

# JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO:

*adolescente brinca?*



**INSTITUTO  
FEDERAL**  
Rondônia

## Ensino, Pesquisa e Extensão

Este e-book é resultado de ações pedagógicas integrando ensino, pesquisa e extensão, desenvolvidas no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), Campus Porto Velho Calama, com a turma de primeiro ano vespertino 2021, do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio.

Camila de Souza Eleamen  
Juliomaciél Rosa Santana  
Iranira Geminiano de Melo  
Clarides Henrich de Barba

**GESSTEC**

Grupo de Estudos, Saúde, Sociedade e Tecnologia

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Jogos e brincadeiras no ensino médio integrado  
[livro eletrônico] : adolescente brinca? /  
Camila de Souza Eleamen...[et al.]. --  
Porto Velho, RO : Ed. dos Autores, 2022.  
PDF.

Outros autores : Juliomaciél Rosa Santana, Iranira  
Geminiano de Melo, Clarides Henrich de Barba.

Bibliografia.

ISBN 978-65-00-49623-9

1. Brincadeiras na educação 2. Ensino médio  
3. Jogos educacionais 4. Recreação ao ar livre  
I. Eleamen, Camila de Souza. II. Santana, Juliomaciél  
Rosa. III. Melo, Iranira Geminiano de. IV. Barba,  
Clarides Henrich de.

22-120339

CDD-371.397

**Índices para catálogo sistemático:**

1. Brincadeiras como proposta pedagógica : Educação  
371.397

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

# Prefácio

Interagir com as pessoas, ter companhias, passar o tempo sem perceber, esquecer-se dos afazeres cotidianos e responsabilidades, abraçar, gritar, correr, perder-se no mundo lúdico e deixar o carinho e afeto da brincadeira percorrer no corpo e na alma são as mais deliciosas sensações que os jogos e brincadeiras podem nos proporcionar.

Ao ler “Adolescente brinca? Jogos e Brincadeiras” que ora se manifesta nas formas escritas, descrita e ilustrada depara-se com um divisor de águas das delícias que é ter uma atividade de brincar em grupo sem uma máquina intermediando a interação humana. É nesse momento que conseguimos refletir o quanto é importante manter jogos e brincadeiras que privilegiam a interação humana presencial, pois é justamente nela que reside o afeto, o carinho, a aprendizagem de se viver em grupo frente a frente com a realidade de respeitar as regras de boas convivências entre as pessoas.

Em tempos atrás as brincadeiras eram passadas, de uns para os outros, dos mais velhos para os mais jovens, mas hoje essa tradição está se perdendo. No entanto, é comum que uma criança ou adolescente recorra a uma busca na internet para compreender algumas brincadeiras ou para executá-la. Por isso é extremamente necessário que comecemos a escrever as brincadeiras que estão em nossas memórias e deixá-las disponíveis para uma possível busca virtual onde as crianças, jovens, adultos e professores possam acessá-las e promover a interação brincante tão necessária em tempos que a máquina tenta suprir o espaço de um colega.

Ao estar no mundo das brincadeiras, joga-se com o adversário sem espaço para cancelar, esperar, ficar off-line... enfim, obras como este e-book tornam-se cada vez mais necessárias para que a humanidade não se perca daquilo que melhor representa a vida: viver e conviver em grupo para ter as oportunidades, entre outras já citadas, de também se tocar, se abraçar, chorar e sorrir juntos em jogos e brincadeiras que nos permitem uma série de conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural historicamente construído e, que ensinam a própria vida social.

Porto Velho, 27 de junho de 2022.

**BERENICE PERPETUA SIMÃO.**

# Sumário

Introdução .....	04
Amarelinha.....	06
Bobinho .....	07
Bets .....	08
Bolinha de gude .....	09
Caiu no poço .....	10
Cobra cega .....	11
Corre-cutia .....	12
Cabo de guerra .....	13
Estátua .....	14
Jogo do bafo .....	15
O mestre .....	16
Pega-bandeira .....	17
Polícia e ladrão .....	18
Peteca .....	19
Pipa .....	20
Pular corda .....	21
Pique-esconde .....	22
Pião .....	23
Queimada .....	24
Três cortes - Brincadeira de Voleibol .....	25
Brincadeira de Basquetebol .....	26
Referências .....	27
Sobre os autores .....	28

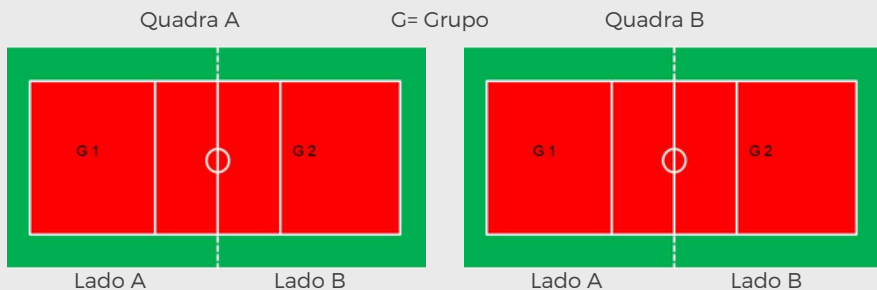
Este e-book é resultado de um projeto integrado de ensino, pesquisa e extensão, intitulado “Adolescente brinca? Jogos e brincadeiras no Ensino Técnico Integrado”, desenvolvido no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), Campus Porto Velho Calama, com a turma de primeiro ano vespertino 2021, do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio.

