

Francisco Campos
Daniela Almeida
Rui Mendes

Jogos Tradicionais

Infantis

RECRIAÇÃO
E ABORDAGEM
INTERDISCIPLINAR

Para o
1.º Ciclo
do Ensino
Básico

Prefácio de:
Carlos Neto



PACTOR

EDIÇÃO

PACTOR – Edições de Ciências Sociais, Forenses e da Educação
Av. Praia da Vitória, 14 A – 1000-247 LISBOA
Tel: +351 213 511 448
pactor@pactor.pt
www.pactor.pt

DISTRIBUIÇÃO

Lidel – Edições Técnicas, Lda.
R. D. Estefânia, 183, R/C Dto. – 1049-057 LISBOA
Tel: +351 213 511 448
lidel@lidel.pt
www.lidel.pt

LIVRARIA

Av. Praia da Vitória, 14 A – 1000-247 LISBOA
Tel: +351 213 541 418
livraria@lidel.pt

Copyright © 2024, PACTOR – Edições de Ciências Sociais, Forenses e da Educação
® Marca registada da FCA PACTOR Editores, Lda.
ISBN edição impressa: 978-989-693-166-7
1.ª edição impressa: março de 2024

Paginação: Carlos Mendes
Impressão e acabamento: Tipografia Lousanense, Lda. – Lousã
Depósito Legal n.º 528603/24
Capa: José Manuel Reis
Imagem de capa: © Backup Studio

Todos os nossos livros passam por um rigoroso controlo de qualidade, no entanto, aconselhamos a consulta periódica do nosso [site](http://www.pactor.pt) (www.pactor.pt) para fazer o *download* de eventuais correções.

Não nos responsabilizamos por desatualizações das hiperligações presentes nesta obra, que foram verificadas à data de publicação da mesma.

Os nomes comerciais referenciados neste livro têm patente registada.



Reservados todos os direitos. Esta publicação não pode ser reproduzida, nem transmitida, no todo ou em parte, por qualquer processo eletrónico, mecânico, fotocópia, digitalização, gravação, sistema de armazenamento e disponibilização de informação, sítio *Web*, blogue ou outros, sem prévia autorização escrita da Editora, exceto o permitido pelo CDADC, em termos de cópia privada pela AGE COP – Associação para a Gestão da Cópia Privada, através do pagamento das respetivas taxas.

Índice

Agradecimentos	VII
Os Autores	XI
Prefácio	XIII
Nota prévia	XV
Introdução	XVII
Recriação e Abordagem Interdisciplinar	1
1.º Ano	3
Português	5
1 Mímica	5
2 O Rei Manda	9
Matemática	13
3 Macaca	13
4 Mamã, dá licença?	17
Estudo do Meio	21
5 Apanhada	21
6 Camaleão	25
2.º Ano	29
Português	31
7 Vara	31
8 Chicha	35
Matemática	39
9 Barra do Lenço	39
10 Corrida da Colher e do Ovo	43
Estudo do Meio	47
11 Cabra-cega	47
12 Mensagem	51
3.º Ano	55
Português	57
13 Mosca	57
14 A Rede e os Peixes	61

Matemática	65
15 Dança das Cadeiras	65
16 Sete Vidas.....	69
Estudo do Meio	73
17 Corrida de Perna Atada.....	73
18 Batata Quente	77
Inglês	81
19 O Gato e o Rato	81
20 Bom Barqueiro	85
4.º Ano	89
Português	91
21 Pela	91
22 Bola às Latas.....	95
Matemática	99
23 Lencinho	99
24 Malha.....	103
Estudo do Meio	107
25 Corrida de Sacos	107
26 Coelhos às Tocas	111
Inglês	115
27 Galo	115
28 Macaquinho do Chinês	119
Considerações finais	123
Referências	125

Os Autores

Francisco Campos

Doutor em Ciências do Desporto pela Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (UTAD). Professor Adjunto na Escola Superior de Educação de Coimbra do Instituto Politécnico de Coimbra (ESEC-IPC). Investigador Integrado no Centro de Investigação e Inovação em Desporto, Atividade Física e Saúde (SPRINT).

Daniela Almeida

Licenciada em Desporto e Lazer pela Escola Superior de Educação de Coimbra do Instituto Politécnico de Coimbra (ESEC-IPC). Mestre em Biocinética pela Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra (FCDEFUC).

