

Jogos populares como conteúdo nas aulas de Educação Física: uma sequência didática colaborativa

Fonte: Mapa do brincar

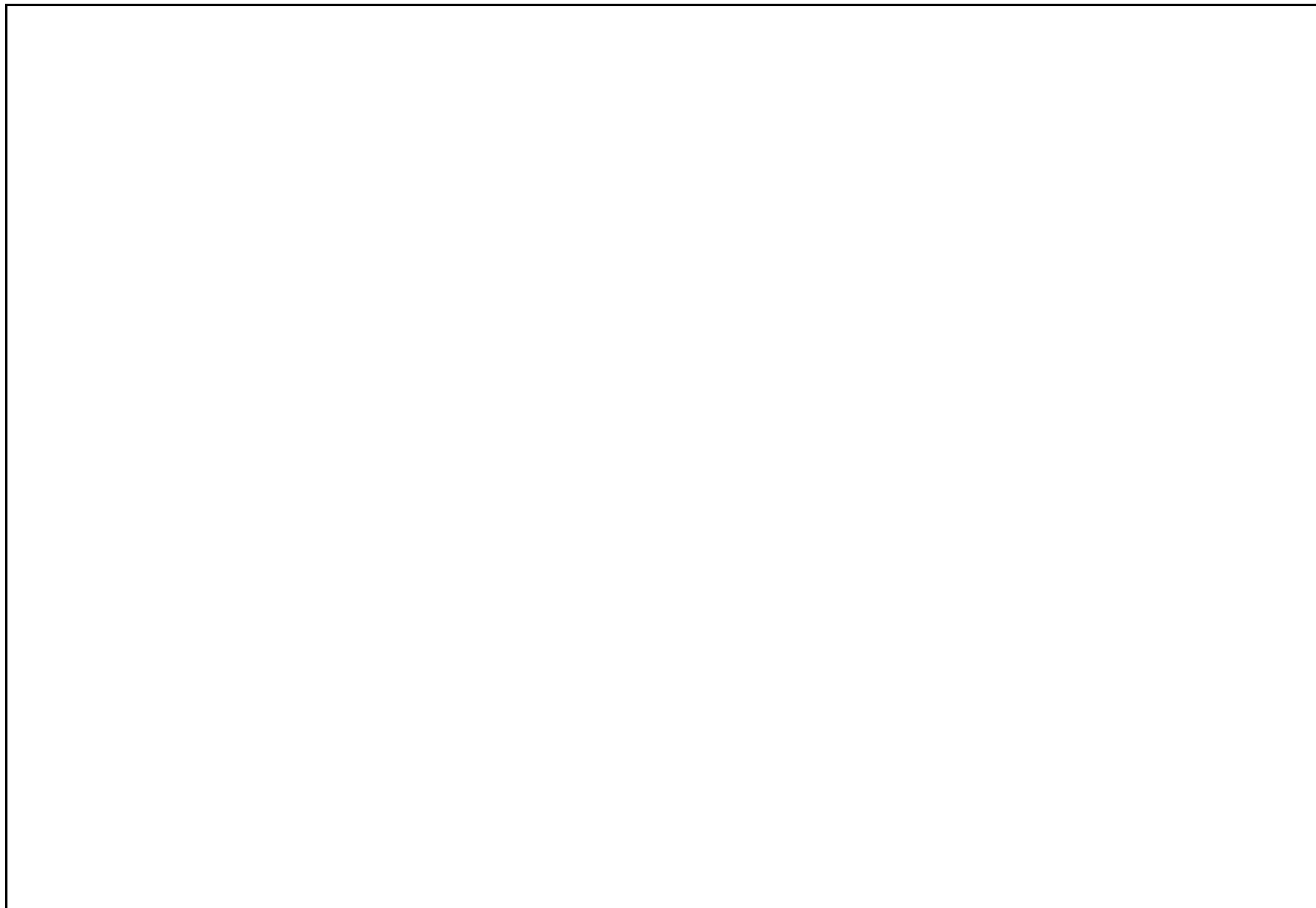


Fonte: Mapa do brincar



Fonte: Mapa do brincar

Thaís do Val Bueno
Luiz Rogério Romero



Realização

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho

Faculdade de Ciências e Tecnologia – UNESP/Presidente Prudente

Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – PROEF

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES



JOGOS POPULARES COMO CONTEÚDO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: uma proposta de unidade didática colaborativa

Supervisão Geral

Prof. Dr. Luiz Rogério Romero

Realização

Prof^a. Thaís do Val Bueno

Ilustrações

Canva.com e Google Imagens

Ficha catalográfica elaborada pela Seção Técnica de Aquisição e Tratamento da Informação - Diretoria Técnica
de Biblioteca e Documentação - Unesp, Campus de Presidente Prudente

B928j Bueno, Thais do Val.
Jogos populares como conteúdo nas aulas de educação física : uma
seqüência didática colaborativa / Thais do Val Bueno, Luiz Rogério Romero. -
Presidente Prudente, 2025
41 p. : il.

Produto que acompanha a dissertação do Programa de Mestrado
Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF) da Universidade
Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente
Prudente

1. Jogos populares. 2. Educação física escolar. 3. Currículo. 4. Unidade
didática. I. Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e
Tecnologia, Presidente Prudente. II. Título.

Alessandra Kuba Oshiro Assunção
CRB-8/9013

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	06
SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS	08
Sequência didática 1	08
Sequência didática 2	10
Sequência didática 3	12
Sequência didática 4	14
Sequência didática 5	17
Sequência didática 6	19
Sequência didática 7	21
Sequência didática 8	24
Sequência didática 9	26
Sequência didática 10	29
Sequência didática 11	31
Sequência didática 12	33
REFERÊNCIAS	35
ANEXOS	36
Anexo A – Questionário inicial	36
Anexo B – Sequência do jogo das Cinco marias	37
Anexo C – Sequência do jogo do elástico	37
Anexo D – Jogo com corda e cantigas	38
Anexo E – Formato do jogo de Bolinha de gude	38
Anexo F – Atividade avaliativa	39
Anexo G – Questionário final	39

APRESENTAÇÃO

Este material didático é resultado da pesquisa intitulada “JOOGOS POPULARES COMO CONTEÚDO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: uma proposta de unidade didática colaborativa”, que teve como participantes alunos de duas turmas do Ensino Fundamental – uma do 4º ano e outra do 5º ano – de uma Escola Municipal localizada em Sorocaba, São Paulo, como um dos

Essa pesquisa teve como objetivo descrever e analisar a elaboração e o desenvolvimento de uma unidade didática colaborativa sobre a temática jogos populares entre os estudantes do Ensino Fundamental Anos Iniciais, que buscou abordar os conhecimentos sobre a origem, as nomenclaturas, a forma tradicional de jogar e as variações desses jogos.

A partir disso, foi desenvolvido um planejamento colaborativo sobre os jogos populares que contemplasse tais conhecimentos sobre o conteúdo dos jogos populares, colocando os alunos no centro do processo de ensino e aprendizagem. A elaboração da unidade didática partiu do interesse e das experiências dos próprios estudantes, expressas em rodas de conversa e no questionário inicial, que investigou seus conhecimentos prévios sobre jogos populares.

A proposta do projeto de intervenção é composta por 12 sequências, totalizamos 14 aulas realizadas entre os meses de abril e junho. Cada aula teve duração de 50 minutos e foi registrada no diário de campo da professora pesquisadora. Por se tratar de um planejamento flexível, durante todo o processo, foram realizadas os ajustes e adaptações necessárias que eram identificadas pela pesquisadora.

Esse planejamento pedagógico não tem o propósito de servir como um manual para o(a) educador(a) no desenvolvimento desse conteúdo, mas sim de ampliar as possibilidades de sua inclusão, com base em uma experiência bem-sucedida. Dessa forma, o(a) educador(a) poderá adaptar e ressignificar a proposta conforme a realidade de seu contexto.

ABERTURA DO PROJETO

TEMA: Questionário Inicial

OBJETIVOS:

- Investigar e compreender os conhecimentos prévios sobre os jogos populares entre os estudantes.

