



Jogos tradicionais e coletivos funcionais como instrumento pedagógico na promoção de saúde no meio coletivo: Um relato de experiência

Traditional and functional group games as a pedagogical tool in promoting health in the community: An experience report

Recebido: 21/11/2025 | Aceito: 28/11/2025 | Publicado: 05/01/2026
DOI: 00.000.0000/000

Victor Vieira Feijó¹, Juan Diniz Marinho¹, Icaro França Freitas¹, Alan Oliver Gomes Costa¹, Carlos Manoel Pinheiro Bandeira¹, Ely Alves da Silva Júnior¹, Harrisson Douglas dos Santos Vieira¹, Maria Regiane Ferreira da Silva², Davy da Silva Mendes², Joaquim Albuquerque Viana², Alessandra Bárbara César de Freitas Boaventura², Gleiser Barroso Barbosa²

¹Acadêmico do Curso de Educação Física – UniNorte

²Docente do Curso de Educação Física – UniNorte

Resumo

Os jogos coletivos e tradicionais têm se mostrado estratégias pedagógicas relevantes para a promoção da saúde e da socialização em ambientes escolares. Mais do que atividades recreativas, eles oferecem oportunidades de aprendizado, movimento e convivência, favorecendo o desenvolvimento motor, emocional e social das crianças. A experiência realizada com 36 alunos do ensino infantil no Instituto Batista Ida Nelson, em Manaus, evidenciou resultados consistentes em duas horas de atividades. Jogos como Mantenha a Bexiga no Ar, Dentro/Fora/Morto/Vivo, Corrida do Polvo e Pegue o Cone estimularam coordenação motora, agilidade, cooperação e respeito às regras, além de contribuir para vínculos afetivos e senso de pertencimento. Os professores também relataram benefícios, como aprimoramento de habilidades de liderança, empatia e organização, indicando que a prática pode impactar positivamente tanto os participantes quanto os aplicadores. Os desafios observados, como diferenças de habilidades entre os alunos e dificuldade de manter o foco, foram superados com ajustes simples nas regras e rodízio de papéis, o que possibilitou maior inclusão e participação. Os resultados dialogam com a perspectiva de Piaget, que reconhece o jogo como espaço privilegiado para a construção da inteligência e para o desenvolvimento de estratégias de resolução de conflitos e cooperação. Mesmo em um período de aplicação relativamente curto, os jogos coletivos mostraram-se recursos pedagógicos eficazes para estimular saúde, socialização e formação integral em contexto escolar.

Palavras-chaves: jogos coletivos; saúde; ludicidade; socialização; educação física; cidadania.

Abstract

Collective and traditional games have proven to be relevant pedagogical strategies for promoting health and socialization in school environments. More than recreational activities, they provide opportunities for learning, movement, and interaction, supporting the motor, emotional, and social development of children. The experience conducted with 36 preschool students at Instituto Batista Ida Nelson, in Manaus, demonstrated consistent results within two hours of activities. Games such as Keep the Balloon in the Air, Inside/Outside/Dead/Alive, Octopus Race, and Grab the Cone stimulated motor coordination, agility, cooperation, and respect for rules, while also contributing to affective bonds and a sense of belonging. Teachers also reported benefits, including improvements in leadership skills, empathy, and organization, indicating that the practice can positively impact both participants and facilitators. Challenges observed, such as differences in abilities among students and difficulty maintaining focus, were addressed through simple adjustments to rules and role rotation, which enabled greater inclusion and participation. The results align with Piaget's perspective, which recognizes play as a privileged space for the construction of intelligence and for the development of strategies related to conflict resolution and cooperation. Even within a relatively short period of application, collective games proved to be effective pedagogical resources for promoting health, socialization, and integral development in the school context.

Keywords: Collective games; Health; Playfulness; Socialization; Physical Education; Citizenship.

1. Introdução

Os jogos tradicionais e coletivos funcionais são ferramentas pedagógicas essenciais para promover a saúde em ambientes coletivos, especialmente entre crianças. Essas práticas culturais vão muito além do simples ato de brincar, pois combinam aprendizado, diversão e desenvolvimento social, respondendo a desafios contemporâneos como o sedentarismo infantil e a necessidade de fortalecer os vínculos entre as pessoas. A Educação Física, nesse contexto, assume um papel essencial ao utilizar o



brincar como recurso educativo, transformando o espaço escolar em um ambiente saudável, inclusivo e formativo. Jean Piaget já afirmava que “o jogo é a forma mais elevada de pesquisa”, destacando que a infância é o período em que se constrói a inteligência e que o brincar é um meio privilegiado para que a criança experimente situações de conflito, resolução e cooperação. Lev Vygotsky complementa essa visão ao dizer que “aquilo que a criança consegue fazer hoje com ajuda, conseguirá fazer sozinha amanhã”, ressaltando o papel da interação social no processo de aprendizagem.

