

Plano de Aula

Prática 05: Jogos Tradicionais e Cultura Popular: Identidade, Memória e Gênero

Público-alvo: Ensino Médio – turmas mistas (15 a 18 anos)

Duração: 50 minutos

Número estimado de alunos: 40 a 45

Aula 5 de sequência prática

Objetivos

- Resgatar jogos da cultura popular brasileira, promovendo o reconhecimento de suas raízes e valores.
- Valorizar a memória corporal e a ludicidade como práticas coletivas inclusivas.
- Refletir criticamente sobre os estigmas de gênero ligados a determinadas brincadeiras.

Conteúdo

- Jogos e brincadeiras populares brasileiras.
- Gênero e cultura: o que é "brincadeira de menino" e "de menina"?
- Corporeidade, identidade e respeito às diferenças.

Habilidades da BNCC

EFEMG04: Analisar manifestações de desigualdade de gênero nas práticas corporais e propor estratégias para superá-las.

EFEMG06: Compreender e valorizar diferentes práticas corporais em suas dimensões histórico-sociais e culturais.

EF15EF03: Experimentar jogos e brincadeiras da cultura popular, reconhecendo suas origens e contextos.

Metodologia

Vivência e ressignificação de jogos populares brasileiros em duplas e grupos mistos.

A aula será conduzida com diálogo, experimentação e espaço de fala/reflexão, estimulando a escuta ativa, o pertencimento e a quebra de rótulos.

Etapas da Aula (50 min)

Etapa	Tempo	Descrição
1. Introdução cultural	5 min	Breve fala sobre a importância dos jogos populares e sua ligação com a cultura e identidade. Rodinha: "Que brincadeiras você lembra da infância?"
2. Aquecimento rítmico	5 min	Jogo "Escravos de Jó" em roda mista, com música e variações no ritmo. Incentivar quem não conhece a aprender com os colegas.
3. Vivência de jogos populares Organizar 3 estações rotativas de jogos (10 min cada):	30 min	Estação 1: Pula corda em grupo (com cantigas e desafios coletivos – meninos e meninas juntos). Estação 2: Queimada cooperativa (jogo adaptado: quem for "queimado" ajuda o time adversário, promovendo equilíbrio). Estação 3: Bambolê musical coletivo (grupos criam coreografias com o bambolê ao som de músicas regionais brasileiras).
4. Fechamento e roda crítica	10 min	Rodinha de escuta: "Qual jogo você mais gostou? Por quê?", "Você já ouviu que isso era 'brincadeira de menina' ou 'de menino'?", "O que mudou para você?". Registro no caderno: "O que eu redescobri sobre mim jogando?".

Avaliação

Participação espontânea e respeitosa.

Resgate da memória corporal e valorização da cultura.

Reflexão crítica sobre estigmas de gênero e pertencimento.

Relação com a pesquisa

Favorece o protagonismo feminino e a inclusão por meio da ludicidade.

Trabalha com as raízes culturais como elemento de identidade coletiva e desconstrução de papéis de gênero.

Combate a exclusão simbólica vivenciada por meninas nas práticas esportivas escolares, conforme identificado em sua dissertação.

Recursos necessários

Corda longa de pular, bambolês, bola leve para queimada, caixa de som, cantigas populares (ex: “Fui no Itororó”, “Ciranda Cirandinha”, “Alecrim Dourado”).