NÚMERO DE AULAS: 1 aula (50 minutos)

LOCAL: Sala de Educação Física

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Folha com o questionário impresso.
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

ESTRATÉGIA DE ENSINO E ATIVIDADES:

PARTE 1: RODA DE CONVERSA INICIAL

- Iniciar a conversa apresentando aos estudantes o projeto dos jogos populares, seus objetivos e como serão as nossas aulas.
- Explicar para os alunos que eles responderam um questionário inicial sobre os jogos populares.

PARTE 2: DESENVOLVIMENTO/DESDOBRAMENTOS

Aplicação do Questionário Inicial (Anexo A): Neste momento entregar um questionário impresso para cada estudante, a fim de identificar e compreender os conhecimentos prévios dos estudantes sobre os jogos populares.

- Professor, caso algum aluno tenha dificuldade de escrever, você pode ser o escriba e caso não tenha carteiras na sala você pode usar tabuleiros ou livros para apoio da folha.

- Esse questionário pode ser aplicado via Formulário Google, caso sua escola tenha sala de informática ou acesso a tecnologias digitais.

PARTE 3: RODA DE CONVERSA FINAL

- Roda de conversa final: Diálogo com os estudantes sobre o que sabem, entendem sobre o que são os jogos populares e se estão ansiosos em participar das aulas.

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:

- Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1

TEMA: Conhecendo sobre os Jogos Populares.

OBJETIVOS:

- Reconhecer as brincadeiras e jogos populares como patrimônio cultural, bem como suas características, variações.
- Identificar e conhecer as brincadeiras e jogos populares.

NÚMERO DE AULAS: 1 aula (50 minutos).

LOCAL: Sala de Educação Física.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Lousa digital.
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

ESTRATÉGIA DE ENSINO E ATIVIDADES:

PARTE 1: RODA DE CONVERSA INICIAL

- **Em roda de conversa inicial**, levante os conhecimentos prévios dos alunos quanto aos jogos populares, pergunte suas curiosidades, interesses, quais jogos conhecem e pontue com os alunos a diferença entre jogo e esporte.



PARTE 2: DESENVOLVIMENTO/DESDOBRAMENTOS

Atividade 1: Conhecendo sobre os jogos populares

- Apresentação de vídeos sobre o processo históricos dos jogos populares, suas características, oportunizando aos alunos conhecerem e identificarem alguns dos diversos jogos populares.

Vídeo 1: Jogos e brincadeiras populares e tradicionais – Conceituação dos jogos

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=K14cBwMZCDU>

Vídeo 2: Resgate de brincadeiras populares – Diversos jogos populares.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=opLQ2gxfXgM>

- Professor, durante a exibição dos vídeos, realize algumas pausas para enfatizar a conceituação, processo histórico e as características dos jogos populares, para que os estudantes compreendam e ampliem os seus conhecimentos em relação aos jogos populares.

Atividade 2: Identificando os jogos nas telas

- Apresentação na lousa digital de telas que retratam os jogos e brincadeiras populares, para que os alunos analisem as obras e procurem identificar os jogos e brincadeiras que conhecem ou que gostariam de conhecer que estão presentes nas telas, sendo o professor escreva neste momento, anotando os jogos mencionados pelos estudantes.

Tela 1: “Várias brincadeiras II”, de Ivan Cruz.

Tela 2: “Série Memórias de infância, de Ricardo Ferrari.

Tela 3: “Mapa do Brincar”, da Folha de São Paulo.

- Caso não tenha lousa digital ou aparelho de tv, pode ser impressas cópias coloridas das telas e entregar para os alunos em grupos.

PARTE 3: RODA DE CONVERSA FINAL

- Converse com os estudantes sobre quais jogos eles não conheciam ou ainda não aprenderam, vivenciaram e se compreenderam o que são os jogos populares, deixando os estudantes expressarem suas opiniões.

- Solicitar uma pesquisa para casa sobre os jogos populares, explicando aos estudantes que eles devem pesquisar em revistas, livros, na internet ou com a família sobre os jogos populares e escrever sobre o jogo um jogo que ele pesquisou.

- Posteriormente, será criada uma lista com os jogos pesquisados pelos alunos e realizada uma votação. O jogo mais votado será o tema de estudo da próxima aula.

- Finalizando a roda de conversa, explicar sobre o caderno de registro coletivo das aulas, no qual, o aluno levará para casa para escrever o que aprendeu na aula, suas percepções, como foi o jogo, o que achou mais fácil, mais difícil, seus sentimentos durante a aula.

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:

- Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2

TEMA: Conhecendo o jogo de Bola queimada.

OBJETIVOS:

- Conhecer e vivenciar o jogo de Bola queimada tradicional.
- Reconhecer e identificar o Jogo de Bola queimada como parte da história e cultura popular.
- Ampliar a consciência corporal e as estratégias na superação dos objetivos presentes pelos jogos.

NÚMERO DE AULAS: 1 aula (50 minutos).

LOCAL: Quadra poliesportiva.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Bola de borracha.
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

ESTRATÉGIA DE ENSINO E ATIVIDADES:

PARTE 1: RODA DE CONVERSA INICIAL

- Inicie a aula com uma roda de conversa sobre o que os alunos recordam sobre os jogos populares e recapitule juntamente com eles o que são os jogos populares, suas características, origem e recolher a pesquisa realizada em casa pelos alunos (as).

- Em seguida explicar para os alunos que vamos aprender sobre o jogo de queimada e perguntar quem conhece esse jogo? Como jogam?

- Após esse momento explicar sobre a possível origem da queimada tradicional, suas diferentes nomenclaturas/nomes, objetivo e regras da queimada tradicional.

❖ **Possível origem:** a mais aceita é que o jogo de bola queimada surgiu do treinamento do exército do rei Papus, no norte da Europa Meridional, o qual arremessava bolas de fogo, na luta contra a invasão dos bárbaros na Papônia (SANTOS, 2009).

❖ **A Bola queimada também é conhecida:** caçador, baleado, mata-mata, queima, carimba, barra bola, cemitério, queimado, queimada, carimba e carimbador. (SANTOS, 2009).

PARTE 2: DESENVOLVIMENTO/DESDOBRAMENTOS

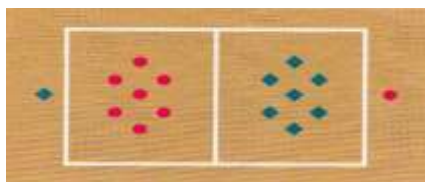
Atividade 1: Jogando o jogo de Bola Queimada tradicional

- Após a explicação das regras, objetivos e demonstração do jogo, os (as) alunos (as) deverão se dividir em duas equipes com números iguais de jogadores, no qual, terão a autonomia para organizarem as equipes.

❖ Caso uma equipe fique com um jogador a mais, resolver juntamente com os alunos para encontrar uma solução.

- Cada equipe se posicionará no seu campo de jogo (Figura 1) e um jogador de cada equipe irá tirar par ou ímpar para decidir quem começa o jogo.

Figura 1: Forma tradicional da Bola queimada



Fonte: Santos (2012)

Objetivo do jogo:

- É arremessar ou lançar bola tentando acertar, queimar o jogador da equipe adversária.

Regras/como se joga:

- O Jogador estará queimado, “perder a vida”, quando a bola lançada ou arremessada pelo jogador da equipe adversária tocar no seu corpo e logo em seguida cair no chão.
- O jogador que for queimado, “perder a vida”, deve se dirigir a reserva (morto ou cemitério), que fica no final do campo da equipe adversária.
- Qualquer jogador que sair fora do seu campo de jogo ou invadir campo adversário estará eliminado e deverá se dirigir a reserva

- (morto ou cemitério), que fica no final do campo da equipe adversária
- Qualquer jogador que sair fora do seu campo de jogo ou invadir o campo adversário estará eliminado e deverá se dirigir a reserva (morto ou cemitério), que fica no final do campo da equipe adversária.
- Ganha o jogo a equipe que conseguir acertar, queimar mais jogadores da equipe adversária.

