



Nesta proposta, brincar, jogar e refletir são ações constantes e interdependentes. A partir de informações apresentadas pelo professor, pelos familiares dos alunos e pelos próprios alunos, eles poderão participar de cada jogo e brincadeira da tradição infantil com intenções diferentes. Os jogos populares tradicionais não serão apenas a brincadeira para se divertir, mas a representação da história, da cultura, da tradição da família e da identidade dos próprios alunos.

É importante que você, professor, utilize bem os momentos de discussão entre os alunos para dar destaque às relações entre jogo e cultura, e entre o conhecimento relativo ao jogo e a manutenção de valores de um grupo. Ao estabelecer as relações entre jogos populares e a formação da identidade, você contribui para a construção de um conhecimento relevante, pois, além do aspecto lúdico da tradição infantil, debate também questões formativas.

**Público-alvo: 9º ano**

**Duração: 4 aulas**



### Expectativas de aprendizagem

- Reconhecer os jogos e brincadeiras populares da tradição infantil como originárias de um grupo social.
- Reconhecer a linguagem corporal nos jogos e brincadeiras populares como manifestação da tradição de um grupo.
- Participar de diferentes brincadeiras e jogos, valorizando e respeitando suas regras e modo de jogar.



### Recursos e materiais necessários

Quadra, bolas, cordas, materiais relacionados aos jogos escolhidos.



### Aplicação

#### Aula 1 – Queimada

Iniciar a aula dizendo que irá contar a história de dois povos guerreiros que lutaram entre si durante décadas, disputando território. Essa guerra aconteceu num período em que o fogo era a principal descoberta. Os povos passaram a atear fogo em suas próprias armas para atacar o inimigo, tornando, assim, os combates mortais.



Havia um grande equilíbrio nessa disputa, já que ambos os povos tinham muitos guerreiros e porque acreditavam na mesma divindade. Segundo essa crença, os espíritos dos que morriam continuavam a guerrear, ajudando seu povo do plano espiritual e isso fazia com que a disputa se prolongasse mais.

Após contar a história, pergunte aos alunos se existe algum jogo que poderia retratar tal enredo. Possivelmente, a queimada (carimbo ou caçador) aparecerá como alternativa.

Solicite que eles joguem uma partida de queimada com regras que retratem essa história. Se houver discussão em relação à concordância das regras, o critério que guiará o debate deve ser o de maior aproximação com a história.

Ao final do jogo, pergunte se eles sabem se essa é a origem da queimada, se as regras com que jogaram são “oficiais” e por que existem diferentes tipos de queimada. As respostas serão hipóteses que traduzem a visão que os alunos têm do jogo. A partir das respostas, converse com os alunos sobre a relação entre um jogo/brincadeira e a cultura de um grupo, comentando que essas manifestações podem apresentar ou retratar situações e valores sociais.

No fim da aula, peça como tarefa de casa que os alunos entrevistem seus familiares sobre:

1. Os jogos ou brincadeiras populares que mais gostavam de participar quando crianças/jovens.
2. As regras desses jogos e sua origem (se conhecem ou não).
3. Como e com quem aprenderam a jogar. As perguntas 2 e 3 podem ser referentes a um jogo ou brincadeira apenas.

### Aula 2 – Tradição familiar

Inicie a aula em roda e converse sobre as respostas das perguntas 2 e 3. Neste momento, resalte algumas características dos jogos populares: têm ligação com determinado grupo social; geralmente são transmitidos oralmente, o que dificulta precisar sua origem; mudam ao longo do tempo, justamente por sofrerem influência das diversas culturas.

Depois, liste os jogos e brincadeiras que os alunos trouxeram.

As brincadeiras e jogos desconhecidos dos alunos devem ser destacadas e pelo menos um deles deve ser escolhido para todos jogarem. O que for escolhido deve ser contextualizado pelo aluno responsável, ou seja, ele deve explicar as regras, origem, quem jogava e como aprendeu a jogar.



## Aula 3 – Jogos e brincadeiras populares

Apresente, nesta aula, a apresentação de slides sobre jogos e brincadeiras populares.



### Jogos e brincadeiras populares: tradição dos povos

Retome as aulas anteriores, pois os alunos poderão relacionar a história da queimada e as respostas da entrevista realizada com os conceitos dos slides.

Comece a apresentação falando que, inicialmente conversarão sobre os jogos e brincadeiras de uma forma geral para, depois, realizar um recorte nos jogos e brincadeiras populares.

No slide 2, compactue com os alunos que não diferenciarão jogo e brincadeira, podendo ser utilizado ambas nomenclaturas, pois está se partindo do entendimento que a diferença é muito tênue para ser aprofundada e que isto não irá interferir nos objetivos de aprendizagem deste conteúdo.

No slide 3, apresentando as características de jogos e brincadeiras, você pode, também, antes de mostrá-lo, colocar um slide em branco e completá-lo com o que os alunos respondem sobre as semelhanças.

Após compartilhar com a turma sobre conceitos gerais de jogos e brincadeiras, apresente o slide 4 comunicando que farão um recorte nos jogos populares. Pergunte o que eles podem dizer sobre características dos jogos populares a partir das aulas anteriores, identificando o que há de comum entre os jogos e brincadeiras que os familiares trouxeram.

No slide 5, apresente as características dos jogos populares tradicionais da cultura infantil, relacionando-as com o que os alunos trouxeram de exemplos na tarefa de casa.

Por fim, utilize o slide 6 para, a partir da caracterização anterior dos jogos populares da tradição infantil, pedir aos alunos para que elaborem uma lista com os jogos que eles acham que caracterizam a infância deles. Esses jogos devem ter relação com a caracterização realizada no slide anterior

Como tarefa de casa, peça que, em grupos de aproximadamente cinco alunos, escolham o jogo popular tradicional que mais caracteriza a infância deles e que expliquem as razões da escolha.

## Aula 4 – Tradição dos alunos

Os alunos devem apresentar a tarefa pedida. Conversando sobre as razões de escolha de cada grupo, todos devem ajudar a eleger a brincadeira que mais caracteriza a infância daquele grupo.



Após escolherem, peça que os alunos brinquem para que todos possam compartilhar das regras comuns àquele jogo. Isso porque eles terão a tarefa de ensinar a brincadeira a alunos mais novos, jogando com eles. O objetivo é estimulá-los a comunicar o que caracteriza a infância daquele grupo, num sentido de transmissão de saber, de manutenção da tradição infantil. Após jogarem, deve-se criar um registro coletivo com nomes, regras, origem e explicações sobre o jogo, assim como o motivo de ter sido escolhido. Esse registro é uma forma de contar um pouco sobre aquele grupo.



### Como saber se o aluno aprendeu

Uma forma de avaliar o processo de aprendizagem desta unidade é fazer anotações dos momentos da aula 1, quando os alunos levantam hipóteses sobre as regras e origem dos jogos; e dos momentos da aula 2, quando eles debatem sobre as questões 2 e 3 da tarefa de casa. Cruzando essas anotações, você poderá avaliar a aprendizagem dos alunos sobre como eles relacionam os jogos populares à tradição cultural de um grupo social.

A elaboração do registro coletivo da última aula é um excelente momento para verificar como os alunos estão se relacionando com os jogos e brincadeiras populares. Utilize uma ficha de observação ou analise o discurso a partir de critérios como valorização e respeito às regras e ao que o jogo ou brincadeira representa.