Rui Mendes

Doutor em Ciências da Motricidade pela Faculdade de Motricidade Humana da Universidade Técnica de Lisboa (FMH-UTL). Agregado em Ciências do Desporto pela Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (UTAD). Professor Coordenador Principal na Escola Superior de Educação de Coimbra do Instituto Politécnico de Coimbra (ESEC-IPC). Investigador Integrado no Centro de Investigação e Inovação em Desporto, Atividade Física e Saúde (SPRINT).

Colaboradores

Fernando Manuel Lourenço Martins

Doutor em Matemática pela Universidade da Beira Interior (UBI). Agregado em Estudos da Criança, na especialidade de Infância, Desenvolvimento e Aprendizagem, pela Universidade do Minho (UM). Professor Coordenador Principal na Escola Superior de Educação de Coimbra do Instituto Politécnico de Coimbra (ESEC-IPC). Investigador Integrado no Centro de Investigação e Inovação em Educação (inED).

Filomena Teixeira

Doutora em Didática pela Universidade de Aveiro (UA). Professora Coordenadora na Escola Superior de Educação de Coimbra do Instituto Politécnico de Coimbra (ESEC-IPC). Investigadora Colaboradora no Centro de Investigação em Didática e Tecnologia na Formação de Formadores (CIDTFF) da UA.

Laura Silva

Licenciada em Línguas e Literaturas Modernas – variante de Português-Inglês pela Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra (FLUC).

Pedro Balau Custódio

Doutor em Didática da Literatura pela Universidade de Coimbra (UC). Agregado em Estudos Literários pela Universidade de Aveiro (UA). Professor Coordenador Principal na Escola Superior de Educação de Coimbra do Instituto Politécnico de Coimbra (ESEC-IPC).

Pedro Cabral Mendes

Doutor em Ciências do Desporto pela Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra (FCDEFUC). Professor Adjunto Convidado na Escola Superior de Educação de Coimbra do Instituto Politécnico de Coimbra (ESEC-IPC). Professor de Educação Física do Quadro do Agrupamento de Escolas Coimbra Oeste.

Ricardo Gomes

Doutor em Ciências do Desporto – Ramo de Treino Desportivo pela Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra (FCDEFUC). Professor Adjunto na Escola Superior de Educação de Coimbra do Instituto Politécnico de Coimbra (ESEC-IPC). Investigador Integrado no Centro de Investigação e Inovação em Desporto, Atividade Física e Saúde (SPRINT).

Ricardo Melo

Doutor em Turismo, Lazer e Cultura – Ramo de Lazer e Desporto pela Universidade de Coimbra (UC). Professor Adjunto na Escola Superior de Educação de Coimbra do Instituto Politécnico de Coimbra (ESEC-IPC). Coordenador do Mestrado em Educação e Lazer da ESEC-IPC. Investigador Integrado no Centro de Investigação, Desenvolvimento e Inovação em Turismo – Polo de Coimbra (CiTUR Coimbra).

Sílvia Maria Espada

Doutora em Belas-Artes pela Universitat Politècnica de València (UPV). Professora Adjunta na Escola Superior de Educação de Coimbra do Instituto Politécnico de Coimbra (ESEC-IPC). Coordenadora do Grupo Científico e Disciplinar de Artes Visuais da ESEC-IPC.

Prefácio

O movimento, o brincar e o jogo são ferramentas pedagógicas e terapêuticas poderosas, para permitir que as crianças possam manifestar a sua necessidade biológica de expansão de energia, entusiasmo, curiosidade, relação social, regulação emocional, e aquisição de valores éticos e de “*fair play*” em situações dinâmicas e complexas de manifestações de cooperação e de oposição. Considera-se fundamental que no processo de ensino e aprendizagem nas idades referentes ao 1.º Ciclo de escolaridade estas atividades lúdicas tenham uma regularidade, sistematização e periodicidade, no sentido de permitir aquisições fundamentais ao nível do comportamento motor e perceptivo, linguísticas, lógico-matemáticas, e conhecimentos científicos e artísticos. O jogo nos animais e, principalmente, no desenvolvimento humano pode ser observado em todas as culturas, situações geográficas, crenças e religiões, constituindo-se como um comportamento insubstituível ao longo da vida, mas sobretudo durante a infância. O jogo é uma manifestação cultural que se transmite de geração em geração, independentemente das alterações sociais, políticas, económicas e tecnológicas. É um fenómeno social total. O jogo expressa manifestações ancestrais de sobrevivência, capacidade de adaptação, busca de prazer, contenção da agressividade, fuga à realidade (suspensão), controlo interno (regulação emocional), e motivação intrínseca (confronto com o risco, o inesperado e o incerto). A atração pelo jogo natural e atualmente virtual embala as crianças para narrativas simbólicas poderosas recheadas de imaginação e fantasia. O confronto entre jogo livre e estruturado desencadeia a capacidade de assimilar “regras” de entendimento entre os participantes, que de acordo com a sua maturidade física, orgânica, motora, emocional e cognitiva, vão permitindo gerar comportamentos mais regulados socialmente e aumentar a capacidade de complexidade nas relações entre percepção e ação. Por isso, jogar é aprender a ser pessoa e a viver com valores, respeitando-se a si e aos outros. É uma verdadeira escola de aprendizagem da natureza da sua existência como pessoa, da relação com os outros e na compreensão da complexidade do mundo que a rodeia.