PARTE 3: RODA DE CONVERSA FINAL

- Questões norteadoras da roda de conversa: como foi jogar a queimada tradicional, você gostou, qual a sensação que você sentiu quando foi queimado e quando você queimou? Você acha mais fácil pegar a bola ou esquivar, qual a dificuldade que você encontrou ao jogar?
- Após esse momento, será avisado aos alunos que no final da próxima aula, iremos fazer a votação do jogo que eles pesquisaram para ser estudado na aula seguinte.

❖ Professor, caso os alunos na roda inicial apresentem variações do jogo de queimada de como jogam fora da escola, trazer para que todos os alunos conheçam e aprendam na próxima aula. Caso não apresentem variação, você pode propor alguma variação em relação ao jogo de Bola queimada tradicional.

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:

- Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3

TEMA: Variação do jogo de Queimada: jogando a Queimada dos amigos da sala.

OBJETIVOS:

- Conhecer e vivenciar o jogo de Queimada e suas variações.
- Reconhecer e identificar a queimada como parte da história e cultura popular.
- Ampliar a consciência corporal e as estratégias na superação dos objetivos presentes pelos jogos.

NÚMERO DE AULAS: 1 aula (50 minutos).

LOCAL: Quadra poliesportiva.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Bola de borracha.
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

ESTRATÉGIA DE ENSINO E ATIVIDADES:

PARTE 1: RODA DE CONVERSA INICIAL

- Inicie a aula com uma roda de conversa sobre o que os alunos lembram sobre os jogos populares e recorde juntamente com eles sobre o jogo da queimada tradicional estudado na aula anterior, sua possível origem, nomes diferentes, regras e objetivos.

- Em seguida explicar para os alunos que hoje vamos estudar e experimentar o jogo de Queimada, com as variações na regra e no campo de jogo que alguns colegas na última aula mencionaram que jogam na rua.

- Explicar juntamente com os alunos que jogam a queimada na rua, as variações das regras e do campo de jogo em relação ao jogo de bola queimada tradicional e., evidenciando a diferença em relação a queimada tradicional.

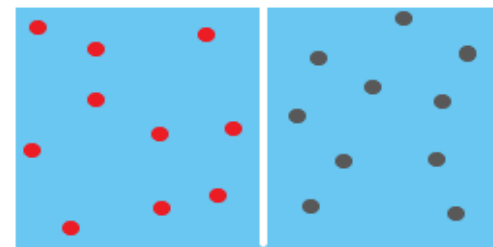
PARTE 2: DESENVOLVIMENTO/DESDOBRAMENTOS

Atividade 1: Jogando o jogo de Queimada com variação

- Após a explicação das regras, objetivos, os (as) alunos (as) deverão se dividir em duas equipes com números iguais de jogadores. Escolher dois alunos (as) para escolherem as equipes.

- Cada equipe se posicionará no seu campo de jogo e um jogador de cada equipe irá tirar par ou ímpar para decidir quem começa o jogo.

Figura 2: Campo de jogo da Queimada com variação



Fonte: Elaborado pela autora

Objetivo do jogo:

- É arremessar ou lançar bola tentando acertar, queimar o jogador da equipe adversária.

Regras/como se joga:

- O jogador estará queimado, “perder a vida”, quando a bola lançada ou arremessada pelo jogador da equipe adversária tocar no seu corpo e logo em seguida cair no chão. Porém, se a bola lançada tocar os pés, mãos e cabeça e cair no chão, o jogar não estará queimado, pois essas três partes do corpo são consideradas “frias”.

- Não tem reserva (morto, cemitério), o jogador que for queimado, “perder a vida”, passa a jogar com a equipe adversária.

- Se a bola lançada ou arremessada pelo jogador for segurada por algum jogador da equipe adversário, quem fez o lançamento estará queimado, “perde a vida” e passa a jogar na equipe adversária.

- Ganha o jogo a equipe que conseguir acertar, queimar mais jogadores da equipe adversária.

**PARTE 3: RODA DE CONVERSA FINAL**

Roda de conversa com perguntas norteadoras: como foi jogar a queimada com essas regras mencionadas por alguns colegas da sala, vocês gostaram de jogar assim? Qual queimada vocês preferem a tradicional que aprendemos na última aula ou a variação que aprendemos hoje, por quê?

- Votação dos jogos populares pesquisados pelos estudantes, e o mais votado será ensinado e estudado na próxima aula.

▪ Elabore um cartaz com os nomes dos jogos pesquisados pelos(as) alunos(as) para que eles possam visualizá-los, e realize uma leitura coletiva para facilitar o momento da votação.

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:

- Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 4

TEMA: Conhecendo o jogo Rouba-bandeira.

OBJETIVOS:

- Conhecer e vivenciar o jogo Rouba-bandeira.
- Reconhecer e identificar o jogo Rouba-bandeira como parte da história e cultura popular.
- Ampliar a consciência corporal e as estratégias na superação dos objetivos presentes pelos jogos.

NÚMERO DE AULAS: 1 aula (50 minutos).

LOCAL: Quadra poliesportiva.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Bola de Coletes ou tecidos de duas cores diferentes para representar as bandeiras.
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

ESTRATÉGIA DE ENSINO E ATIVIDADES:

PARTE 1: RODA DE CONVERSA INICIAL

- Inicie a aula com uma roda de conversa sobre o que os alunos lembram sobre os jogos populares e recorde juntamente com eles sobre o jogo da queimada estudado na aula anterior.

- Em seguida explicar para os alunos que vamos aprender sobre o jogo mais votado por eles na lista dos jogos que eles pesquisaram, rouba-bandeira e realizar algumas perguntas norteadoras: quem conhece esse jogo? Como jogam?

- Após esse momento explicar sobre a possível origem do jogo rouba-bandeira, suas diferentes nomenclaturas/nomes, objetivo e regras.

❖ **Possível origem:** não sabemos ao certo a possível origem do rouba-bandeira.

❖ **O Rouba-bandeira também é conhecido por:** pique-bandeira, pega-bandeira, bandeirinha, vitória, Barra-bandeira, salva-bandeira. (Rangel e Darido, 2005).

PARTE 2: DESENVOLVIMENTO/DESDOBRAMENTOS

Atividade 1: Jogando o Rouba-bandeira

- Após a explicação do objetivo, regras e demonstração do jogo, os (as) alunos (as) serão divididos em 4 equipes, no qual, serão escolhidos 4 alunos (as) para formar as equipes.

- Cada equipe se posicionará no seu campo de jogo conforme a estratégia do grupo.

- Para evitar riscos de acidente, o jogo terá início com duas equipes em quadra jogando e duas ficará sentada, elaborando estratégias e aguardando a vez de jogar.

Objetivo do jogo:

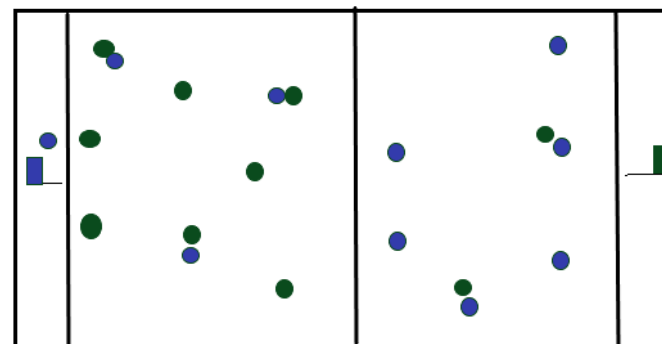
- Pegar a bandeira que está com a equipe adversária e levar para seu campo de jogo.

Regras/como se joga:

- Cada equipe se posicionará no seu campo de jogo conforme a estratégia da equipe, onde fica disposta dentro de uma área delimitada uma bandeira (no caso foi usado a linha de fundo da quadra de vôlei), no qual, a equipe não pode invadir, entrar nesse espaço.
- Para pegar a bandeira que está com a outra equipe e trazer para seu campo, os jogadores deverão atravessar o campo adversário tomando cuidado para não serem pegos e caso isso ocorra, o jogador que foi pego deverá ficar parado no local que foi capturado, até que um jogador da sua equipe consiga tocá-lo e salvá-lo.
- Além de cada equipe ter que tentar buscar a bandeira que está no campo do adversário, ela também precisa tentar proteger a bandeira que está em seu campo, para que a outra equipe não consiga pegá-la.