Partiu-se do entendimento de que na adolescência os jogos e brincadeiras podem também contribuir com o desenvolvimento das potencialidades das (os) estudantes, considerando que estas atividades fazem sentido para a sua prática social, em uma perspectiva de emancipação humana, portanto, com relevante valor educativo.

Nesse contexto, na primeira etapa a professora de Educação Física solicitou aos estudantes que realizassem uma pesquisa sobre jogos e brincadeiras. Os estudantes do Ensino Remoto entrevistaram um familiar (pai, mãe, avó, avô, tio, tia) sobre os jogos e brincadeiras em que o parente praticava na infância. Depois refletiram sobre as diferenças e semelhanças das práticas do parente entrevistado com aquelas vivenciadas pelo (a) estudante entrevistador (a). Em seguida cada um postou os resultados da pesquisa em um fórum no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Os estudantes do Ensino Presencial pesquisaram sobre jogos e brincadeiras (na internet, livros, revistas) e escolheram uma para praticar com o grupo. A turma estava organizada em quatro grupos de sete integrantes.

Na segunda etapa os grupos praticaram os jogos e brincadeiras escolhidos pelos integrantes, pretendendo-se ir além da prática e reflexão das contribuições dos jogos e brincadeiras, conduzindo os estudantes na escolha de atividades para vivenciar na aula de Educação Física. Conforme figura 1 cada grupo ficou em um lado de uma das quadras para a vivência, visando manter o distanciamento.

Figura 1: Organização dos grupos nas quadras.



Após a socialização das atividades escolhidas e vivência daquelas trazidas pelos colegas, cada grupo escolheu um jogo ou brincadeira para vivenciar com outro grupo da turma, favorecendo a proatividade, o protagonismo, a partilha e a socialização, além das habilidades e capacidades motoras desenvolvidas pelas atividades.

Após essas atividades de ensino e pesquisa, os grupos escolheram alguns jogos e brincadeiras para realizar em uma atividade de extensão na comunidade da Aldeia Central Karitiana. A priori pensou-se em realizar as atividades com adolescentes Karitiana, considerando que parte dos adolescentes já é pai/mãe de família e cabia perguntar: adolescente brinca? No entanto, havia predominantemente a presença das mães que estavam em uma atividade de outro projeto e, junto com elas, as crianças. Então, a turma realizou as atividades planejadas com o público infantil - representado na foto de capa deste e-book.

Por fim, apresentam-se, descritos, os jogos brincadeiras evidenciados no Projeto. Espera-se que crianças e adolescentes, junto aos familiares e as escolas, deles se utilizem, numa perspectiva de emancipação humana. Que brinquem, usufruam e desfrutem prazerosamente dos jogos e brincadeiras da cultura corporal de movimento de forma socializadora, recriadora, transformadora e integradora.

# Amarelinha

## COMO SE JOGA

Com um giz branco, deve-se desenhar o diagrama composto de 10 quadros, e depois numerá-los de 1 a 10, com diferentes cores de giz. Feito isso, para começar a jogar, o participante deve se posicionar de costas, atrás do primeiro quadrado, e atirar o marcador. A casa onde cair o marcador será o quadrado em que o jogador não poderá pisar. O participante começará o circuito da amarelinha pulando com um pé (nas casas solitárias) ou dois pés (nas casas duplas) segundo a posição dos quadros.

O objetivo é, sem pisar na casa onde está o marcador, que o jogador percorra pulando a amarelinha até o número 10, pegue o marcador e volte. Se o jogador errar, ou seja, não conseguir se equilibrar para pegar o marcador, será a vez do próximo jogador. Será vencedor o participante que conseguir completar todo o percurso primeiro, ou seja, que vá e volte trazendo o marcador, sem se desequilibrar.

## MATERIAL NECESSÁRIO

Giz colorido.

## NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, dois participantes.





# Bobinho

## COMO SE JOGA

Os jogadores fazem uma roda em pé e jogam a bola uns para os outros enquanto um participante fica no meio da roda tentando agarrar a bola, ele será o “bobinho”. Se ele pegar, aquele que tinha jogado a bola é que vai para o meio da roda, para ser o novo bobinho. Mas atenção: só vale agarrar a bola no ar, nada de pegá-la no chão!

