRIDA DO LIMÃO

Categoria: Turbulentas.

Material: Folhas de árvore grandes e firmes e varetas ou gravetos de pau.

Disposição: Livre.

Desenvolvimento: Deverá ser formados duplas, uma de frente para a outra. Cada um dos participantes deverá ter um limão e uma colher. Ao sinal, os participantes sairão em direção a seus pares equilibrando o limão sobre a colher até uma marca, que ao ser atingida, passa o limão ao companheiro para fazer o retorno.

Objetivo: Espírito de equipe, equilíbrio, coordenação.

TRADUÇÃO

WIRIMU MERÃ OMASÉ

Ba'aparitirã ahperasama. Naa toho yã potõ nu'kurasama. Dutikã kī me'rãkihĩ tirop̄ im̄yãromera miaḡsami wirimu gare cuyera merã, ehaḡ o'oḡsami. Toho weetaha kī me'rãkihĩ, kī werohota weeḡsami. Noã toha m̄tarã wapa'tarasama.





30. BERLINDA

Categoria: Simbólicas e Faz de Conta.

Material: Nenhum.

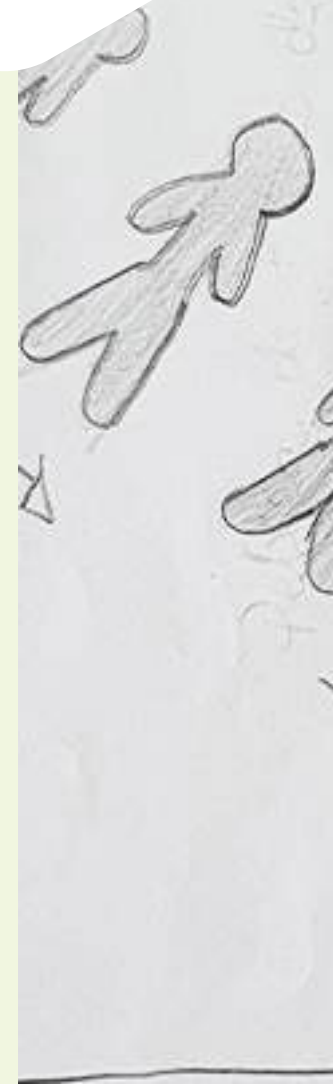
Disposição: Em filas, em círculo.