A experiência prática com jogos tradicionais e coletivos funcionais mostrou-se eficaz para integrar movimento, ludicidade e aprendizagem significativa. Atividades como corrida do polvo, pegue o cone, mantenha a bexiga no ar cooperativo foram aplicadas com crianças em idade escolar, estimulando tanto o desenvolvimento motor quanto a socialização. Ao brincar em grupo, as crianças aprenderam a lidar com regras, a respeitar o tempo do outro e a valorizar o trabalho em equipe. Esses momentos de vivência coletiva contribuíram para a construção de hábitos saudáveis, solidariedade e respeito, mostrando que os jogos não se limitam ao entretenimento, mas se consolidam como instrumentos pedagógicos que favorecem a formação integral.

Esse processo também enfrentou o desafio de transformar o espaço escolar em um ambiente de promoção da saúde coletiva, estimulando valores como cooperação, consciência corporal e responsabilidade social. A prática demonstrou que os jogos coletivos funcionais articulam teoria e prática de forma consistente, contribuindo para a formação crítica do acadêmico e para o fortalecimento da Educação Física como área comprometida com o bem-estar social.

Além dos benefícios físicos e sociais, os jogos tradicionais e coletivos funcionais também favorecem o desenvolvimento emocional das crianças. Ao vivenciarem situações de vitória e derrota, aprendem a lidar com frustrações, a controlar impulsos e a desenvolver resiliência. Esse aspecto é fundamental para a formação de indivíduos capazes de enfrentar desafios futuros com equilíbrio e maturidade, mostrando que o brincar é também um exercício de cidadania.

Outro ponto relevante é a valorização da cultura popular e das tradições locais. Muitos jogos tradicionais carregam elementos históricos e culturais que fortalecem a identidade das crianças e promovem o respeito às raízes comunitárias. Ao resgatar essas práticas, a Educação Física contribui para preservar a memória coletiva e para estimular o sentimento de pertencimento, aproximando os alunos de sua própria cultura e ampliando sua visão de mundo.

Os jogos coletivos funcionais também se destacam por sua capacidade de inclusão. Diferentemente de práticas esportivas competitivas que podem excluir aqueles com menor habilidade, os jogos funcionais permitem adaptações e acolhem todos os participantes, independentemente de suas condições físicas ou cognitivas. Essa característica reforça o papel da Educação Física como promotora da equidade e da participação social, garantindo que cada criança tenha oportunidade de vivenciar experiências significativas.

Do ponto de vista pedagógico, o uso dos jogos tradicionais e coletivos funcionais exige do educador uma postura crítica e reflexiva. Não basta aplicar atividades de forma mecânica; é necessário compreender os objetivos, planejar estratégias e avaliar os resultados de maneira integrada. O professor torna-se mediador do processo, estimulando a autonomia das crianças e orientando-as para que o brincar se transforme em aprendizado e promoção da saúde.

A prática também contribui para a formação do futuro profissional de Educação Física. Ao vivenciar e refletir sobre o uso dos jogos como instrumentos pedagógicos, o acadêmico desenvolve competências que vão além da técnica, como sensibilidade social, capacidade de intervenção crítica e compromisso com a transformação da realidade. Esse processo fortalece sua identidade profissional e amplia sua compreensão sobre o papel da Educação Física na sociedade.

Por fim, os jogos tradicionais e coletivos funcionais reafirmam seu papel social e acadêmico ao promover saúde, desenvolvimento crítico e integral, além de fortalecer a Educação Física como campo de conhecimento voltado para a qualidade de vida e a cidadania. Ao integrar ludicidade, movimento e valores coletivos, essas práticas revelam-se como instrumentos pedagógicos capazes de enfrentar os desafios contemporâneos e de contribuir tanto para a formação das crianças quanto para o avanço científico e profissional na área.