- Se o jogador adversário entrar dentro da área onde está a bandeira, ele não poderá ser capturado lá dentro, podendo ser pego quando estiver retornando com a bandeira para seu campo.
- Se o jogador for pego quando estiver voltando com a bandeira, ele fica parado no local que foi capturado e a bandeira é colocada novamente dentro da área.
- Ganha o jogo quem conseguir primeiro pegar a bandeira adversária e levar para seu campo de jogo.

Figura 3: Campo de jogo com a disputa iniciada.



Fonte: Elaborado pela autora

- Professor, caso você precise também organizar mais de duas equipes, antes de iniciar o jogo, é importante combinar com os alunos a duração de cada partida.



PARTE 3: RODA DE CONVERSA FINAL

- Roda de conversa com perguntas norteadoras: como foi jogar o Rouba-bandeira? Você acha mais fácil no jogo? O que você encontrou de dificuldade ao jogar, o que acho mais difícil? Você gostou do jogo? O que você sentiu quando estava jogando?

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:

- Observação, registro em diário de campo e roda de conversa



SEQUÊNCIA DIDÁTICA 5

TEMA: Conhecendo o jogo das Cinco marias.

OBJETIVOS:

- Conhecer e vivenciar o jogo das cinco marias.
- Reconhecer e identificar o jogo Cinco marias como parte da história e cultura popular.
- Ampliar a consciência corporal e as estratégias na superação dos objetivos presentes pelos jogos.

NÚMERO DE AULAS: 1 aula (50 minutos).

LOCAL: Quadra poliesportiva.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Kit com 5 saquinhos
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

ESTRATÉGIA DE ENSINO E ATIVIDADES:

PARTE 1: RODA DE CONVERSA INICIAL

- Inicie a aula com uma roda de conversa sobre o que os alunos recordam sobre os jogos populares e recorde juntamente com eles sobre o jogo do rouba-bandeira estudado na aula anterior.

- Em seguida explicar para os alunos que vamos aprender sobre o jogo das cinco marias e realize algumas perguntas norteadoras: quem conhece esse jogo? Como se joga e quem nunca jogou?

- Após esse momento explicar sobre a possível origem do jogo cinco marias, nomes que também é conhecido, objetivo, formas e sequências para jogar e como dar sugestões de como pode ser confeccionado os saquinhos.

❖ **Possível origem:** o jogo é considerado um dos mais antigos, sendo jogado por imperadores, reis e nobres. (SANTOS, 2009).

❖ **Nome que também é conhecido:** jogo do ossinho, jogo dos saquinhos, jogo das pedrinhas, bugalha, jogo das pedrinhas, bugalho, telhos, entre outros. (SANTOS, 2009).

PARTE 2: DESENVOLVIMENTO/DESDOBRAMENTOS

Atividade 1: Jogando o jogo das cinco marias

- Após a explicação das regras, objetivos e demonstração de algumas formas e sequências do jogo, os (as) alunos (as) deverão se dividir em grupos de até 4 alunos (as), no qual, terão a autonomia para formarem o grupo. Cada grupo vai receber um kit com cinco saquinhos.

Objetivo do jogo:

- O jogo consiste em executar uma sequência de movimentos com os saquinhos em diferentes formas e sequências.

Regras/como se joga:

- O jogo possui várias fases/sequências, e avança para a próxima fase quem conseguir executá-las corretamente. Quem cometer um erro perde a vez e deverá retomar do ponto em que parou na rodada seguinte.

- Para definir quem começa o jogo, deve-se lançar os saquinhos para cima e ver quem fica com o maior número de saquinhos nas mãos. –

Sequências

As sequências ensinadas aos alunos foram: pegando do chão, ponte, muro alto e bico de pato. A descrição completa dessas sequências está disponível no Anexo B.



PARTE 3: RODA DE CONVERSA FINAL

- Questões norteadoras da roda de conversa: como foi jogar o jogo cinco marias, você gostou? Você encontrou dificuldade ao jogar, o que acho mais difícil? Você gostou do jogo? Qual sequência achou mais difícil e a mais fácil? Se eu não tiver saquinhos, o que eu posso usar para jogar?

▪ Professor, caso não tenha kit de saquinhos, você pode substituir por outros materiais, como pedra, tampinha de garrafa, entre outros.

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:

- Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 6

TEMA: Conhecendo o jogo de elástico.

OBJETIVOS:

- Conhecer e vivenciar o jogo de elástico.
- Reconhecer e identificar o jogo de elástico como parte da história e cultura popular.
- Ampliar a consciência corporal e as estratégias na superação dos objetivos presentes pelos jogos.

NÚMERO DE AULAS: 1 aula (50 minutos).

LOCAL: Quadra poliesportiva.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Elástico.
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

ESTRATÉGIA DE ENSINO E ATIVIDADES:

PARTE 1: RODA DE CONVERSA INICIAL

- Inicie a aula com uma roda de conversa sobre o que os alunos recordam sobre os jogos populares e recorde juntamente com eles sobre o jogo das cinco marias estudado na aula anterior.

- Em seguida explicar para os alunos que vamos aprender sobre o jogo de elástico e realize algumas perguntas norteadoras: quem conhece esse jogo? Quem já jogou? Quem nunca jogou? Quem já jogou, quais as sequências que conhecem, pulam?

- Após esse momento explicar sobre a possível origem de elástico, objetivo, algumas variações/sequências para pular o elástico. Dar sugestões dos locais onde os (as) alunos (as) podem comprar o elástico.

▪ **Possível origem:** o primeiro registro de um jogo utilizando o elástico, como conhecemos nos dias de hoje, foi em 1940. (SANTOS, 2009).

- Após a explicação dos objetivos, regras e demonstração de algumas formas e sequências para pular o jogo de elástico, os (as) alunos (as) deverão se dividir em grupos de até 5 alunos (as), no qual, terão a autonomia para formarem o grupo. Cada grupo vai receber um elástico.

▪ Professor explicar e demonstrar para os alunos como fazer um elástico para pular: pegue um pedaço de elástico, uns dois metros, amarrando as duas pontas.

PARTE 2: DESENVOLVIMENTO/DESDOBRAMENTOS

Objetivo do jogo:

- O objetivo do jogo é pular a sequência sem errar para conseguir subir de nível (altura).

Regras/como se joga:

- O jogo tem início com dois estudantes encaixando o elástico no tornozelo e devem ficar longe um do outro, esticando o elástico. E os demais estudantes irão realizar os movimentos da sequência que combinaram.

Figura 4 – Posição básica do jogo de elástico



Fonte: Mapa do brincar

- Toda vez que o estudante acertar o movimento, ele sobe de nível. Os níveis (altura) serão: tornozelo, joelho, meio da coxa e o último será o quadril. Quando ele chegar no último nível, ele completa a sequência e inicia novamente no nível do tornozelo realizando o movimento de outra sequência escolhida por ele.
- Se durante a sequência o estudante errar o movimento, ele perde a vez tendo que retomar de onde parou quando chegar à sua vez.

Sequências

As sequências ensinadas aos alunos incluíram: dentro e fora, peixinho, laranjinha e bicicletinha. A descrição completa dessas sequências está disponível no Anexo C.

PARTE 3: RODA DE CONVERSA FINAL

- Questões norteadoras da roda de conversa: como foi pular elástico, você gostou? Você encontrou de dificuldade ao pular? O que achou mais difícil? Você gostou do jogo? Qual sequência que você pulou achou mais difícil e a mais fácil?



INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:

- Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 7

TEMA: Conhecendo o jogo do Bets.

OBJETIVOS:

- Conhecer e vivenciar o jogo do Bets.
- Reconhecer e identificar o jogo do Bets como parte da história e cultura popular.
- Ampliar a consciência corporal e as estratégias na superação dos objetivos presentes pelos jogos.

NÚMERO DE AULAS: 2 aulas (50 minutos cada).