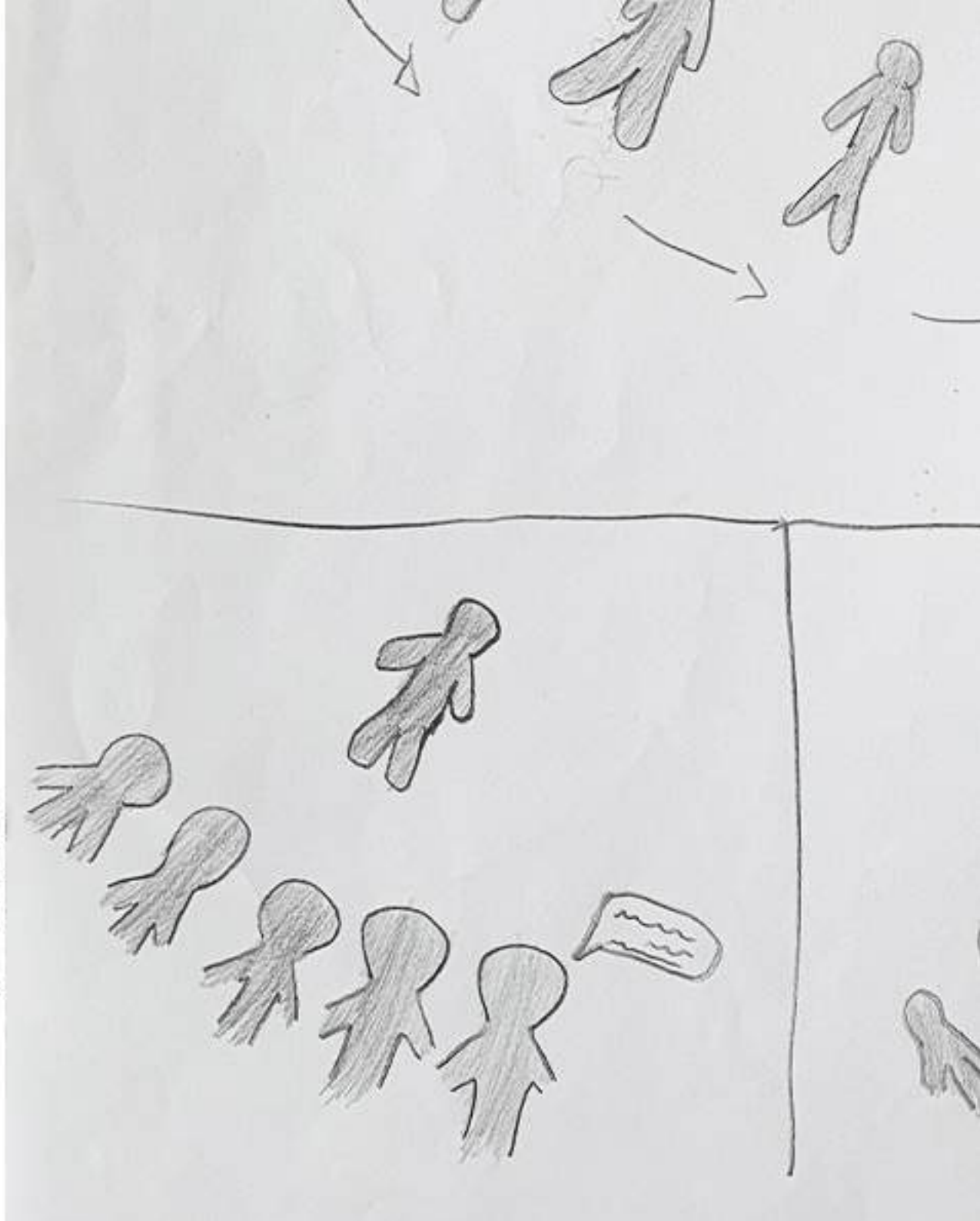
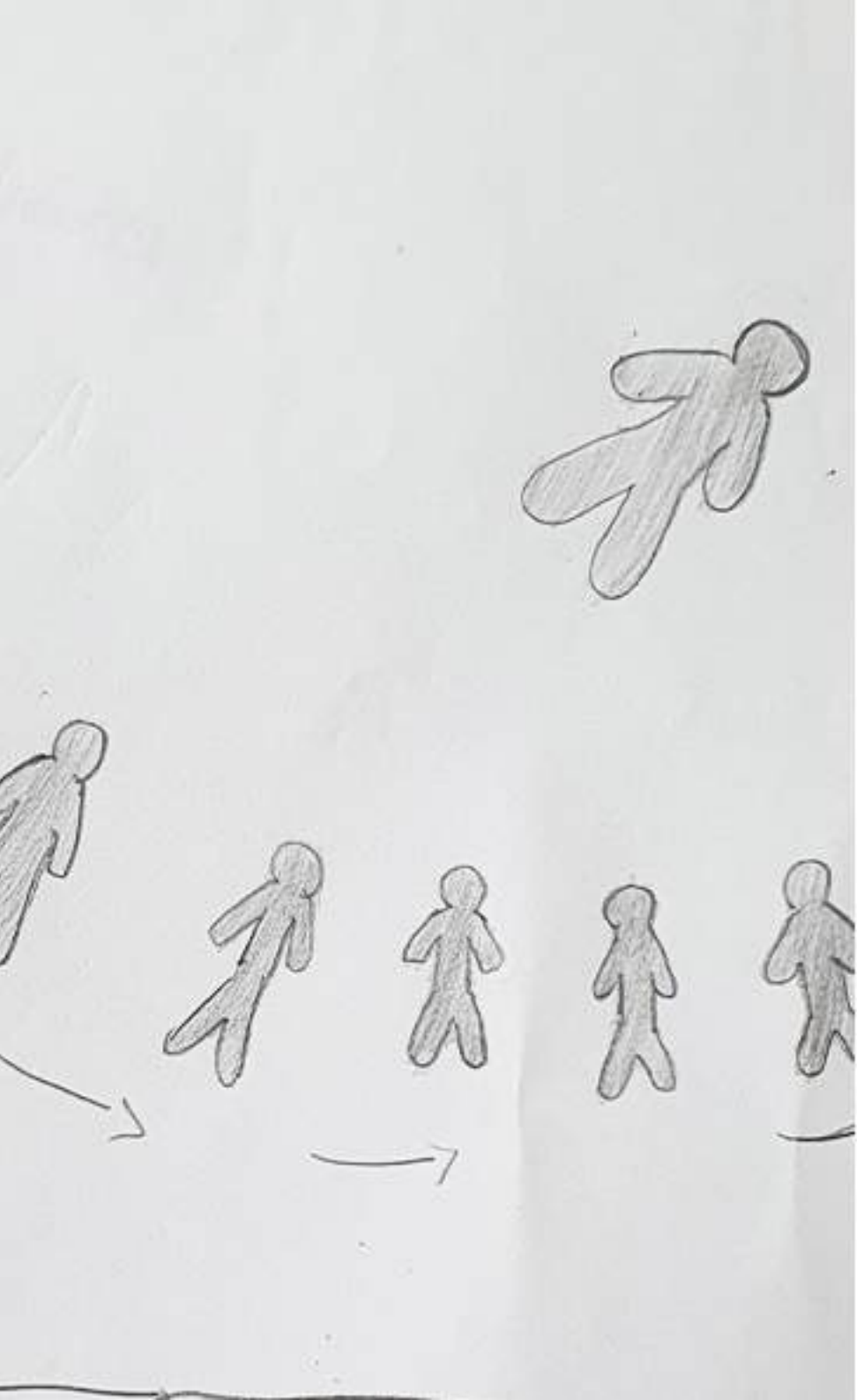
Número de participantes: Mínimo de quatro.