Para a brincadeira ficar mais difícil, podem-se colocar algumas regras. Por exemplo: não poder jogar a bola de volta para quem a jogou para você; não poder ficar muito tempo com a bola parada nas mãos e só poder pegar na bola, no máximo, cinco vezes. Nessa brincadeira, o bobinho tem que ser, na verdade, o mais esperto de toda a roda!

## MATERIAL NECESSÁRIO

Bola (de voleibol, basquetebol, handebol ou futsal) dependendo dos movimentos que se quer realizar na brincadeira.

## NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, três participantes.



# Bets

## COMO SE JOGA

A missão do jogo de taco / bets é trocar de base cruzando os tacos na metade do campo, o que equivale a 01 ponto. Ganha a brincadeira quem somar primeiro os 12 pontos. Quem inicia o jogo com o taco em mãos tem uma grande vantagem. A dupla da bolinha tem a missão primordial de conquistar o taco - derrubando a casinha que estará armada (ou derrubando a latinha) ou “queimando” o adversário (jogando a bolinha nele) - para somente depois disso conseguir o acúmulo de pontos.

Os integrantes da dupla que estão com o taco nas mãos se colocam ao lado das casinhas (ou latinhas), tomando o cuidado de manter a ponta do bastão dentro da base (não pode tirar o taco da base de forma nenhuma) – caso contrário, eles poderão ser “queimados”. Sua missão, além de defender a casinha ou latinha, é rebater a bola, que será jogada para atingi-las. Nesse sentido, quando rebater a bola para longe, o rebatedor deverá correr para trocar de base, onde terá que cruzar os tacos no meio do campo. É preciso correr nessa hora e fazer tudo muito rapidamente!

A dupla que estará dupla com a bolinha se posiciona atrás das bases. Um dos integrantes da dupla irá começar o jogo, jogando a bolinha contra a casinha do lado oposto do campo - a missão é derrubá-la e, com isso, conquistar posse do taco, trocando de lugar com a outra dupla.

Assim sendo, à medida que a casinha é derrubada ou um jogador é queimado, os papéis das duplas são trocados. Manterá a vantagem quem tiver a posse do taco ao término de XX pontos.

## MATERIAL NECESSÁRIO

Dois tacos, duas casinhas (lata, garrafa pet), uma bola pequena de borracha (para casa quatro participantes).

## NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, quatro participantes.



# Bolinha de gude

## COMO SE JOGA

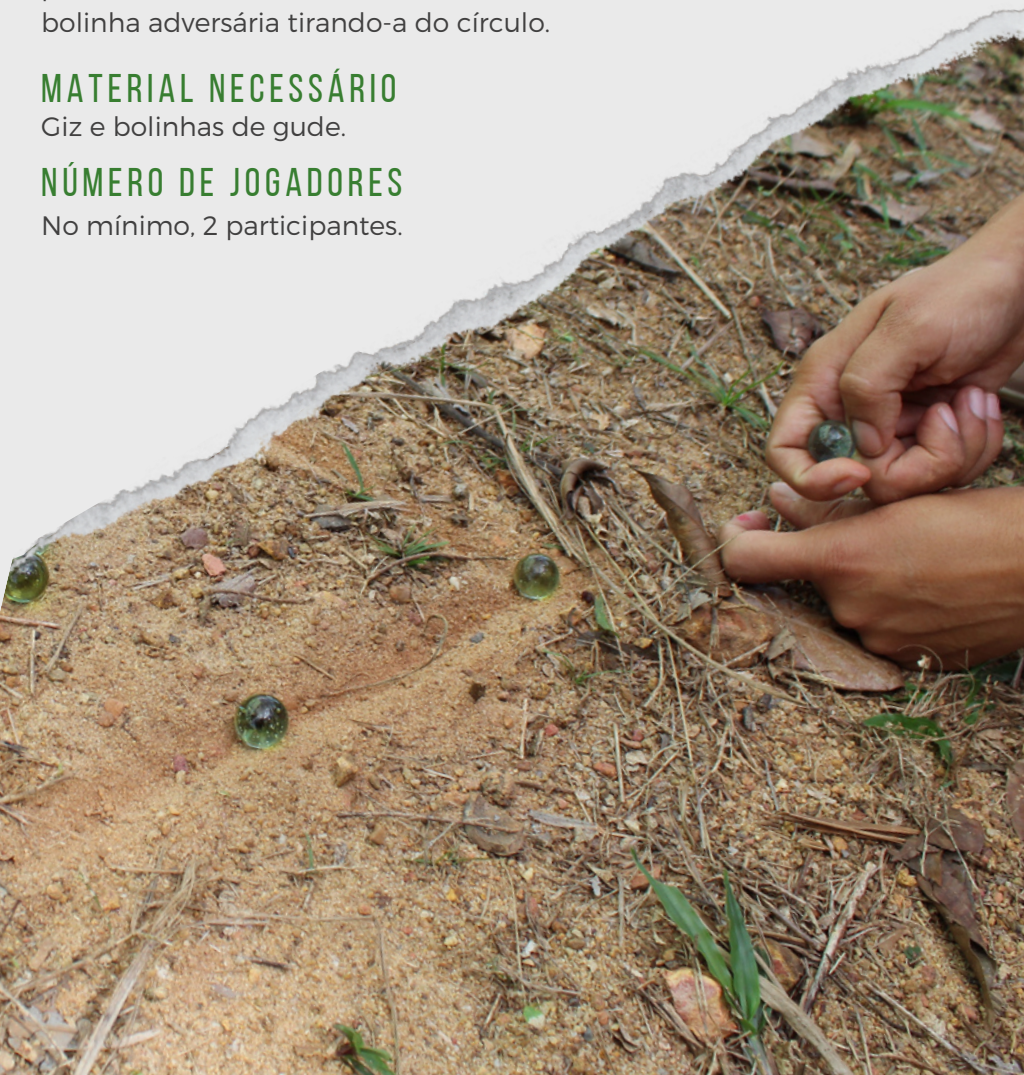
Em uma das versões tradicionais, os participantes desenham um triângulo ou um círculo no chão. Cada jogador coloca o mesmo número de bolinhas em qualquer lugar do círculo, reservando uma para ser a atiradora. Alternadamente, cada um tenta acertar uma bolinha adversária tirando-a do círculo.