Por outro lado, a implementação do jogo ativo na escola constitui-se como um urgente combate ao sedentarismo e iliteracia motora, que no momento atual se torna numa tarefa gigantesca a implementar a par do contexto familiar e comunitário. Crianças muito quietas, silenciosas, obedientes e limpinhas são o resultado de uma sociedade demasiado protetora, sem permitir conquista de autonomia de mobilidade, confronto com atividades arriscadas e relação com a natureza, tendo ao longo dos últimos anos vindo a aprisionar a infância a lógicas de conveniência adulta e muito pouco amigas dos direitos das crianças ao brincar e jogar de forma ativa.

Toda a investigação relacionada até ao momento suporta a ideia de que quando os processos de ensino e aprendizagem são realizados de forma ativa através de jogos e

brincadeiras, permitem assegurar uma assimilação de conhecimentos e competências pessoais e de grupo, mais amplas, dinâmicas, flexíveis, criativas e adaptáveis. São conhecidas metodologias de trabalho curricular nas escolas de forma transversal e multidisciplinar, conhecidas como “Atividades Integradas”, agrupando diversas áreas de saber (linguísticas, lógico-matemáticas e artísticas) que permitem obter mais sucesso e satisfação por parte das crianças no meio escolar. Por outro lado, é consistente a ideia de que quando o corpo está ativo em situações de aprendizagem, os mecanismos perceptivos e motores apresentam um melhor nível de prestação e assimilação de conhecimentos, em vez de aprenderem sentados e quietos.

O presente livro, agora publicado e intitulado *Jogos Tradicionais Infantis: Recriação e Abordagem Interdisciplinar*, apresenta uma grande contribuição para a Escola do 1.º Ciclo de escolaridade, ajudando os professores em monodocência e especialistas em Educação Física (coadjuvação), permitindo que os objetivos curriculares relacionados com o ensino das Línguas Portuguesa e Inglesa, da Matemática e do Estudo do Meio possam ser desenvolvidos numa dimensão lúdica e enquadrada em dinâmicas simbólicas com grande significado para as crianças. Deve ainda acrescentar-se que esta forma de trabalho favorece a participação ativa e também facilita estratégias de inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem escolar. O documento está bem organizado em termos de clareza nos objetivos, fundamentação teórica, organização das diversas sessões de trabalho, divisão dos jogos por área de conhecimento e ano de escolaridade, e relação em rede das aprendizagens a realizar pelas crianças.

A grande pertinência deste livro nas escolas do 1.º Ciclo de escolaridade poderá contribuir para uma perspetiva mais integradora e inclusiva das crianças no ensino das Línguas Portuguesa e Inglesa, da Matemática e do Estudo do Meio, conhecimentos que têm uma grande expectativa por parte das instituições escolares e também parentais no processo de escolarização de aprendizagens consideradas socialmente úteis.

Gostaria de dar os meus parabéns aos autores deste interessante e fascinante livro, de grande utilidade pedagógica, e a todas as instituições que apoiaram a realização desta experiência, bem como a sua publicação e divulgação.

Carlos Neto

Professor Catedrático (Reformado e Jubilado)

Departamento de Desporto e Saúde

Laboratório de Comportamento Motor

Faculdade de Motricidade Humana

Universidade de Lisboa

Introdução

O jogo tradicional

“Brincar” deriva do latim *brinco*, que tem origem em *vinculum* (“laço”). Por sua vez, “jogo” deriva de *jocare*. Ao brincar podemos atribuir o significado de criação e manutenção de vínculos ou laços. Ao jogo, de recreio, distração, divertimento, astúcia, fingimento e luta (Neto, 2020). Brincar é indissociável do ato de jogar e jogar a brincar deve ser proporcionado e estimulado em tenras idades, para que as crianças retirem prazer e felicidade do mesmo. “Brincar não é só um direito, é uma necessidade. Brincar não deve ser uma imposição, mas uma descoberta. [...] Há que voltar a criar o tempo e espaço para brincar na rua, no bairro, na escola e na cidade, também em casa, e democratizar o brincar sem formação ou calendário a cumprir” (Neto, 2020, p. 22).