LOCAL: Quadra poliesportiva.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Taco, cabo de vassoura, pinos de boliche, garrafa pet e bola de borracha.
- Giz
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

ESTRATÉGIA DE ENSINO E ATIVIDADES:

PARTE 1: RODA DE CONVERSA INICIAL

- Inicie a aula com uma roda de conversa sobre o que os alunos recordam sobre os jogos populares e relembre juntamente com eles sobre o jogo do elástico estudado na aula anterior.

- Em seguida explicar para os alunos que vamos aprender sobre o jogo Bets e realize algumas perguntas norteadoras: quem conhece esse jogo? Quem nunca ouviu falar? Quem já jogou, como joga?

- Após esse momento explicar sobre a sua possível origem, objetivo, nomes conhecidos e materiais que podem ser usados para jogar (garrafa pet, tripé de madeira, lata de refrigerante, cabo de vassoura, pedaço de madeira).

▪ **Possível origem:** o Bets possui duas possíveis origens: do Críquete e Cróquete. O Cróquete foi inventado na Irlanda por volta de 1830 e o críquete foi praticado na Europa, no século XIII. No Brasil, acredita-se que foi o críquete que influenciou a criação do Bets. (SANTOS, 2009).

▪ **O Bets também é conhecido por:** taco, bets lombo, casinha, betiada, jogos de casinha, betcha, bolibete, entre outros. (SANTOS, 2009).

PARTE 2: DESENVOLVIMENTO/DESDOBRAMENTOS

Atividade 1: Jogando Bets

- Após a explicação dos objetivos, campo de jogo, regras e demonstração dos jogos, os (as) alunos (as) deverão se dividir em grupos de 4 alunos (as), no qual, terão a autonomia para formarem os grupos.

- Para evitar riscos de acidente e por segurança, será desenhada na quadra 4 campo de jogo e a bola será de borracha.

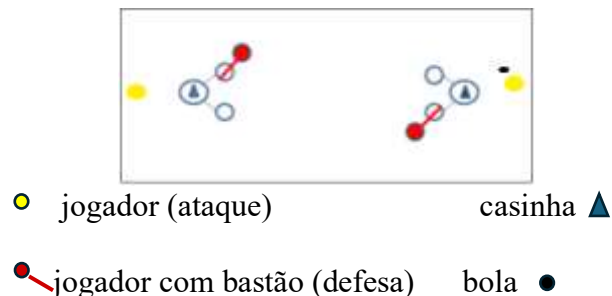
Objetivo do jogo:

- No jogo cada dupla tem objetivos alternados ataque e defesa. A dupla que está no ataque tem como objetivo quebrar a casinha para pegar taco (bastão) e a equipe da defesa tem como objetivo rebater a bola para impedir que a casinha seja derrubada.

Regras/como se joga:

- O jogo do Bets tem início com as duplas de defesa e ataque posicionadas no campo da seguinte forma:

Figura 5 – Campo e posicionamento básico no jogo Bets



Fonte: Elaborado pela autora

- Inicia-se o jogo com a equipe atacante que está com a posse de bola. Ela tem que arremessar a bola em direção a casinha para tentar derrubá-la e conseguir pegar, ganhar o taco (bastão). A equipe defensora, que está com o taco, precisa defender a casinha rebatendo a bola para impedir que a casinha seja derrubada e continuar com o taco para marcar pontos. Para marcar ponto, a dupla que estiver com o taco tem que rebater a bola longe e devem trocar de base entre si, cruzando (tocando) os tacos no momento da troca. Toda vez que trocarem de base e cruzarem os tacos, marcam um ponto.

- Se a dupla defensora rebater 3 “**Pra-traz**” (3 vezes que ao rebater a bola ela vai para trás do campo de jogo durante o jogo), a dupla defensora tem que entregar o taco ou dar o direito de 3 arremessos livres para a equipe atacante.

- Se a dupla defensora ficar com o taco fora do campo (não estiver dentro do círculo) e a equipe atacante pode derrubar a casinha e pegar o taco.

- Caso o ataque consiga pegar uma rebatida da defesa no ar, sem que a bola tenha tocado o chão e gritar vitória, eles ganham o jogo.

- Geralmente o jogo termina com 24 pontos. A equipe que conseguiu marcar os 24 deverá derrubar sua “cassinha” e cruzar as Bets no centro do campo de jogo, correr e contar um até 24. Se a equipe atacante conseguir queimar um deles, a dupla não ganha e volta para o jogo com metade dos pontos.

- Professor caso não tenha campo de jogo para todas as equipes, combine juntamente com os estudantes quantos pontos serão necessários para ganhar um jogo e qual a duração de cada jogo.
- Caso o jogo não tenha terminado dentro do tempo, a equipe quando retornar para jogar continuam com os pontos quando finalizou o tempo.



PARTE 3: RODA DE CONVERSA FINAL

- Questões norteadoras da roda de conversa: como foi jogar Bets, você gostou? O que achou mais difícil? Como você sentiu durante o jogo? O que achou mais fácil?

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:

- Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 8

TEMA: Conhecendo o jogo com corda.

OBJETIVOS:

- Conhecer e vivenciar o jogo com corda.
- Reconhecer e identificar o jogo com corda como parte da história e cultura popular.
- Ampliar a consciência corporal e as estratégias na superação dos objetivos presentes pelos jogos.

NÚMERO DE AULAS: 1 aula (50 minutos).

LOCAL: Quadra poliesportiva.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Cordas grandes.
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

ESTRATÉGIA DE ENSINO E ATIVIDADES:

PARTE 1: RODA DE CONVERSA INICIAL

- Inicie a aula com uma roda de conversa sobre o que os alunos relembram sobre os jogos populares e recorde juntamente com eles sobre o jogo bets estudado nas aulas anteriores.

- Em seguida explicar para os alunos que vamos aprender sobre os jogos com cordas e realize algumas perguntas norteadoras: Quais brincadeiras de corda vocês conhecem? Quais as cantigas/parlendas de corda conhecem? Vocês pulam corda fora da escola?

- Após esse momento explicar sobre a possível origem da corda, a posição e o momento de pular, algumas parlendas/cantigas e alguns jogos com cordas (cabo de guerra, relógio, aumenta-aumenta, diminui-diminui, cobrinha e ondinha, zerinho e parlendas/cantigas).

Possível origem: Na Idade da Pedra, a partir da Lã, já era muito usada. As atividades lúdicas de corda fizeram parte da história de muitas pessoas e não apenas das crianças, pois o cabo de guerra era uma prova masculina no atletismo nos Jogos Olímpicos entre 1900 e 1920. (SANTOS, 2009).

PARTE 2: DESENVOLVIMENTO/DESDOBRAMENTOS

Atividade 1: Pulando corda

- Após a explicação, posição e momento de pular e demonstração de algumas parlendas/cantigas e da passa zero (zerinho) e, os (as) alunos (as) deverão se dividir em grupos de até 5 alunos (as), no qual, terão a autonomia para formar os grupos. Cada grupo vai receber uma corda.

Objetivo:

- O objetivo do jogo é pular dentro do ritmo, movimentos presentes em algumas cantigas/parlendas sem errar.

Regras/como se joga:

- Dois alunos (as), uma em cada extremidade, devem segurar e bater a corda para que os outros alunos (as) pulem. Os alunos (as) que estão pulando devem seguir o ritmo e os comandos que pedem as cantigas/parlendas. Durante o jogo ir revezando os (as) alunos (as) que estão batendo a corda.

Alguns jogos com corda e cantigas:

- Os jogos com corda e cantigas ensinado aos alunos foram: passa zero ou zerinho, Homem bateu em minha porta, salada, saladinha, Pato, patinho, marreco, marrequinho. A descrição completa dos com corda e cantigas pode ser visualizada no Anexo D.

- Além das cantigas ensinadas, os alunos poderão escolher outras que já conhecem quando for sua vez de pular.

**PARTE 3: RODA DE CONVERSA FINAL**

- Questões norteadoras da roda de conversa: como foi pular corda, você gostou desses jogos? Qual cantiga que você pulou que achou mais fácil? Você já conhecia essas cantigas/parlendas? O que achou mais difícil?