## MATERIAL NECESSÁRIO

Giz e bolinhas de gude.

## NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, 2 participantes.



# Cain no poço

## COMO SE JOGA

Primeiro, é preciso separar a turma: meninas para um lado, meninos para o outro. Um condutor venda os olhos de um participante, que diz: "Caí no poço". O condutor pergunta: "Quem te tirá"? O participante responde: "Meu bem". O condutor então aponta para cada um dos participantes e pergunta: "É esse"? O participante responde sim ou não. Quando a resposta for positiva, o condutor pergunta: "pera, uva, maçã ou salada de frutas"? Se a resposta for pera, o participante deverá dar um aperto de mão no participante escolhido; se for uva, um abraço; se for maçã, um beijo no rosto; mas se salada de frutas for a pedida, o participante fará tudo: aperto de mão, abraço e beijo no rosto. Vale lembrar que se o jogador que estiver com os olhos vendados for menina, o condutor apontará para o lado dos meninos. Se for menino, apontará para o lado das meninas. Agora é a vez de o participante escolhido ter os olhos vendados para que o condutor repita a brincadeira até que todos tenham participado.

## MATERIAL NECESSÁRIO

Uma venda (ou tira para vender os olhos).

## NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, 5 participantes.



# Cobra cega

## COMO SE JOGA

De olhos vendados, um dos participantes (escolhido ou sorteado) será a cobra-cega e, com os olhos vendados, tentará pegar os outros participantes da brincadeira. O primeiro a ser pego assume o posto de cobra-cega. O pegador, no início da brincadeira, deve girar várias vezes para ficar desorientado. Os outros jogadores, que não estão vendados, fogem e se esquivam do pegador. O primeiro a ser pego assume a posição de cobra-cega.

**Variação:** Em outra versão do jogo, a cobra-cega, além de alcançar os jogadores, deve também adivinhar, pela audição, quem foi pego, fazendo perguntas.

## MATERIAL NECESSÁRIO

Uma venda para os olhos.

## NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, três participantes.



# Corre-cotia

## COMO SE JOGA

Conhecida também como “Lenço atrás”, os participantes sentam-se em um círculo e cobrem os olhos. Um deles anda em volta com um lenço na mão para deixar atrás de um dos amigos. E vai cantando a música:

“Corre, cotia, na casa da tia.

Corre, cipó, na casa da vó.

Lencinho na mão, caiu no chão.

Moça bonita do meu coração.

Posso jogar? Ninguém vai olhar?”.

O jogador que achar o lenço atrás corre atrás do que jogou. Quando pegá-lo, ele vira o "cantador", o outro se senta e a brincadeira recomeça.

## MATERIAL NECESSÁRIO

Um lencinho.

## NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, cinco participantes.





# Cabo de guerra

## COMO SE JOGA

Cabo de guerra, também conhecido por jogos da corda, é uma atividade esportiva que envolve força, em que duas equipes disputam entre si um teste de força. Segundo as regras internacionais, cada equipe deve ser composta de oito integrantes. Os competidores ficam dispostos em linha reta, seguidos ao longo do cabo (corda), de aproximadamente 10 cm de diâmetro. Entre os dois grupos existe uma linha central. O cabo é marcado em seu ponto central e em dois outros pontos distantes quatro metros de seu centro. A disputa é iniciada pelos dois times com a marca central do cabo coincidindo com a linha central. O objetivo do jogo é puxar o grupo oponente, fazendo com que ele cruze a linha central com sua marca de quatro metros do cabo.

**Varição:** Outra forma de vencer a disputa é conseguir fazer o oponente cometer uma falta.

## MATERIAL NECESSÁRIO

Duas cordas grandes de sisal (aproximadamente 10 metros), fita crepe ou giz.

## NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, dois participantes.

# Estátua

## COMO SE JOGA

Alguém fica próximo ao aparelho de som para comandar a brincadeira, enquanto a música toca, os participantes dançam como quiserem. Quando o volume da música for diminuído, uma voz de comando diz: - estátua! Neste momento, todos devem ficar parados, a música recomeça e todos voltam a dançar e assim por diante.

Os participantes podem fazer caretas e poses engraçadas quando a música parar, tornando a brincadeira mais divertida.

## MATERIAL NECESSÁRIO

Qualquer aparelho para reproduzir a música.

## NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, cinco participantes.



# Jogo do bafo

## COMO SE JOGA

O objetivo do jogo é ganhar figurinhas de um determinado álbum de cromos e as regras são bastante simples.

Dois ou mais jogadores formam um círculo em que todos ficam sentados ao redor das figurinhas que estão sendo disputadas. Cada jogador coloca uma quantidade de figurinhas combinada entre os participantes no centro. O monte de figurinhas é agrupado e é sorteada a ordem de ação dos participantes. Acertada a ordem de participação, um jogador, por vez, arruma o monte, colocando todas as figurinhas viradas de frente e bate com a mão no monte de figurinhas. As figurinhas que virarem do avesso serão recolhidas pelo participante que acabou de bater. O próximo participante arruma as figurinhas que restaram e bate no monte, retirando aquelas que conseguiu virar. O processo continua até que todas as figurinhas em jogo sejam viradas do avesso e retiradas do monte, mas se as figurinhas colarem na mão do jogador, ele terá que bater a figurinha sozinha fora do bolo.

Como regra, não se podem utilizar os dedos para simplesmente virar as figurinhas, deve-se bater nas figurinhas, seja com a mão completamente aberta ou com a mão levemente em "forma de concha". Ao arrumar o monte antes de bater, o participante pode proposital ou involuntariamente deixar as figurinhas levemente curvadas, facilitando que elas sejam viradas na batida. Para evitar abusos, qualquer outro jogador pode "selar" o monte, ou seja, pode, com a mão completamente aberta, apertar o monte de figurinhas, fazendo com que ele fique plano novamente, dificultando a virada ao avesso das figurinhas, e não pode apostar a mesma carta mais de uma vez.

## MATERIAL NECESSÁRIO

Figurinhas ou cards.

## NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, dois participantes.



# O mestre mandou

## COMO SE JOGA

Um jogador assume o papel de "Mestre" e emite instruções (geralmente ações físicas como "pule no ar" ou "ponha a língua para fora") para os outros jogadores, que devem ser seguidas somente quando precedidas da frase "Mestre mandou". Os jogadores são eliminados do jogo seguindo as instruções que não são imediatamente precedidas pela frase ou deixando de seguir uma instrução que inclui a frase "Mestre mandou". É a capacidade de distinguir entre comandos genuínos e falsos, em vez de habilidades físicas, que geralmente importa no jogo; na maioria dos casos, a ação só precisa ser tentada. O objetivo do jogador que atua como Mestre é fazer com que todos os outros jogadores saiam o mais rápido possível; o vencedor do jogo é geralmente o último jogador que seguiu com sucesso todos os comandos fornecidos. Ocasionalmente, no entanto, dois ou mais dos últimos jogadores podem ser eliminados ao mesmo tempo, resultando em Mestre ganhando o jogo.

## MATERIAL NECESSÁRIO

Nenhum.

## NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, três participantes.



# Pega-bandeira

## COMO SE JOGA

Os participantes devem ser divididos em duas equipes. O espaço que os jogadores irão brincar deve ser dividido em tamanhos iguais. Cada equipe deverá colocar uma bandeira (um pedaço de pano ou lençol velho) no canto mais difícil e distante que quiser, dentro do seu campo. O desafio da brincadeira é atravessar o campo da equipe adversária e pegar a bandeira sem ser pego. O jogador que for pego deverá ficar parado no lugar congelado e poderá ser libertado por outro participante do seu time que conseguir tocá-lo (sem ser pego por nenhum participante da equipe adversária).

## MATERIAL NECESSÁRIO

Duas bandeiras (pedaço de pano ou lençol velho)

## NÚMERO DE JOGADORES

As equipes podem conter um número ilimitado de pessoas, basta que as duas equipes tenham o mesmo número de participantes.

# Polícia e ladrão

## COMO SE JOGA

Um grupo é a polícia, o outro são os ladrões. Eles se escondem e a polícia deve capturá-los em um tempo combinado no início da brincadeira. Se a polícia conseguir prender os ladrões no tempo estabelecido, ela ganha. Caso contrário, os ladrões são os vencedores.

## MATERIAL NECESSÁRIO

Nenhum.

## NÚMERO DE JOGADORES

As equipes podem conter um número ilimitado de pessoas, basta que as duas equipes tenham o mesmo número de participantes.