Conforme afirma Carlos Neto (2020), na vida humana o jogo apresenta várias facetas conceituais e uma delas é brincar, sendo uma linguagem entendível por todos, que ultrapassa crenças, espaços geográficos e diversidades culturais. Está presente e contribui para o desenvolvimento humano, nos seus diferentes domínios (e.g., físico-motor, mental, afetivo, social), principalmente nos primeiros anos de vida. “Brincar é adaptar-se a situações incertas, é treinar para o inesperado e imprevisível, viver o instante, através de ações diversas na utilização do corpo [...] e na relação com os outros” (Neto, 2020, p. 37).

Jean Piaget (1976), um dos intelectuais mais importantes do século xx, com contributos relevantes na área do Desenvolvimento Motor, defende que o jogo é, sob a sua forma essencial de exercício sensório-motor e simbólico, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo-lhe o alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Desempenha uma função importante no processo de desenvolvimento e de aprendizagem e, independentemente da sua índole, desperta os sentidos e traz inúmeros benefícios. É através do jogo que as crianças iniciam as relações e desenvolvem a comunicação interpessoal, além dos benefícios físico-motores inerentes à sua vivência.

O jogo, numa perspetiva pura e simplista, pode ser encarado como uma atividade (Caillois, 2017; Piccolo, 2008):

- **Livre**, na oportunidade e vontade de prática, pois se existir um sentimento de obrigatoriedade perde grande parte do divertimento proporcionado;
- **Delimitada**, circunscrita a limites de espaço e de tempo previamente estabelecidos, muitas vezes com alterações/adaptações no seu decorrer, propostas e aceites pelos intervenientes;
- **Incerta**, pois o seu desenrolar não pode ser predeterminado, tal como o resultado obtido, e é deixada à iniciativa de todos os jogadores e/ou equipas a liberdade para

inventar a forma de atingir os objetivos a que se propõem, dentro de regras/normas definidas e aceites por todos;

- **Improdutiva**, porque não gera bens e riquezas materiais de qualquer espécie, podendo apenas existir ganhos intrínsecos de bem-estar, autoestima ou autoconceito, por exemplo, pelo resultado obtido;
- **Regulamentada**, suspendendo leis convencionais e instaurando momentaneamente novas normas, as únicas que contam precisamente para aquele momento, espaço e situação;
- **Fictícia**, acompanhada de uma consciência específica de outra realidade, ou irrealdade em relação ao considerado normal e aceitável.

É igualmente um veículo privilegiado para a transmissão cultural intergeracional (Amado, 2021) e para desenvolver e aprimorar a motricidade infantil (Neto, 1998, 2020). A necessidade de jogo com alguns índices de atividade física, para efeitos de desenvolvimento humano, atinge o nível mais alto por volta dos 5-8 anos, momento crucial de conquistas e de experiências, que devem ser exploradas para darem e terem sentido no desenvolvimento ao longo de toda a vida (Neto, 2020). O jogo e a motricidade são um instrumento poderoso. Bem utilizados, possibilitam a promoção e aquisição de um conjunto de aprendizagens fundamentais no desenvolvimento integral da criança, ao nível psicológico, emocional e/ou social.

É possível verificar que a influência do jogo no desenvolvimento infantil é exercida em diversos domínios:

- **Psicológico/mental**, pela alegria e divertimento proporcionados, que se associam positivamente com a autoestima, autoconceito, autoimagem e bem-estar em termos gerais;
- **Afetivo**, libertando e vivenciando emoções muito próprias do ato de jogar (e.g., vencer ou não vencer, atingir ou não atingir o objetivo, reconhecer e ser reconhecido pelos pares devido ao papel desempenhado no seio da equipa), permitindo à criança vivenciar e saber lidar com determinados sentimentos;
- **Social**, desenvolvendo a entajuda e solidariedade entre pares, potenciando a cooperação, atuando sobre a criança enquanto mediador de regras/normas muito similares a tudo o que se passa no seu quotidiano, no presente e num futuro próximo (e.g., respeito por uma hierarquia na qual alguém define o que pode e não pode ser feito, trabalho de equipa em prol de um objetivo comum, respeito por um adversário que tenta atingir outros objetivos);
- **Cognitivo**, pela exploração de diferentes perceções e desenvolvimento da imaginação, permitindo transformar o mundo real num ambiente imaginário e fictício, onde tudo pode acontecer;
- **Motor/físico**, potenciando o aperfeiçoamento das capacidades (e.g., resistência, força) e habilidades motoras (e.g., lançar, receber, pontapear), permitindo assimilar novas competências e experiências, e constituindo-se como um recurso pedagógico fundamental no processo de aprendizagem e aquisição do seu alfabeto motor.