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:

- Observação, registro em diário de campo e roda de conversa.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 9

TEMA: Conhecendo o jogo de Bolinha de gude.

OBJETIVOS:

- Conhecer e vivenciar o jogo de Bolinha de gude
- Reconhecer e identificar o jogo de bolinha como parte da história e cultura popular.
- Ampliar a consciência corporal e as estratégias na superação dos objetivos presentes pelos jogos.

NÚMERO DE AULAS: 2 aulas (50 minutos cada).

LOCAL: Quadra poliesportiva.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Bolinha de gude.
- Giz
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

ESTRATÉGIA DE ENSINO E ATIVIDADES:

PARTE 1: RODA DE CONVERSA INICIAL

- Inicie a aula com uma roda de conversa sobre o que os alunos lembram sobre os jogos populares e recorde juntamente com eles sobre o jogo com corda estudado na aula anterior.

- Em seguida explicar para os alunos que vamos aprender sobre o jogo bolinha de gude e realize algumas perguntas norteadoras: Quem conhece o jogo da bolinha de gude? Quem já jogou? Como jogam?
- Após esse momento explicar sobre a sua possível origem, objetivo, nomes conhecidos, variações, campo de jogo e diferentes tipos de bolinhas.

❖ Possível origem: o jogo gude é derivado de jogos realizados com pedras preciosas nas civilizações egípcias. Em escavações arqueológicas no tumulo de crianças foram encontradas bolinhas polidas de jade e ágata. (SANTOS, 2009).

❖ O jogo também é conhecido por: birosca, bulitas, burquinhas, buraco, berlinde, boleta, bilosca entre outros. (SANTOS, 2009).

PARTE 2: DESENVOLVIMENTO/DESDOBRAMENTOS

Atividade 1: Jogando Bolinha de gude

- Após a explicação dos objetivos, campo de jogo, regras, demonstração dos jogos de conhecerem alguns tipos de bolinhas que consegui levar entre elas: leiteira, carambola e as normais (verdes), os (as) alunos (as) deverão se dividir em grupos de até alunos (as), no qual, terão a autonomia para formar os grupos. Cada grupo irá

ganhar giz para desenhar o campo de jogo e bolinhas de gude. Os (as) alunos (as) podem mudar o campo de jogo durante a aula se preferirem.

Objetivo do jogo:

- O objetivo do jogo é retirar do campo de jogo maior número de bolinhas possível.
- O objetivo do jogo é o jogador utilizando os dedos polegar e indicador para empurrar a bolinha tentar acertar e retirar do campo de jogo o maior número de bolinhas possível.

Regras/como se joga:

- Cada grupo vai escolher uma variação de jogo: círculo, triângulo ou serpentina.
- Para iniciar o jogo, os estudantes vão ficar atrás da raia (linha de marcação, longe do campo de jogo) e rebater a bolinha utilizando o dedo polegar e indicador. Quem conseguir deixar a bolinha mais próximo do campo de jogo, será o primeiro a jogar. Pode também tirar pedra, papel e tesoura para ver quem começa.
- Sempre se joga, rebate a bolinha do local onde ela parou.
- Os alunos vão combinar quantas bolinhas vão selar (apostar) no campo de jogo.
- Ganha a rodada, quem conseguir acertar e tirar mais bolinhas do campo de jogo.
- Aqui estamos jogando “a brinca” (jogando de brincadeira, já que no final da aula as bolinhas capturas vão ser devolvidas).

- Na rua, muitas pessoas jogam valendo “à vera” (de verdade, quando todos os jogadores ficam com as bolinhas do oponente que conseguiu acertar, retirar do campo de jogo).

Algumas variações e formatos para jogar Bolinha de gude.

- Diferentes variações e formatos do jogo que foram ensinados aos alunos: círculo, triângulo e serpentina. A representação desses formatos pode ser encontrada no Anexo E.





PARTE 3: RODA DE CONVERSA FINAL

- Questões norteadoras da roda de conversa: como foi jogar Bolinha de gude, você gostou? Teve alguma dificuldade durante o jogo? Qual formato escolheu para jogar?

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:

- Observação, registro em diário de campo e roda de conversa



SEQUÊNCIA DIDÁTICA 10

TEMA: Organização do festival de jogos populares

OBJETIVOS:

- Participar da organização e construção dos materiais para festival de jogos.
- Explicar por meio das múltiplas linguagens (corporal, oral, visual e escrita) os jogos e brincadeiras populares.
- Propiciar a sistematização dos conhecimentos construídos sobre os jogos populares.
- Compartilhar os conhecimentos construídos sobre os jogos populares.

NÚMERO DE AULAS: 1 aula (50 minutos).

LOCAL: Sala de Educação Física.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Materiais de papelaria (cartolina, lápis, borracha, régua, cola, canetinha, entre outros)
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

ESTRATÉGIA DE ENSINO E ATIVIDADES:

PARTE 1: RODA DE CONVERSA INICIAL

- Inicie a aula com uma roda de conversa recordando com os alunos sobre o que são os jogos populares, suas características e os jogos que foram estudados durante as aulas.

- Explicar para os alunos que vamos organizar um festival de jogos populares com duas ou três oficinas e perguntar para os estudantes o que acham que precisamos organizar e o que tem que ter no festival?

- Escolha da turma e dos jogos da oficina.

- Neste momento, explique para os alunos como serão as oficinas, a dinâmica da aula, no qual, eles deverão escolher uma turma da escola para participar com eles e decidir entre dois ou três jogos que aprenderam para ensinar e jogar juntos com os alunos e que confeccionaram cartazes sobre os jogos escolhidos para ser colocado na quadra no dia do festival para sinalizar as oficinas. Assim os alunos deverão escolher a turma que irão convidar e os jogos populares das oficinas.

PARTE 2: DESENVOLVIMENTO/DESDOBRAMENTOS

Atividade 1: Confeção dos cartazes.

- Após a escolha da turma e dos jogos, os alunos deverão se organizar em 4 grupos com número igual ou próximo de alunos (as).

Cada grupo irá receber os materiais necessários para a confecção dos cartazes (papel sulfite, cola, lápis de cor, lápis, borracha, cartolina, canetinha e caso não tenha mesas na sala pode ser usado tabuleiros ou livros como apoio).

- Grupo 1: Elaboração do cartaz com os jogos populares estudados e convidar a turma para participar.
- Grupo 2, 3 e 4: Elaboração dos cartazes sobre os jogos populares escolhidos.

- Neste momento, ir auxiliando os grupos durante a confecção dos cartazes, contribuindo com ideias e tirando as dúvidas que surgirem.
- Caso algum grupo não consiga terminar os cartazes, os alunos deverão levar como tarefa de casa para finalizar e trazer no dia seguinte, mesmo que no dia não tenha aula com a turma.

Atividade 2: Convite para a turma escolhida

- O grupo 1 responsável pela elaboração do cartaz com os jogos estudados, irá juntamente com o professor fazer o convite para a turma escolhida pela sala para participar do festival.

SUGESTÃO:

- Professor, converse antecipadamente com os professores das turmas, explicando sobre o festival dos jogos populares, como será a dinâmica, que o mesmo ocorrerá em horário de aula, que os alunos irão escolher uma turma da escola e caso a turma desse professor seja escolhida, ele concorde em descer com sua turma até a quadra no dia do festival e para que não sejam pegos de surpresa quando os alunos forem realizar o convite para a turma escolhida.
- Professor, converse antecipadamente com o inspetor ou algum funcionário que possa ficar com os alunos finalizando os cartazes, enquanto você acompanha o grupo para fazer o convite do festival para a turma escolhida.

PARTE 3: RODA DE CONVERSA FINAL

- Questões norteadoras da roda de conversa: Gostaram de organizar o festival? Acharam difícil escolher os jogos para as oficinas? Como se sentiram quando foram convidar a turma escolhida?

