

## 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
<b>1. Introdução cultural</b>	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?”
<b>2. Aquecimento rítmico</b>	5 min	Jogo "Escravos de Jó" em roda mista, com música e variações no ritmo. Incentivar quem não conhece a aprender com os colegas.
<b>3. Vivência de jogos populares</b> Organizar 3 estações rotativas de jogos (10 min cada):	30 min	<b>Estação 1: Pula corda em grupo</b> (com cantigas e desafios coletivos – meninos e meninas juntos). <b>Estação 2: Queimada cooperativa</b> (jogo adaptado: quem for “queimado” ajuda o time adversário, promovendo equilíbrio). <b>Estação 3: Bambolê musical coletivo</b> (grupos criam coreografias com o bambolê ao som de músicas regionais brasileiras).
<b>4. Fechamento e roda crítica</b>	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 estímulos 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").