Desenvolvimento: Esta atividade é boa para ser desenvolvida em dias de chuva. Funcionará com dinâmica parecida com um telefone sem fio, onde será escolhido um para ficar na berlinda, ou seja, no centro da sala ou do círculo. Os participantes irão falando de um para o outro características do colega que está na berlinda. Ao final o último aluno terá que repetir o máximo de características que conseguiu memorizar.

Recomenda-se que sejam divididos grupos menores para desenvolvimento da brincadeira.

Objetivo: Respeito ao outro, atenção e criatividade.





31. MARACUJÁ CAMANAUS

Categoria: Contingência Social.

Material: Nenhum.

Disposição: Em roda.

Número de participantes: Mínimo de quatro.

Desenvolvimento: Deverá ser escolhido um participante para ficar no centro da roda que será o maracujá, os demais deverão rodar e ir cantando: Maracujá camanaus, maracujá camanaus. Ao pararem, todos entram no centro da roda e verificam se o maracujá está verde ou maduro.

Se estiver verde, todos voltam a rodar e cantar. Agora, se estiver maduro todos tocam na sua cabeça bagunçando seu cabelo.

Pode ser determinado partes do corpo a serem tocadas como braço, perna, barriga, ombro... para que as crianças conheçam os nomes das partes do corpo.

Objetivo: Conhecimento corporal, confiança, socialização

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



INFORMANTE
Raillene e Giovan

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis

Camanaus



32. PEGA CUPINS (Adaptada)

Categoria: Jogo de Regras.

Material: Cupins ou outro inseto e locais para colocá-los.

Disposição: Em filas.

Número de participantes: Mínimo de dois.

Desenvolvimento: Os participantes deverão se posicionar em duas ou mais filas. O primeiro da fila com uma vasilha na mão. A atividade será realizada da seguinte forma:

- O primeiro da fila corre até a árvore onde se encontram os cupins,
- O participante pegará o maior número de insetos (cupins, formigas) que conseguir e colocará na vasilha,
- Corre de volta para a fila, entrega a vasilha para o próximo colega, que dará continuidade a brincadeira.
- Vence quem conseguir a maior quantidade de cupins.

Objetivo: Velocidade, atenção, coragem

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



TRADUÇÃO

BUHTUÁ YE'ĒSE

рѳа каа еһанѳк̄асама. Тһо Һеетаһа, аһурó кіокар̄а омака'расама тее Һукірѳѳѳ, еһагѳ һуһтуаре see с̄агѳсами к̄і ротóро, бе'ró імѳѳ̄аомера маа тоһа, к̄і ме'р̄ăкіһіре о'огѳсами. Тһо Һеетаһа к̄і ме'р̄ăкіһі, к̄і Һероһота Һеегѳсами. Ноă паһар̄ă һуһтуá кіор̄ă Һапа'тарасама.



33. ROKRÃ

Categoria: Jogos de Regras.

Material: Bastões e uma bola.

Disposição: Em equipes.

Número de participantes: Mínimo de seis e máximo de dez

Desenvolvimento: Para realização do jogo deverá seguir as seguintes regras:

- O jogo deverá acontecer em uma quadra ou num espaço semelhante,
- Deverão ser formados duas equipes com no máximo dez jogadores,
- Cada jogador deverá ter em mãos um bastão,
- Deverá ter uma bola para início da partida que deverá sair do centro da quadra.