# Peteca

## COMO SE JOGA

Peteca é um nome de origem tupi, que significa bater com as mãos. A peteca tradicional é feita artesanalmente com penas de galinha, palha de milho, barbante e areia. Ela pode ser jogada em qualquer terreno que ofereça espaço em que os participantes possam se movimentar sem ter risco de se machucar ou de quebrar algum objeto. Para jogar peteca, se for em dupla, uma fica em frente à outra a uma distância de mais ou menos dois metros, os participantes formam um círculo. Quem começa a brincadeira deve segurar a peteca com uma mão e arremessá-la debaixo para cima com a outra mão, lançando aos outros companheiros de jogo. O jogador seguinte arremessa a peteca passando para o outro sem deixar cair. Quando a peteca cair no chão, o jogador sai da brincadeira. O ganhador do jogo será quem não deixou a peteca cair nem uma vez.

## MATERIAL NECESSÁRIO

um peteca

## NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, dois participantes.



# Pipa

## COMO SE JOGA

A maneira mais fácil de empinar uma pipa é com duas pessoas: uma segura a pipa contra o vento e a outra fica a certa distância, segurando a linha. Quando a linha está bem esticada, o vento empurra a pipa, levantando-a e fazendo-a flutuar no ar.

**Variação:** Podem-se confeccionar as pipas em grupo e depois brincar de impinar. E também fazer algumas disputas: Qual a pipa mais bonita? Qual subiu mais alto? Qual a menor? Qual a maior? Qual a mais colorida?

## MATERIAL NECESSÁRIO

Qualquer aparelho para reproduzir a música.

## NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, dois participantes.



# Pular corda

## COMO SE JOGA

É possível pular corda de forma individual (movimentando-a com os dois braços e pulando) ou em grupo. Na brincadeira coletiva, uma das extremidades da corda é presa em um poste ou em um portão, enquanto um participante fica na outra ponta batendo a corda. Mas também é possível que dois participantes, um em cada extremidade, segurem e batam a corda para que outros pulem. Os participantes que estão pulando seguem comandos (com um pé, com dois pés, passar antes que a corda toque o chão) ou o que pede a letra de uma música.

**Variação:** Os mais habilidosos conseguem pular duas cordas que são batidas quase ao mesmo tempo.

## MATERIAL NECESSÁRIO

Corda de pelo menos três metros (para brincadeira em grupo) e de medidas menores (para brincadeira individual).

## NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, dois participantes.



# Pique-esconde

## COMO SE JOGA

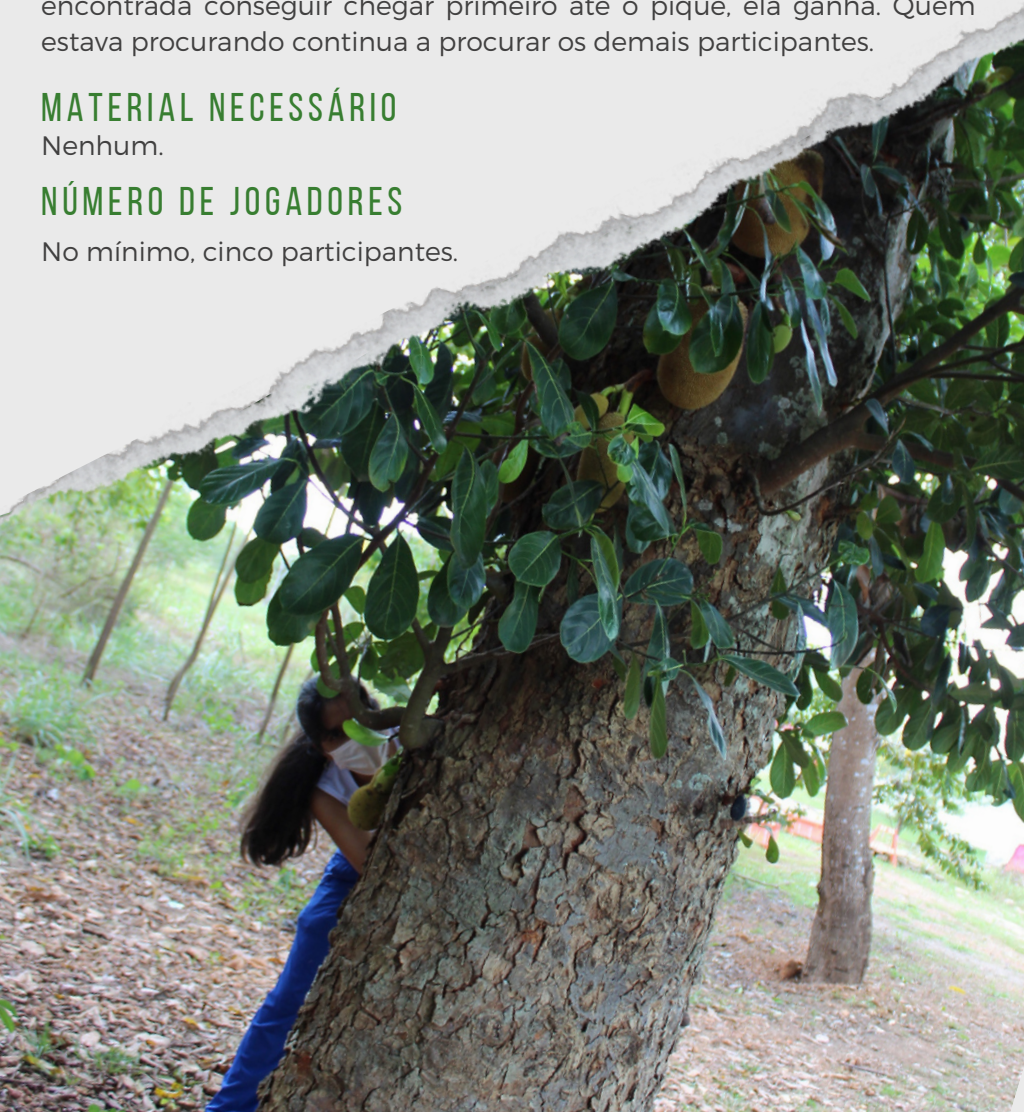
Um participante tem que esconder o rosto e contar até 30, enquanto as outras se escondem. Depois, ela tem que encontrar todos os outros para ganhar a brincadeira. Sempre que achar alguém, tem que correr e bater no pique, dizendo: "Chicotinho queimado, 1,2,3,4, (nome do participante encontrado) atrás da árvore". Se a pessoa que foi encontrada conseguir chegar primeiro até o pique, ela ganha. Quem estava procurando continua a procurar os demais participantes.

