



**XXIII
SEINPE**
IFEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

Cultura do Jogo na Cidade de Manaus – Os Jogos Populares e sua relação com a sociedade moderna.

Autores: Prof. Esp. Gustavo Queiroz Raposo - SEDUC/UFAM/FEFF, Profa. Dra. Ida de Fátima Castro Amorim – UFAM/FEFF, Profa. Dra. Sheila Moura Amaral – UEA/PROEF/UFAM

Email para contato: prof.gustavoraposo@gmail.com

Instituição: SEDUC/UFAM/UEA

Número máximo de participantes: 80 alunos

Duração: até 90 minutos

Duração: 1 hora e 30 minutos

Objetivos

- Compreender a evolução da cultura dos jogos na cidade de Manaus, destacando os jogos tradicionais (populares) e contemporâneos.
- Analisar o impacto dos jogos da atualidade na socialização, criatividade e no desenvolvimento de habilidades cognitivas e físicas.
- Incentivar a reflexão sobre o papel dos jogos na construção cultural local e nas relações sociais da comunidade.
- Promover a vivência, valorização e preservação da cultura lúdica regional por meio da prática dos jogos populares mais citados na cidade de Manaus.
- Avaliar, por meio da ficha de observação, o desempenho dos participantes durante a prática dos jogos populares

Materiais Utilizados

- Projetor e computador ou tablet para exibição de imagens e vídeos de jogos populares.
- Quadro Branco e pincéis coloridos
- Caixa de materiais para as dinâmicas: 20 cones, cordas e bolas de handebol e iniciação ao handebol de número 10.

Encaminhamento Metodológico

1. Acolhimento e Apresentação (15 minutos)

- Recepção dos participantes e breve apresentação do facilitador.
- Exposição do objetivo da oficina e contextualização do tema: **“Os Jogos Populares e sua relação com a sociedade moderna.”**



**XXIII
SEINPE**
FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

- Pergunta inicial aos participantes: “Quais jogos vocês conhecem ou costumam jogar hoje em dia?” – registrar no quadro.

2. Roda de Conversa e Histórico dos Jogos (20 minutos)

- Breve apresentação sobre a história dos jogos no mundo e na cidade de Manaus, incluindo jogos tradicionais da região.
- Comparação com os jogos contemporâneos, destacando aspectos digitais, competitivos e colaborativos.
- Discussão sobre a função social, cultural e educativa dos jogos.

3. Atividade Prática – Experiência com Jogos Populares (30 minutos)

- Divisão dos participantes em pequenos grupos.
- Os grupos jogam, exploram regras e discutem estratégias.
- Observação do facilitador sobre aspectos de habilidades motoras fundamentais, das competências cognitivas, bem como das atitudes socioafetivas, a fim de identificar avanços individuais e coletivos no processo de aprendizagem lúdica, através de uma ficha de observação.

4. Sistematização e Reflexão (15 minutos)

Cada grupo compartilha suas experiências, dificuldades, aprendizados e percepções sobre a importância dos jogos na vida cotidiana e na cultura local. Registro de principais ideias no quadro, destacando conexões entre jogos tradicionais e contemporâneos.

5. Encerramento (10 minutos)

Recapitulação dos principais pontos da oficina e espaço para dúvidas e considerações finais.

6. Avaliação

Autoavaliação: cada participante pode escrever em post-it um aprendizado ou percepção adquirida durante a oficina, permitindo ao facilitador avaliar o impacto da atividade.

Observação contínua: participação, engajamento e interação dos grupos durante a dinâmica prática. Através de uma ficha de observação, pode-se ter informações práticas sobre o desenvolvimento das habilidades motoras, das competências cognitivas (atenção, tomada de decisão e respeito às regras) e das atitudes socioafetivas (cooperação e interação em grupo), permitindo identificar avanços individuais e coletivos durante a prática.