O objetivo deste jogo é tocar a bola com um bastão até que a mesma ultrapasse a linha de fundo do campo adversário. O bastão deverá ser constituído de materiais que não coloquem em risco a saúde de seus jogadores.

Objetivo: Trabalho em equipe, coordenação, respeito a regras

TRADUÇÃO

ROKRÃ

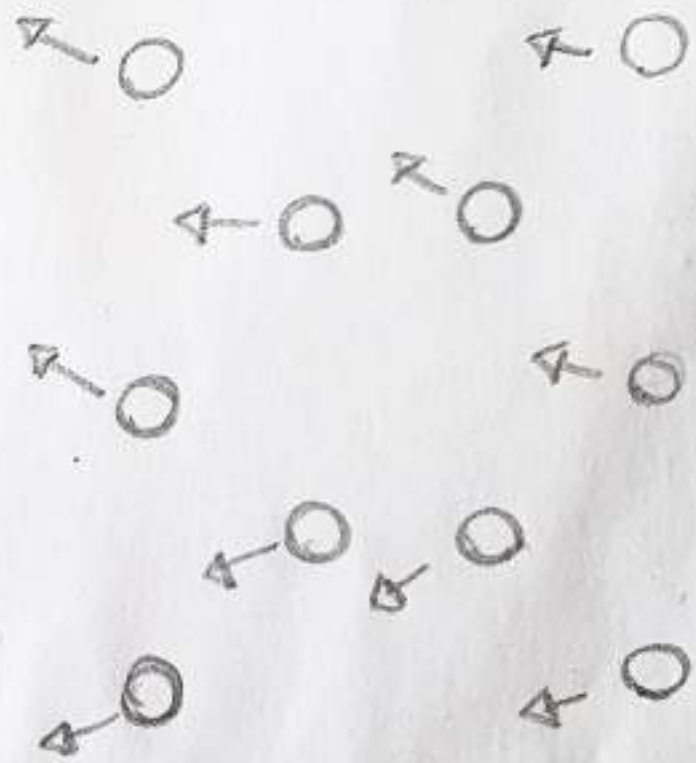
Nikã kura mahãsa dekawa tihirã aperasãma. Naa nɛkĩ yukɛsí kiorasama. Dií ga mera ahperasama, yukɛsí mera paa karasama, noã ahpe kurá yaa pa'g'ɛpɛ eha mitarã wapa'tarasama.



Atleta
Polo



Atleta
Polo



34. RONRONDÃ

Categoria: Contingência Física

Material: Peões e uma peneira grande de bambú.

Disposição: Livres

Número de participantes: Mínimo de dois e máximo de quatro.

Desenvolvimento: Deverá ser colocado uma peneira grande (ex. peneiras utilizadas na construção civil) onde cada jogador (no máximo dois) colocarão ao mesmo tempo seus peões para rodarem e duelarem.

Vence aquele que fizer com que seu peão permaneça rodando por mais tempo.

Objetivo: Coordenação, agilidade

TRADUÇÃO

BEHTAGÁ

Рuarã, ba'aparitirã ahperasama, tohõpapæ dohoké nêkorasama behtagaré. Behtagá yoakã nukūkaha wapa'tarosa.

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



INFORMANTE
Eusinei e Jucilene

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis



girando
girando



35. O CACIQUE MANDOU

Categoria: Contingência Física

Material: Nenhum

Disposição: Livres

Número de Participantes: Mínimo de dois

Desenvolvimento: Os participantes juntos escolhem o cacique e a partir daí a brincadeira continua com as seguintes falas:

Cacique – se o mestre mandar

Participantes - vou

Cacique – jacarandá

Participantes - já

Cacique – se não for

Participantes - vou te pegar

Cacique – pra fazer guile-guile (cócegas)

O cacique escolhe um participante e todos fazem guile-guile até ele não aguentar mais.

Obs.: Guile-Guile são cócegas pelo corpo.

Objetivo: Atenção, respeito a regras, coordenação.

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



INFORMANTE
Andrea e Flaviane

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis

TRADUÇÃO

WIOGʘ DUTÍSE

Ni' kī beserasama narē dutiakʘ, toho wee taha, narē dutigʘ toho nigʘsami:

- wiogʘ: yi'i dutikā

-ahperā: warāti

- wiogʘ: warā sarí mʘsā.