## MATERIAL NECESSÁRIO

Nenhum.

## NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, cinco participantes.





## Pião

### COMO SE JOGA

O pião é um brinquedo infantil fabricado de maneira torneada e de formato cônico. A brincadeira de pião acontece com um participante enrolando em todo o corpo do brinquedo um forte fio ou cordão, chamado fieira, cuja ponta fica presa em seu dedo. Lança-se o pião ao chão, recolhendo-se rapidamente a fieira, o pião rodopia velozmente sobre si. Os brincantes fazem disputas entre si para ver quem é mais hábil no manejo do pião, fazendo-o rodopiar por mais tempo lançando seu pião sobre os outros para retirá-los da roda.

### MATERIAL NECESSÁRIO

Pião e fieira para cada participante.

### NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, dois participantes.





# Queimada

## COMO SE JOGA

O objetivo do jogo é fazer o maior número possível de prisioneiros em cada campo. O grupo vencedor será aquele que fizer o maior número de prisioneiros dentro de um tempo pré-estabelecido, ou então, aquele que aprisionar todos os jogadores adversários. Cada time fica situado em um campo e um dos jogadores de cada lado deverá ser colocado atrás da linha de fundo do campo adversário. A partida do jogo é iniciada com o apito do instrutor, assim, um jogador arremessa a bola contra o campo adversário com o objetivo de atingir (queimar) algum jogador adversário. A brincadeira do jogo de queimada não exige um número estabelecido de participantes, as regras não são muito rígidas, porém o objetivo é o mesmo: Eliminar a equipe oposta.

## MATERIAL NECESSÁRIO

Uma bola de borracha.

## NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, cinco  
participantes por equipe.

## Três cortes - Brincadeira de Voleibol

### COMO SE JOGA

O grupo organizado em círculo. Um jogador saca a bola para o alto, outro faz o levantamento e o terceiro a tocá-la a bola deverá cortar a bola (bater nela com força de cima para baixo), tentando queimar alguém. Quem for queimado (tocado pela bola depois do terceiro toque), vai para o centro do círculo até ser atingido por uma bola cortada novamente.

### MATERIAL NECESSÁRIO

Uma bola de voleibol.

### NÚMERO DE JOGADORES

No mínimo, cinco participantes.



# Brincadeira de Basquetebol

## COMO SE JOGA

O jogo 21 é uma atividade de basquete em grupo que foca em arremessos de lance livre, rebote e defesa. Para jogar 21, um jogador deve se posicionar na linha de lance livre e todos os outros jogadores ficam debaixo da cesta. O jogador da linha de lance livre faz o arremesso. Ele continua arremessando até que erre o arremesso ou acerte três vezes consecutivas para ganhar 1 ponto a cada lance livre convertido. Se ele acertar três arremessos seguidos, deve começar com a bola no centro da quadra e tentar marcar uma cesta enquanto os outros jogadores defendem. Se o arremessador errar um lance livre, os outros jogadores podem pegar o rebote e arremessar de qualquer posição da quadra enquanto os outros jogadores jogam como defensores. Qualquer jogador que fizer uma cesta ganha dois pontos e, então, vai para a linha de lance livre e se torna o arremessador. O primeiro jogador a atingir 21 pontos.

