

PLANO DE AULA

MÊS: Agosto

PROFESSOR: Tamires Sanguino de Castro

OFICINA: JOGOS POPULARES

TURMAS: 1, 2, 3

TEMA: Bola de Gude, Cartinhas ou “bafo”, e brincadeiras com corda.

OBJETIVO:

Resgatar jogos populares da cultura brasileira, oferecer essa oportunidade aos alunos e inseri-los em uma diferente perspectiva do lúdico, do aprendizado e do brincar.

Possibilitar o resgate e valorização de brincadeiras tradicionais que vêm se perdendo com o tempo, brincadeiras que são de grande importância para construção de conhecimentos e habilidades que, muitas vezes, não são possíveis de se alcançar com as brincadeiras atuais que muitas vezes não exigem muito das crianças ou de brinquedos que fazem praticamente tudo por elas.

Em tempos modernos, em que o computador com acesso à internet, o vídeo game e a televisão, no mundo globalizado, tem ganhado cada vez mais espaço, as brincadeiras tradicionais estão sendo “deixadas de lado” pelas crianças em favor das novas tecnologias. Assim, muitas dessas brincadeiras típicas das crianças ou de algumas regiões do país acabam sendo esquecidas ou não “aprendidas” pelas novas gerações.

Bola de gude: Aborda a lateralidade, as habilidades matemáticas e ajuda a lidar com a frustração (quando se perde uma bolinha ou outra ou todas).

Bater cartinhas ou “bafo”: Estimula a consciência corporal (das mãos e dos braços, principalmente) e o desenvolvimento de técnicas para conseguir virar as figurinhas.

Brincadeiras com corda: Reconhecer a existência de elementos rítmicos e expressivos nas brincadeiras vivenciadas, reconhecer a possibilidade variações e adaptações nas regras originais de uma brincadeira, realizar movimentos básicos de saltar com um e dois pés, agachar, girar e equilibra-se e suas relações com o ritmo em que esses movimentos são executados e projetar e

construir sequencia de movimentos levando em conta os seus limites corporais e dos colegas.

DESENVOLVIMENTO:

- **Bola de gude:** Iniciei a aula contando a origem da bolinha de gude: Na Grécia e em Roma antigas, as crianças brincavam de bolinhas feitas de vidro, pedra, madeira, argila ou usavam perolas, nozes, avelãs, castanhas e azeitonas. Em Roma, a brincadeira era chamada de “jogo com nozes”. As variações e regras do jogo são tão numerosas quanto às cores das bolinhas. Geralmente é jogado ao ar livre em terreno firme, são feitos buracos do tamanho de um punho, em outras variantes do, desenhadas linhas de arremesso. Há também uma grande variedade de nomes como burca, burquinha, baleba, bila, biloca, bilosca, bolita, bolinha de gude, biroca entre outros.

Em seguida iniciamos a brincadeira, desenhei um triângulo no chão e tracei uma linha demarcando o local que os alunos deveriam se posicionar para jogar, entreguei uma bolinha de gude para cada aluno, expliquei que cada criança deveria lançar a bolinha um de cada vez e tentar desentocar as bolinhas de dentro do triângulo vencendo o aluno que conseguir desentocar mais bolinhas.

- **Cartinhas ou “Bafo”:** Identificar a origem do jogo Bafo é quão difícil como conhecer a própria origem dos jogos com cartas, por exemplo, o próprio baralho. Farias (2005) apontam que provavelmente o baralho tem origem árabe, formado por quatro grupos de cartas numeradas de 1 a 10 e mais três cartas ilustradas, constituindo um total de 52 cartas. Entretanto, outra hipótese levantada remete o aparecimento do baralho à China, juntamente com a invenção do papel no século X. Ou seja, estamos à procura da origem de algo que deve ter surgido no mínimo a mais de onze séculos atrás.

