

**COLÉGIO EDNA RORIZ**

JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

**Período: 4ª Etapa**

**Disciplinas Envolvidas: Língua Portuguesa, Artes, Matemática, Investigação Científica, História e Filosofia.**

**Série: 6º ano do EF2**

**Data de Entrega: 10/12/2020**

**Valor: 5,0 pontos**

# **VISÃO GERAL**

Este trabalho interdisciplinar visa promover o resgate dos jogos e brincadeiras que eram muito difundidos até o surgimento da tecnologia e demais adventos que fizeram com que essas atividades caíssem no esquecimento.

Nesse âmbito a grande indagação que se propõe a elucidar no seguinte estudo está em como apresentar esse jogos e brincadeiras como possibilidades divertidas de interação às crianças da Geração Z - os nativos digitais? Como atribuir a devida importância para estas atividades em uma sociedade altamente tecnológica, onde as pessoas cada vez menos têm priorizado o convívio em coletividade? De que forma motivar para a prática de jogos e brincadeiras, pontuando que não se trata de uma perda de tempo, mas sim de um ganho de desenvolvimento benéfico para a aprendizagem? Diante dessa problemática exposta que se fundamentou o projeto, pretende-se esclarecer tais questões e trazer para o contexto dos alunos essas brincadeiras e jogos tradicionais.

Ao longo do tempo, pesquisadores e estudiosos das mais distintas áreas do conhecimento, tem se dedicado a explicitar o valor e o sentido que o jogo exerce na vida do indivíduo (FRIEDMANN, 2000; KISHIMOTO, 2007; SILVA, 2009; SANTOS, 2012). De acordo com Santos (2012, p. 71), o jogo pode ser determinado enquanto uma atividade que "imita ou simula uma parte do real", isto significa que de certa forma o jogo funciona como uma representação do cotidiano, um fato ou uma circunstância que é integrante da vida dos indivíduos. A prática de jogos é algo há muito tempo inerente à vida humana, em cada período foi atribuída uma finalidade. Outra consideração pertinente realizada pela mesma autora, coloca que por meio do jogo é possível representar experiências anteriormente vivenciadas no cotidiano do indivíduo, e evidencia a maneira como o sujeito encara a sociedade, a forma como ele age com os demais e até consigo mesmo.

Diante do exposto, é muito importante realizar esse resgate das brincadeiras que eram realizadas antigamente no ambiente escolar, tendo em vista que muito dessa cultura acabou se perdendo com o tempo, portanto quando acontece esse resgate, não somente as brincadeiras e jogos estão sendo retomados, mas a cultura também.

**OBJETIVOS**

O projeto tem como principal objetivo, oportunizar aos alunos experiências que possibilitem a aprendizagem através do resgate de jogos e brincadeiras tradicionais, de forma lúdica e divertida. Contemplar também através do projeto objetivos mais pontuais e específicos como: Compreender a inserção dos jogos e brincadeiras populares no contexto escolar para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos alunos. Discutir sobre o contexto dos jogos e brincadeiras populares, a fim de obter informações sobre - como eram realizados esses jogos e brincadeiras, quais eram as regras, os materiais utilizados, o comportamento dos jogadores, a competitividade entre os participantes. Oferecer a possibilidade de que os estudantes possam inferir suas próprias descobertas através de jogos e brincadeiras. Ampliar o repertório de brincadeiras dos estudantes. Propiciar a aprendizagem relacionada a aceitar e acatar regras.

# **BIBLIOGRAFIA SUGERIDA**

1. FRIEDMANN, A. O direito de brincar: a brinquedoteca. 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 1996.
2. FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender, o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 2000.
3. MARIN, Elizara Carolina; RIBAS, João Francisco Magno (Orgs.). Jogo Tradicional e Cultura. Santa Maria: Ed. UFSM.
4. Vídeo de como confeccionar uma peteca de palha. <https://www.youtube.com/watch?v=QQZNf3ZwmWA>
5. Vídeo sobre a construção de um Bilboquê. <https://www.youtube.com/watch?v=0QMjhdQmjFw>
6. Vídeo construindo um Bets. <https://www.youtube.com/watch?v=XkEdMLYkhWg>
7. Vídeo sobre como fazer uma pipa.