2. Metodologia

A atividade foi realizada no Instituto Batista Ida Nelson, localizado na cidade de Manaus (AM), no dia 04 de novembro de 2025, no período matutino, entre 08h e 10h, totalizando duas horas de intervenção. Participaram da ação 36 crianças da Educação Infantil, acompanhadas por docentes responsáveis, que auxiliaram na organização do espaço, no apoio pedagógico e na mediação das interações. O estudo caracteriza-se como um relato de experiência de natureza descritiva e qualitativa, desenvolvido em ambiente escolar, com enfoque na promoção da saúde e no fortalecimento do desenvolvimento motor e social na infância.

As atividades foram previamente planejadas pelos acadêmicos envolvidos, considerando princípios da ludicidade, da aprendizagem significativa e da adequação às características da faixa etária participante. Foram selecionados quatro jogos motores organizados de forma sequencial: (a) Mantenha a Bexiga no Ar, realizado em duplas, com o objetivo de estimular coordenação motora global, lateralidade e socialização; (b) Dentro/Fora/Morto/Vivo, aplicado em círculo com auxílio de corda, visando desenvolver agilidade, atenção, concentração e compreensão de regras; (c) Corrida do Polvo, realizada em grupos de quatro alunos, com braços entrelaçados e transporte de balão, favorecendo cooperação, equilíbrio dinâmico, controle postural e coordenação; e (d) Pegue o Cone, atividade individual de velocidade e estratégia, voltada à tomada de decisão e ao respeito às regras comuns do jogo.

Cada atividade foi explicada previamente, com demonstração prática, orientações verbais e repetição das instruções sempre que necessário. Durante a execução, os professores garantiram acompanhamento sistemático, favorecendo a organização, segurança e participação plena das crianças. Foram observados indicadores relativos ao comportamento motor, engajamento, interações socioafetivas, respeito às regras, resolução de problemas e participação coletiva.

Para registro e análise da intervenção, empregaram-se observações diretas, anotações de campo, registros fotográficos e relatos espontâneos das crianças, os quais permitiram compreender a recepção das atividades, identificar habilidades predominantes e avaliar como os jogos contribuíram para o desenvolvimento motor e social no contexto educativo. A análise dos dados ocorreu de forma qualitativa, buscando interpretar os resultados à luz dos princípios da pedagogia lúdica e do desenvolvimento infantil, garantindo fidedignidade e coerência metodológica ao relato.

Além disso, a metodologia adotada buscou integrar prática pedagógica e formação acadêmica, permitindo aos futuros profissionais vivenciarem o planejamento, condução e avaliação de atividades recreativas em ambiente escolar real. Essa aproximação com o cotidiano educativo possibilitou refletir sobre estratégias de organização, condução e mediação docente, ampliando o repertório formativo dos acadêmicos e fortalecendo a compreensão sobre a importância da ludicidade e do movimento no processo educativo.

3. Resultados e Discussões

A aplicação dos jogos coletivos junto às crianças da Educação Infantil gerou resultados significativos no desenvolvimento motor, social e socioemocional, evidenciando o potencial pedagógico das atividades lúdicas planejadas. Observou-se evolução importante na coordenação motora, na agilidade e na compreensão de regras, assim como maior capacidade das crianças de lidar com frustrações e desafios inerentes às dinâmicas propostas. Jogos como *Dentro/Fora/Morto/Vivo*, *Corrida do Polvo* e *Pegue o Cone* favoreceram o desenvolvimento de estratégias coletivas, tomada de decisão e persistência diante das dificuldades, enquanto a atividade Mantenha a Bexiga no Ar proporcionou interação em duplas, compartilhamento de ações e cooperação.

Além disso, verificou-se que o brincar em grupo promoveu vínculos afetivos, ampliou o senso de pertencimento e incentivou atitudes de respeito, solidariedade e ajuda mútua, assegurando a participação de todas as crianças, independentemente das diferenças de ritmo, habilidade ou experiência prévia. Esses achados corroboram estudos que apontam o brincar como prática orientada para a socialização, o bem-estar e o desenvolvimento integral (Kishimoto, 2018; Brougère, 2010).

Do ponto de vista pedagógico, a intervenção também trouxe contribuições relevantes para os docentes participantes, que relataram aprimoramento de habilidades relacionadas à mediação, liderança, empatia e condução de grupos, confirmando que experiências lúdicas no contexto escolar podem transformar não apenas os estudantes, mas também a prática profissional daqueles que as implementam. Assim, a ludicidade mostrou-se elemento promotor de aprendizagens mútuas, reforçando o papel humanizador da Educação Infantil, tal como defende Freire (1996).