-ahperā: warāti

- wiogʘ: wa'ati kapero

-ahperā: mi'ire yē'erati

- wiogʘ: guile guile weeyá

Toho wee wiogʘ ni'kī besegʘsami, niipetirā guile guile weerasama kīre.



36. BRINCADEIRA DO SAPO

Categoria: Contingência Social.

Material: Nenhum.

Disposição: Livres.

Número de Participantes: Mínimo de dois

Desenvolvimento: No início da brincadeira será escolhido uma pessoa para dar os comandos da brincadeira. Em seguida todos os participantes pulam imitando sapos, o comandante diz:

- O sapo machucou a perna e todos pulam com uma perna só
- O sapo machucou o olho, todos colocam as mãos em um dos olhos
- O sapo caiu, todos caem
- O sapo rolou, todos rolam

É importante usar a criatividade para tornar a brincadeira mais interessante.

Objetivo: Atenção, criatividade, coordenação.

Vídeos dos
Jogos e
Brincadeiras
Indígenas



INFORMANTE
Mariellen

SISTEMATIZADO POR:
Patrícia Rossi dos Reis

TRADUÇÃO

TA'ROKŲ BU'UPUSÉ

Ni'kĩ beheserasama narē dutiakŲ, toho weheta ta'rokŲ weheró bu'upurasama. Narē dutigŲ toho nigŲsami:

- ta'rokŲ ehekũ nu'riami, nipetirã nikã ehekũ mera bu'upurasama.
- ta'rokŲ kapeá tĩriami, nipetirã amukã kapeápŲ kurasama.
- ta'rokŲ bŲrikiami, nipetirã bŲrikiasama.
- ta'rokŲ turũmi, nipetirã turũrasama.



fox'skumar 2020

Referência

BRACHT, Valter; GONZÁLEZ, Fernando Jaime. Educação física escolar. **Dicionário crítico de educação física. Ijuí: Unijuí**, p. 150-56, 2005.

BRASIL. LDB Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Brasília, 1996.

CAVALCANTI, Clóvis. Sustentabilidade: mantra ou escolha moral? Uma abordagem ecológico-econômica. *Estudos Avançados*, São Paulo, v. 26, n. 74, p. 35-50, 2012.

DARIDO, S. C. Educação Física na escola: questões e reflexões. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

FALCÃO, J. M. et al. Saberes compartilhados no ensino de jogos e brincadeiras: maneiras/artes de fazer na Educação Física. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 34, n. 3, p. 615-631, 2012.

FERREIRA, G.; PIMENTEL, G. G. A. Educação Física intercultural: diálogos com os jogos e brincadeiras Guarani. *Horizontes - Revista de Educação*, v. 1, p. 79-93, 2013.

GOSSO, Yumi; OTTA, Emma. Em uma aldeia Parakanã. In: CARVALHO, A. M. A.; MAGALHÃES, C.M.C.; PONTES, F.A.R.; BICHARA, I.D. (Org). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca: o Brasil que brinca. Vol I**, São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

GRANDO, B. S. Jogos e culturas indígenas: possibilidades para a educação intercultural na Escola. Cuiabá: EdUFTM, 2010.

GRANDO, Beleni Saléte; XAVANTE, Severiá Idioriê; DA SILVA CAMPOS, Neide. Jogos/brincadeiras indígenas: a memória lúdica de adultos e idosos de dezoito grupos étnicos. *Jogos e culturas indígenas: possibilidades para a educação intercultural na escola*, p. 91, 2010.

NASCIMENTO, Elimar. Pinheiro Do. Trajetória da sustentabilidade: do ambiental ao social, do social ao econômico. *Estudos Avançados* 26 (74), 2012.

SOARES, C., & CASTELLANI FILHO, L. ESCOBAR, M. O., VARJAL, E., BRACHT, V., TAFFAREL, C.,. (2011) Coletivo de Autores: a cultura corporal em questão. COLETIVO DE AUTORES. (Posfácio). *Metodologia do ensino de educação Física*, 2.

BRACHT, Valter; GONZÁLEZ, Fernando Jaime. Educação física escolar. **Dicionário crítico de educação física. Ijuí: Unijuí**, p. 150-56, 2005.

Manual Bilíngue de
**Jogos e Brincadeiras
Indígenas**

Interculturalidade, Modos de
Vida e Sustentabilidade

PRODUTO EDUCACIONAL

Patricia Rossi dos Reis