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:

- Observação, registro em diário de campo e roda de conversa

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 11

TEMA: Festival dos Jogos Populares – Culminância do projeto

OBJETIVOS:

- Participar e vivenciar das oficinas dos jogos populares.
- Explicar por meio das múltiplas linguagens (corporal, oral, visual e escrita) os jogos e brincadeiras populares.
- Compartilhar os conhecimentos construídos sobre os jogos populares.

NÚMERO DE AULAS: 1 aula (50 minutos).

LOCAL: Quadra poliesportiva.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Materiais das oficinas que foram escolhidas pelos estudantes.
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

ESTRATÉGIA DE ENSINO E ATIVIDADES:

PARTE 1: RODA DE CONVERSA INICIAL

- Inicie a aula com uma roda de conversa relembrando com os alunos os grupos que estão responsáveis pelas oficinas e os jogos populares escolhidos por eles.
- Pendurar os cartazes nas oficinas e organizar os materiais de cada oficina.

PARTE 2: DESENVOLVIMENTO/DESDOBRAMENTOS

Atividade 1: Acolhida e história dos jogos populares

- Recepcionar os colegas: em roda de conversa e os alunos responsáveis pela acolhida (grupo 1) irão explicar o que são os jogos populares, suas características e quais jogos escolherão para explicar e vivenciar com eles, queimada, corda e elástico (jogos escolhidos pelo 5º ano C) e elástico, bolinha de gude e cinco marias (jogos escolhidos pelo 4º ano C). Em seguida, os alunos poderão escolher a oficina com o jogo popular que gostariam aprender e vivenciar.

Atividade 2: Hora da diversão:

- Neste momento os alunos responsáveis pelas oficinas vão explicar as regras, as características do jogo e vivenciar o jogo com os colegas da outra turma.
- No final da oficina, os alunos agradecem a participação dos colegas da outra turma que retornam para a sala com sua professora.

- Professor durante a atividade 1 e 2 é importante estar atento, realizando mediações e auxiliando os alunos quando julgar ser necessário em todas as oficinas.



PARTE 3: RODA DE CONVERSA FINAL

- Conversa com os alunos sobre o festival, as atividades realizadas com perguntas norteadoras: Como foi o festival, gostaram? Como se sentiram ensinando, transmitindo os jogos e jogando com os colegas da outra turma? Qual sensação sentiram durante o festival? Vocês acham que as oficinas, o festival, deveria ocorrer novamente?

*SUGESTÃO:

- Professor, combine com o professor da turma que participará do festival para que desça para quadra 10 minutos após o início da sua aula, para que você consiga realizar a roda de conversa inicial com seus alunos e juntamente com eles organizem a quadra e os materiais das oficinas. Finalize as oficinas uns 10 minutos antes do término da sua aula, para que consiga fazer a roda de conversa final com os seus alunos.

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:

- Observação, registro em diário de campo e roda de conversa

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 12

TEMA: Registrando os jogos populares.

OBJETIVOS:

- Registrar e escrever por meio das múltiplas linguagens (corporal, oral, visual e escrita) os conhecimentos construídos sobre os jogos populares.

NÚMERO DE AULAS: 1 aula (50 minutos).

LOCAL: Sala de Educação Física.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Lousa
- Folha com atividade avaliativa.
- Smartphone: gravador de voz, foto e filmagem.

ESTRATÉGIA DE ENSINO E ATIVIDADES:

PARTE 1: RODA DE CONVERSA INICIAL

- Inicie a aula com uma roda de conversa recordando com os alunos o que são os jogos populares, suas características, sua possível origem, nomenclaturas/nomes diversos que alguns jogos são conhecidos.
- Elencar e escrever na lousa os jogos populares estudados durante as aulas.

PARTE 2: DESENVOLVIMENTO/DESDOBRAMENTOS

Atividade 1: atividade avaliativa

- Neste momento entregar a folha com a atividade avaliativa, no qual, o aluno (a) irá escrever o que aprendeu sobre o que são os jogos populares, se gostou das aulas, qual jogo mais gostou, como se sentiu nas aulas e como foi a experiência de participar do festival. Em seguida fazer um desenho do jogo popular ou do momento que mais gostou das aulas. (Anexo F).

- Professor ler e explicar em voz alta o enunciado da atividade avaliativa. Caso algum aluno ainda não esteja alfabetizado, o professor pode ser o escriba.

PARTE 3: RODA DE CONVERSA FINAL

- Conversa com os alunos sobre o encerramento das aulas sobre os jogos populares com perguntas norteadoras: Gostaram de aprender sobre os jogos populares? Tem algum jogo que gostaria de ter jogado mais vezes? Como se sentiu durante as aulas? Foi difícil fazer o registro? Você conseguiria ensinar esses jogos para outras pessoas? Neste momento, deixe que os alunos expressem sua opinião sobre o festival.

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO:

- Observação, registro em diário de campo e roda de conversa

FECHAMENTO DO PROJETO

TEMA: Questionário final

OBJETIVOS:

- Analisar e compreender os conhecimentos construídos sobre os jogos populares pelos alunos

NÚMERO DE AULAS: 1 aula (50 minutos).

LOCAL: Sala de Educação Física.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Folha com o questionário impresso.

ESTRATÉGIA DE ENSINO E ATIVIDADES:

CONVERSA INICIAL

- Inicie a aula explicando para os alunos que assim como no começo do projeto eles responderam um questionário final sobre os jogos populares. Explique e passe as orientações para o preenchimento.

Atividade 1: Registro

- Neste momento entregar o questionário final (Anexo G) sobre os jogos populares para os alunos responderem. Ir fazendo a leitura de cada questão, para que todos consigam responder e terminem juntos.

- Professor, caso algum aluno tenha dificuldade de compreensão, ir auxiliando.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

Brincadeiras pelo Brasil. Território do Brincar, [s.d.]. Disponível em: <https://territoriodobrincar.com.br/brincadeiras-pelo-brasil/>. Acesso em: 10 fev. 2024

Folha.com - Mapa do Brincar. Disponível em: <https://mapadobrincar.folha.com.br/>. Acesso em: 23 set. 2024.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

FRIEDMANN, Adriana. **Jogos tradicionais**. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p054-061_c.pdf. Acesso em: 24 nov 2023.

FRIEDMANN, Adriana. **A Arte de Brincar**: Brincadeiras e Jogos Tradicionais. Petrópolis: Vozes, 2014.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 2014.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

MEIRELLES, Renata. **Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil**. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2007.

RANGEL, I. C. A.; DARIDO, S. C. Jogos e Brincadeiras. *In*: DARIDO, S. C; RANGEL, I, C, **A Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria de Educação do Estado de São Paulo. **Currículo Paulista**, SEDUC/Undime SP. São Paulo: SEDUC/SP, 2019.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Jogos Tradicionais e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. Origem dos Jogos Populares: em busca do “elo perdido”. *In*: **IV Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar (CONPEF)**. Londrina: UEL, 2009.

ANEXO

ANEXO A – QUESTIONÁRIO INICIAL

Questionário sobre os Jogos Populares

Caracterização da turma e identificar os jogos que os alunos conhecem.

Nome do aluno: _____ Turma: _____

 Vamos começar!

Chegou o momento de você me contar sobre o que você conhece sobre os jogos populares, vamos lá!

1 – Você sabe o que são jogos populares?

2 – Quais jogos você conhece que usa bola?

3 – Quais jogos você conhece que usa corda?

4 – Quais jogos você conhece tem música?

5 – Quais outros jogos você conhece?

6 – Você brinca com esses jogos fora da escola? Em quais lugares?

7 – Quais suas brincadeiras preferidas fora da escola?

8 – Com quem você joga, brinca quando está fora da escola?

 Terminamos, obrigada pela sua participação!

ANEXO B – SEQUÊNCIA DO JOGO DAS CINCO MARIAS

▪ Sequência 1 – Pegando do chão.

Espalhe os cinco saquinhos no chão. O melhor jeito é joga- lós para cima e deixar cair de qualquer jeito, sem que fiquem muito longe um do outro. Escolha um saquinho, jogue-o para cima e sem deixar cair, tente pegar um saquinho, pegando um de cada vez. Depois, pega-se dois em dois, seguido de três saquinhos e, por último, o que restou. Finaliza-se pegando os quatro saquinhos ao mesmo tempo.