Alguns desafios emergiram ao longo das práticas, especialmente no que se refere às diferenças de habilidades motoras e aos momentos de dispersão, porém foram superados mediante ajustes simples nas regras, reorganização dos grupos e explicações breves e objetivas. Nesses casos, o erro assumiu função pedagógica, transformando-se em oportunidade de desenvolvimento e autorregulação, conforme sugerem Piaget (1973) e Vygotsky (1991), ao destacarem o papel formativo do jogo e da interação entre pares na construção do conhecimento.

Os resultados observados dialogam também com compreensões mais amplas sobre a cultura lúdica, como apontado por Huizinga (2014), ao afirmar que o jogo constitui fenômeno cultural capaz de criar regras, significados e formas simbólicas de convivência, aspecto evidenciado na forma como as crianças negociaram regras, respeitaram limites e construíram sentidos coletivos durante a atividade.

Embora a intervenção tenha sido breve, a elevada participação, o engajamento contínuo e a expressiva resposta das crianças reforçam o potencial das atividades lúdicas de baixo custo como ferramentas educativas capazes de promover saúde, socialização, movimento, convivência e aprendizagem significativa. Os achados indicam que os jogos coletivos constituem importante estratégia para a formação integral na infância, atuando simultaneamente sobre aspectos motores, cognitivos, emocionais e culturais.

4. Considerações Finais

A experiência desenvolvida evidenciou que as atividades lúdicas, quando planejadas pedagogicamente e aplicadas de forma intencional, constituem-se como instrumentos potentes de promoção do desenvolvimento integral da criança, articulando dimensões motoras, sociais, cognitivas e emocionais. As vivências propostas demonstraram que o brincar pode favorecer a aquisição de habilidades motoras básicas, ampliar a socialização, reduzir tensões emocionais e promover um ambiente escolar mais inclusivo e acolhedor, resultados amplamente defendidos pelas perspectivas contemporâneas da Educação Física escolar.

Além dos impactos sobre o desenvolvimento infantil, observou-se que as ações repercutiram positivamente na formação dos acadêmicos envolvidos, ao potencializar competências profissionais como liderança, empatia, comunicação e manejo de grupos. A intervenção possibilitou vivenciar, em contexto real, a relação entre teoria e prática, reforçando a ideia de que a Educação Física desempenha um papel social fundamental na promoção da saúde coletiva e na construção de ambientes educativos participativos.

Embora a intervenção tenha alcançado resultados expressivos, reconhecem-se como limitações o tempo reduzido de aplicação e a ausência de acompanhamento longitudinal, que permitisse a observação de efeitos contínuos a médio e longo prazo. Contudo, esses limites não diminuem a relevância das ações, ao contrário, indicam a necessidade de continuidade e expansão das práticas recreativas no contexto escolar, bem como o desenvolvimento de novas pesquisas e intervenções extensionistas.

Dessa forma, conclui-se que o brincar, enquanto prática educativa, representa uma estratégia essencial para a promoção da saúde, da convivência e do bem-estar infantil, além de constituir um recurso formativo para futuros profissionais da Educação Física. Reafirma-se, assim, que a ludicidade precisa ocupar lugar central nas políticas e práticas escolares, contribuindo para uma formação humana integral, crítica e socialmente comprometida.



Referências Bibliográficas

- Arruda, M., & Moura, E. (2007). *A importância da ludicidade no processo de aprendizagem infantil*. Revista Pedagógica.
- Brasil. Ministério da Educação. (2018). *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. MEC.
- Brougère, G. (2010). *Brinquedos e cultura*. Cortez.
- Darido, S., & Rangel, I. (2005). *Educação física escolar: Implicações para a prática pedagógica*. Guanabara Koogan.
- Freire, P. (1996). *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. Paz e Terra.
- Huizinga, J. (2014). *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura* (8ª ed.). Perspectiva.
- Kishimoto, T. M. (2018). *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. Cortez.
- Kunz, E. (2018). *Transformação didático-pedagógica do esporte*. Unijuí.
- Matsudo, V., & Matsudo, S. (2012). Envelhecimento e atividade física. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*.
- Meurer, S., & Benedetti, T. (2012). A importância das atividades físicas para idosos. *Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde*.
- Piaget, J. (1973). *A formação do símbolo na criança*. LTC.
- Santos, S. M. (1997). *O que é ludicidade*. Vozes.
- Vygotsky, L. (1991). *A formação social da mente*. Martins Fontes.
- Zago, A. S., & Gobbi, S. (2003). Importância da atividade física para o idoso. *Revista da Educação Física/UEM*.