<https://www.bing.com/videos/search?q=como+fazer+pipas+super+f%c3%a1ceis&&view=detail&mid=2A0A9B72D09183214C9E2A0A9B72D09183214C9E&FORM=VRDGAR>

1. <http://mitoselendasdobrasil.blogspot.com.br/2013/10/brincadeiras-do-folclore-brasileiro.html>
2. <http://www.atenacursos.com.br/Jogos-e-Brincadeiras/prod-968784/>
3. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Bete-ombro>
4. <http://www.livresportes.com.br/reportagem/jogo-de-amarelinha-tem-origem-francesa>
5. <http://brinquedoscomsucata.blogspot.com.br/2014/09/livro-origem-dos-brinquedos.html>
6. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Peteca>
7. VYGOTSKY, L. S.A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

# **CRONOGRAMA**

## **Etapa 1 - Pesquisa sobre os jogos e brincadeiras tradicionais de conhecimento dos pais e familiares.**

Nesta etapa, os alunos deverão realizar uma pesquisa de opinião sobre os jogos e brincadeiras que seus pais e familiares utilizavam em seus momentos de diversão. Os alunos deverão utilizar um modelo de questionário que será disponibilizado no Anexo 1 deste material. Cada aluno deverá entrevistar um número x de pessoas. Essa pesquisa pode ser feita por meio de mensagens no grupo da família, mensagens de Whatsapp, ligações telefônicas, conversas via chat ou aplicativos como zoom e meet. É importante lembrar que ainda estamos em um momento de distanciamento social e, por essa razão, ninguém deverá ir à casa do outro para realizar tais entrevistas.

Tempo previsto: 1 aula (29/10 a 02/11)

## **Etapa 2 - Elaboração de um gráfico com os jogos e brincadeiras apontados na pesquisa.**

Nesta etapa, os alunos farão a tabulação dos dados obtidos pela pesquisa; e à partir daí será produzido um gráfico para representação desses dados. Este gráfico deverá representar o perfil dos entrevistados por toda a turma. Essa é uma etapa que pode-se necessitar as contribuições dos professores de Matemática e de Investigação Científica.

Tempo previsto: 2 aula ( 03/11 a 09/11)

# **Etapa 3 - Elaboração e confecção de um jogo e brinquedo tradicional.**

Nesta etapa os alunos irão construir, com o auxílio do professor de Artes, um Bilboquê, utilizando materiais reciclados. Durante essa construção, o professor irá contar a história desse brinquedo e as curiosidades que o cercam. No final desta aula, o objetivo é que todos brinquem com seu Bilboquê. Materiais necessários: barbante, garrafa pet, tesoura, três tampinhas de garrafa pet e uma fita adesiva (de preferência, colorida).

Tempo previsto: 1 aula (10/11)

# **Etapa 4 - Aprofundamento teórico sobre a história e as regras de algumas brincadeiras mais populares em nossa comunidade, preferencialmente, aquelas que foram citadas na pesquisa.**

* Nome da brincadeira/Jogo;
* Local onde foi criado;
* Ano ou época;
* Material utilizado para jogar;
* Formas de jogar;
* Outras curiosidades.

# Nesta etapa, os alunos devem escrever a parte teórica do projeto. Cada aluno pesquisará sobre um jogo ou brinquedo tradicional conforme os tópicos elencados.

# Tempo previsto: 2 aulas (17 a 24/11)

**Etapa 5 - Elaboração de um vídeo (gênero tutorial) sobre o jogo ou brincadeira pesquisado.**

Nesta etapa, cada aluno deverá produzir um vídeo (gênero tutorial) a fim de explicar um pouco sobre a história e as regras do jogo que pesquisou; além de fazer uma breve demonstração de como se joga/brinca tal jogo ou brincadeira.

Tempo previsto: 1 aula (30/11)

**Etapa 6 - Produção do jornal sobre Jogos e brincadeiras.**

Nesta etapa, os alunos irão organizar o jornal da sala com todas as informações obtidas ao longo das etapas do projeto. Também será necessário dividir os alunos em equipes de trabalho para produzirem o Editorial e os cadernos do jornal.

# **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

A avaliação dos alunos será diagnóstica, contínua e processual, por meio de observações do envolvimento e comprometimento dos mesmos nas atividades teóricas, práticas e de pesquisa de acordo com os objetivos propostos.

**Anexo 1**

**1) Quais eram as brincadeiras mais comuns em sua infância?**

( ) amarelinha ( ) elástico ( ) queimada ( ) soltar pipa ( ) pega-pega ( ) pular corda

Outras brincadeiras:------------------------------------------------------------------------------- ----------------------------------------------------------------------------------------------------------

 **2) Onde costumava brincar?**

( ) na rua ( ) na escola ( ) no campinho ( ) no quintal de casa

Em outros lugares (quais?):-------------------------------------------------------------------- ----------------------------------------------------------------------------------------------------------

**3) Com quem costumava brincar?**

( ) irmão/irmã ( ) colegas da escola ( ) primos/primas ( ) amigos/vizinhos ( ) pais

Com outras pessoas (quem?): --------------------------------------------------------------- ----------------------------------------------------------------------------------------------------------

**4) Quantas vezes por semana costumavam brincar?**

( ) 1 ( ) 2 ( ) 3 ( ) 4 ( ) 5 ( ) 6 ( ) 7 ou mais.

**5) Você preferia brincar sozinho(a)? ou em grupo?**

( ) sozinho ( ) em grupo

**6) Você acredita que os jogos e as brincadeiras contribuíram para o processo de desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor das crianças de sua época?**

( ) sim ( ) não

Nome do entrevistado: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_