▪ Sequência 2 – Ponte ou golzinho

Apoia-se a ponta do dedo indicador e do polegar no chão, formando um arco. Ao lançar o saquinho para cima, os demais devem ser passados um por baixo do arco, um de cada vez, enquanto o saquinho lançado para cima não caia no chão.

▪ Sequência 3 – Muro alto

Apoia-se a lateral da mão no chão, criando uma barreira. Ao lançar o saquinho para cima, os demais devem ser passados um por um para o outro lado do "muro", garantindo que cada lançamento ultrapasse a barreira, enquanto o saquinho lançado para cima não caia no chão.

• Sequência 4 – Bico de pato

Una as mãos, palma com palma, e entrelace os dedos, mantendo apenas os indicadores esticados. Com eles, pegue um saquinho do chão, lance-o para cima e tente fazê-lo cair no espaço entre as mãos. Repita o processo com todos os saquinhos, acumulando-os na mão.

ANEXO C – SEQUÊNCIA DO JOGO DO ELÁSTICO

• Dentro, fora:

"Dentro, fora, dentro, pisou e saiu" - ao dizer cada uma das palavras, pula com os dois pés para dentro e, depois, com os dois pés para fora, um para cada lado do elástico. Na palavra "pisou", é preciso pisar com os dois pés em cima das linhas. Na última palavra "saiu", salta para fora do elástico.

• Peixinho:

"Pei-xi-nho" - de frente para o elástico, salta com os dois pés levando uma das linhas do elástico, cruzando-a com a outra linha; salta para fora com as pernas afastadas, descruzando as linhas do elástico que ficarão entre as pernas e salta para fora com as duas pernas no mesmo lugar.

• Laranjinha:

"La-ran-ji-nha" - ao dizer cada uma das palavras, pula com os dois pés para dentro e, depois, com os dois pés em cima do elástico, um para cada lado do elástico. Na palavra "ji", é preciso pular com os dois pés para dentro. Na última palavra "nha", salta para fora para o elástico.

• Bicicletinha:

De frente para o elástico, salta em cima das linhas do elástico, com os dois pés, pisando um pé em cada linha; repete mais duas vezes o mesmo movimento trocando os pés que cairão nas linhas; salta-se para dentro do elástico; salta-se para fora.

ANEXO D – JOGOS COM CORDA E CANTIGAS

- **Homem bateu em minha porta**

“Um homem bateu em minha porta e eu, abri. (nesta parte da cantiga apenas pular a corda); Senhoras e senhores, ponham a mão no chão (neste momento a criança pula e, rapidamente, abaixa e toca o chão); Senhoras e senhores, pulem num pé só (agora a criança pula com um só pé); Senhoras e senhores, deem uma rodadinha (a criança pula e roda); E vá, para o olho, da rua! (a criança sai da corda, mas sem deixar que a corda encoste nela)”.

- **Salada, saladinha**

"Salada, saladinha; bem temperadinha; com sal, pimenta, fogo, foguinho, fogão!"

- **Pato, patinho, marreco, marrequinho**

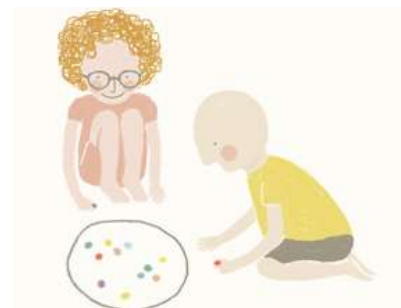
“Pato, patinho, marreco, marrequinho; vamos pular o ano inteirinho; janeiro, fevereiro, março, abril, maio, junho, julho, agosto, setembro, outubro, novembro, dezembro”.

- **Jogo de corda: passa zero (zerinho)**

Dois alunos (as), devem segurar e bater a corda, enquanto um aluno (a) de cada vez deve entrar e sair na movimentação da corda sem que ela toque no seu corpo. Inicia-se passando direto pela corda (passa zero, zerinho) e, em seguida, entra, pula uma vez e sai, depois duas, e assim sucessivamente, sempre aumentando um pulo quando sai. Caso a corda encoste em seu corpo, ele repetirá a quantidade de pulo novamente quando chegar à sua vez.

ANEXO E – FORMATOS DO JOGO DE BOLINHA DE GUDE

Formato de Círculo



Fonte: Mapa do brincar

Formato de Triângulo



Fonte: Mapa do brincar

Formato de Serpentina



Fonte: Elaborado pela autora

ANEXO F – ATIVIDADE AVALIATIVA

Aluno (a): _____ Ano: _____

REGISTRO DOS JOGOS POPULARES

Após as nossas aulas sobre os jogos populares, escreva o que você aprendeu sobre os jogos populares. Me conte se você gostou dos jogos que estudamos, qual você mais gostou, como se sentiu durante as aulas e como foi a experiência de organizar e participar do festival? Depois, faça um desenho do jogo popular ou momento que você mais gostou das aulas.

ANEXO G – QUESTIONÁRIO FINAL

Questionário final sobre os jogos populares

Nome do aluno: _____ Turma: _____

Vamos começar!

1 – Sobre o que você aprendeu sobre os jogos populares, sobre suas características, origem, assinale verdadeiro (V) ou falso (F) nas alternativas abaixo.

() Os jogos populares são transmitidos pela oralidade, sendo ensinado de geração em geração. São jogos que avós, pais, tios jogavam e que vão ensinando, transmitindo para os mais novos.

() Não sabemos ao certo a origem dos jogos populares, o que sabemos, o que conhecemos, é a sua possível origem e que seus criadores, quem inventou os jogos, são desconhecidos, anônimos.

() Os jogos populares podem ter nomes diferentes, regras diferentes e modificadas, dependendo da região.

() Os jogos populares acontecem somente na escola.

() Os jogos populares fazem parte da nossa cultura.

2 - Quais os jogos populares com bola você saberia ensinar seus amigos e familiares nas brincadeiras, jogos fora da escola? Você pode assinalar mais de uma opção.

A) Rouba-bandeira

B) Bola queimada

C) Elástico

D) Pular corda com cantigas/parlendas

E) Bolinha de gude

F) Bets

G) Cinco Marias

3 - Quais cantigas/parlendas e jogos populares com corda você saberia ensinar seus amigos e familiares nas brincadeiras, jogos fora da escola? Você pode assinalar mais de uma opção.

A) Um homem bateu em minha porta

B) Pato, patinho, marreco, marrequinho

C) Salada, saladinha

D) Passa zero

E) Suco gelado

F) Coca-cola, pepsi-cola

4 - Quais os jogos populares com música você saberia ensinar seus amigos e familiares nas brincadeiras, jogos fora da escola?

A) Rouba-bandeira

B) Bola queimada

C) Elástico

D) Pular corda com cantigas/parlendas

E) Bolinha de gude

F) Bets

G) Cinco Marias

5 - Quais outros jogos populares você saberia ensinar seus amigos e familiares nas brincadeiras, jogos fora da escola? Você pode assinalar mais de uma opção.

A) Rouba-bandeira

B) Bola queimada

C) Elástico

D) Pular corda com cantigas/parlendas

E) Bolinha de gude

F) Bets

G) Cinco Marias

6 - Qual dos jogos populares que você mais gostou de aprender? Você pode assinalar mais de uma opção.

A) Rouba-bandeira

B) Bola queimada

C) Elástico

D) Pular corda com cantigas/parlendas

E) Bolinha de gude

F) Bets

G) Cinco marias

7 - Quais jogos populares você gostaria de aprender e vivenciar novamente nas próximas aulas? Você pode assinalar mais de uma opção.

A) Rouba-bandeira

B) Bola queimada

C) Elástico

D) Pular corda com cantigas/parlendas

E) Bolinha de gude

F) Bets

G) Cinco Marias

8 – As aulas sobre os jogos populares foram divertidas e prazerosas?

A) Nem um pouco divertida e prazerosa

B) Pouco divertida e prazerosa

C) Divertida e prazerosa

D) Muito divertida e prazerosa