## MATERIAL NECESSÁRIO

Giz e bolinhas de gude.

## NÚMERO DE JOGADORES

Até quatro participantes por partida.



# Referências

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 18. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

BECKEMKAMP, Daiana; MORAES, Marcos. A utilização dos jogos e brincadeiras em aula: uma importante ferramenta para os docentes. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 18, N° 186, Noviembre de 2013.

BRASIL. Ministério da Cidadania. Jogos e brincadeiras das culturas populares na Primeira Infância. Brasília: Ministério da Cidadania, 2019.

CAMPOS, Valeria. Educação Física no Ensino Fundamental: os jogos e brincadeiras como proposta pedagógica para os anos finais. Dissertação (mestrado profissional) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente, 2020.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. Constr. psicopedag., São Paulo, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019.

FALCÃO, Júlia Miranda; VENTORIM, Silvana; SANTOS, Wagner dos; FERREIRA NETO, Amarílio. Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 34, n. 3, p. 615-631, jul./set. 2012.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. Dicionário crítico de educação física. 3. ed. rev. e ampl. - Ijuí : Ed. Unijuí, 2014.

JUCÁ, Dalila. Falando sério: 100 brincadeiras. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.

KOCH, Karl. Pequenos jogos esportivos. Tradução de Reinaldo Guarany. Barueri, SP: Manole, 2005.

MAIA, Divanalmi Ferreira; FARIAS, Álvaro Luís Pessoa de; OLIVEIRA, Marcos Antonio Torquato de. Jogos e brincadeiras nas aulas de educação física para o desenvolvimento da criança. Cenas Educacionais, v. 3, p. e8623, 17 maio 2020.

PEREIRA, Simone Maria Gomes de Sousa. A Educação profissional técnica integrada ao Ensino Médio: contribuições da práxis pedagógica embasada na Pedagogia Histórico crítica. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Programa de Pós Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão, Campus São Luís, Monte Castelo, 2020.

PERNAMBUCO. Jogos e Brincadeiras: Interação com Currículo Intercultural Indígena. Comissão de Professores Indígenas em Pernambuco, Recife: Secretaria Executiva de Desenvolvimento da Educação, 2021.

SANTOS, Sibebe Pereira dos. Jogos e brincadeiras na educação física: uma ferramenta pedagógica para desmitificar a separação por sexo nas aulas contribuindo para o desenvolvimento do Educando. Monografia (Graduação), Centro Universitário AGES, Licenciatura em Educação Física, Paripiranga, 2021.

SILVA, Carlos Eduardo da. Jogos Populares como conteúdo de ensino nas aulas de Educação Física Escolar. TCC (Graduação) – Universidade Federal de Pernambuco, CAV. Licenciatura em Educação Física, Vitória de Santo Antão, 2017.

SILVA, Tiago Aquino da Costa e. Jogos e brincadeiras na escola. São Paulo: Kids Move Fitness Programs, 2015.

SILVA, Tiago Aquino da Costa e; SILVA, Mérie Hellen Gomes de Araujo da Costa e. Jogos do mundo todo: a diversidade do brincar em ação. São Paulo: Kids Move Fitness Programs, 2015.

TAVARES, Marcelo; SOUZA JÚNIOR, Marcílio. Jogo, brinquedo e brincadeira nas aulas de Educação Física. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires - Año 15 - N° 144 - Mayo de 2010.

THIOLLENT, Michel. Metodologia da pesquisa-ação. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1986.

VIEIRA, Cláudia Maria da Silva (org.). Brincadeiras Populares: um resgate da cultura do brincar. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão. São Luís: EDIFMA, 2019.

## Sobre os autores

### CAMILA DE SOUZA ELEAMEN

Instituto Federal de Rondônia - (IFRO), Campus Calama, Porto Velho - Rondônia - Brasil. Técnica em Informática pelo (IFRO) e acadêmica do curso de graduação Análise e Desenvolvimento de Sistemas. E-mail: camila.eleamen2@gmail.com

### JULIOMACIEL ROSA SANTANA

Estudante do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), Campus Porto Velho Calama. Membro do Grupo de Estudos Saúde Sociedade e Tecnologia (GESSTEC). E-mail: juliomacielrosa@gmail.com

### IRANIRA GEMINIANO DE MELO

Mestra em Educação Agrícola pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. Doutoranda em Educação Escolar pela Universidade Federal de Rondônia. Docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia. Tem experiência na área de Educação Física e Saúde da Família. Integrante dos grupos de pesquisa Estudos Saúde, Sociedade e Tecnologia (GESSTEC - IFRO) e Desenvolvimento e Cultural Corporal (GEDCC - UNIR). E-mail: iraniramel@gmail.com

### CLARIDES HENRICH DE BARBA

Doutor em Educação Escolar pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Professor do Curso de Graduação em Filosofia e atua na Pós-Graduação no Programa de Mestrado e Doutorado Profissional na Universidade Federal de Rondônia. E-mail: clarides@uni.br