Em seguida entreguei cinco cartinhas para cada criança e expliquei quais são as regras do jogo e suas variações. Há distintas formas de se jogar, porém, a mais conhecida é aquela em que no mínimo dois jogadores, com suas cartas, decidem "batê-las", "selando-as" no chão. Além da variação da disposição dos jogadores ao redor das cartas/figurinhas, também existem dois tipos de partida mais conhecida entre os jogadores, uma em que o jogo é "avales - vales" e outra que é "abrinks - brinks". No jogo *avales*, as cartas seladas serão daqueles que conseguirem virá-las, ou seja, o jogador corre o risco de perdê-las ou ganhá-las. Ao contrário, na versão *abrinks*, não se corre o risco de

perder as cartas seladas, pois, ao final da partida são devolvidas ao dono. É no momento da prática que se percebe quão rica e variada são as regras possíveis do jogo, pois, a todo o momento os jogadores decidem o que "vale" e o que "não vale". Geralmente as regras têm haver com as ações motoras permitidas ou não no momento de tentar virar as cartas. Muitas das regras são estabelecidas a partir de palavras ou frases ditas pelos jogadores, por exemplo:

1-Tudo (Tudinho): Vale todos os tipos de movimentos do jogo e estratégias para virar as cartinhas, por exemplo, dobrá-las um pouco ou molhar as palmas das mãos.

2- Tortes: Permite que as cartas sejam entortadas para virá-las.

3- Nada Tortes: Proibi que as cartas sejam entortadas durante a partida.

4- Mexeu, Rapou: Os jogadores não podem mexer nas cartinhas para arrumá-las após o adversário ter jogado/batido. Caso essa regra seja descumprida, o jogador pode pegar todas as cartinhas para si, ao dizer "mexeu, rapou".

5- Primeirinho, Segundinho...: Em algumas partidas ou grupo de jogadores, a forma de se organizar quem começará batendo/jogando é realizada com eles dizendo a ordem, ou seja, "primeirinho, segundinho, terceirinho", finalizando quando chegar ao número de integrantes na ocasião.

6- Avals/Abrinks: Como anunciado anteriormente, se o jogo valerá ou não a perda/conquista de cartinhas dependerá se os jogadores falaram/concordaram antes do início se é "avals" (correndo o risco de perder ou ganhar cartinhas) ou "abrinks" (sem risco de perder ou capturar carinhas).

7- Nada Nada: Impede várias ações ao longo da partida, por exemplo, alguns movimentos em específico ou dobrar as cartinhas facilitando suas viradas.

8- Escadinha: Deixar as cartinhas em uma posição com as beiradas aparecendo, como se formassem uma escada. Geralmente essa posição ajuda o jogador virá-las quando bate.

- **Corda:** Iniciei a aula corda, podem ser praticadas individualmente, é só pegar uma corda e a movimentar em círculo, pulando com um pé ou com os dois, antes que a corda toque o chão. Se tocar os pés na corda tem que começar tudo de novo. Nesta forma de brincar quem está pulando a corda tem que ser muito rápido para, além de pular corda, fazer alguns movimentos associados, enquanto outra criança vai cantando e fazendo desafios, veja só: explicando que existem muitas, mas muitas formas mesmo de brincar de

Um homem bateu em minha porta e eu abri.

Senhoras e senhores ponham a mão no chão!

O jogador pula e rapidamente abaixa e toca o chão.

FEEDBACK DA AULA:

- **TURMA 1:** Nas atividades desenvolvidas durante do mês: Bola de gude, cartinhas e corda o feedback foi médio, os alunos demonstraram bastante interesse, alguns alunos tiveram dificuldade em pular corda e em sua maioria tiveram bom desempenho na pratica da bolinha de gude e na brincadeira com cartinhas.
- **TURMA 2:** Nas atividades desenvolvidas durante o mês: Bola de gude, cartinhas e corda o resultado foi positivo, toda a turma aceitou bem as atividades realizadas em especial no jogo de bolinha de gude, sendo em sua maioria nunca terem vivenciado essa brincadeira.
- **TURMA 3:** Nas atividades desenvolvidas durante o mês: Bola de gude, cartinhas e corda o resultado foi ótimo, a turma em si gosta muito de pular corda e responderam bem as variações e aumento das dificuldades passado pela educadora e nas brincadeiras de bolinha de gude e cartinhas se saíram bem, mas a maioria já vivenciaram essas brincadeiras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

<https://www.jogostradicionais.org/bafo>

<https://www.smartkids.com.br/trabalho/brincadeiras-de-corda>

<https://www.omo.com.br/se-sujar-faz-bem/brincadeiras/como-jogar-bolinha-de-gude.html>