Independentemente dessa influência em diversos e distintos domínios, o jogo pode ajudar as crianças a realizarem ações que contribuam para um desenvolvimento harmonioso e integral, como um todo. É possível afirmar que o verdadeiro valor do jogo não está no vencer ou perder. Está, fundamentalmente, numa oportunidade de desenvolvimento (integral, na fase mais propícia para isso) e de aperfeiçoamento da vida em comunidade, numa sociedade cada vez menos próxima e conectada fisicamente.

Existem diversas taxonomias ou modos de categorizar as brincadeiras e as formas de jogar na infância, podendo ser agrupadas em quatro tipos de jogos (Neto, 2020):

- **Jogos simbólicos** (extensão da imaginação na representação de vários papéis – faz de conta);
- **Jogos com objetos** (manuseando ou manipulando objetos diversos, e.g., naturais, didáticos, tradicionais);
- **Jogos sociais** (uso de regras simples ou complexas, com interação social);
- **Jogos de atividade física** (com algum dispêndio de energia, através de várias formas de atividade motora).

Os jogos tradicionais infantis são exemplo de diversidade, podendo enquadrar-se em qualquer uma das classificações propostas. Tomemos como exemplo O Rei Manda enquanto jogo simbólico, a Corrida de Arcos enquanto jogo com objetos, a Barra do Lenço enquanto jogo social ou a Apanhada enquanto jogo de atividade física. Entendemos que o jogo não pode ser rotulado, em exclusivo, com uma determinada classificação. O Jogo O Rei Manda, apesar de ter uma componente simbólica, tem igualmente uma forte componente motora, logo pode também ser considerado como um jogo de atividade física.

Se pedirmos aos nossos pais e avós para tentarem lembrar-se dos momentos passados no recreio da escola, possivelmente a primeira lembrança que lhes chega à memória são jogos com caricas e berlindes. Jogos, brincadeiras e brinquedos feitos com material que a Natureza proporcionava, que a mão artística humana ajudava a construir (e.g., fisga), além de competitivos jogos de futebol, com uma bola de trapos, ou os jogos das escondidas ou da apanhada. Atualmente, o repertório de jogos, brincadeiras e brinquedos é muito diferente, em grande parte devido à tecnologia. Tal permite perceber o porquê do esquecimento e abandono gradual de algumas brincadeiras e jogos tradicionais.

Bragada (2002) define o jogo tradicional como uma atividade lúdica, recreativa e cultural, praticada por crianças, jovens, adultos e idosos, transmitida ao longo de gerações, fundamentalmente pela oralidade, observação e imitação. É um património lúdico que pertence à história das ideias, mentalidades e práticas sociais, revelando a expressão graciosa da alma popular e tradicional, que se traduz na necessidade de lazer e alegria no trabalho (Cabral, 1985, 1998). Os jogos tradicionais, maioritariamente, são jogados em meio rural, com colegas de escola ou vizinhos. Chegam até nós transmitidos, ao longo do tempo, de geração em geração, com características particulares de cada região (Dias & Mendes, 2010).

Os jogos tradicionais permitem desenvolver a componente física e motora, além dos outros domínios já referenciados (psicológico/mental, afetivo, social e cognitivo). Se quisermos



Macaca

Ficha do Jogo

O Jogo da Macaca é bastante conhecido e desde sempre praticado, mesmo pelos nossos pais e avós. É um jogo internacional, praticado em muitos países, podendo apresentar diferentes denominações. Por exemplo, no Brasil é conhecido por “Amarelinha”. O campo do jogo pode assumir diferentes organizações. É possível ser jogado de forma individual ou em equipa e desenvolve tanto a motricidade fina (perícia para a criança colocar a pedra na casa correspondente) como a motricidade global (deslocamento da criança ao pé-coxinho e equilíbrio para pegar na pedra com um só apoio no solo).

MATERIAIS: Giz (para desenhar o campo) e pedra (preferencialmente, 1 por criança).

BENEFÍCIOS FÍSICO-MOTORES:

Coordenação
Equilíbrio
Força
Precisão
Diferenciação cinestésica

OUTROS BENEFÍCIOS:

Estratégia
Cooperação

DESCRIÇÃO:

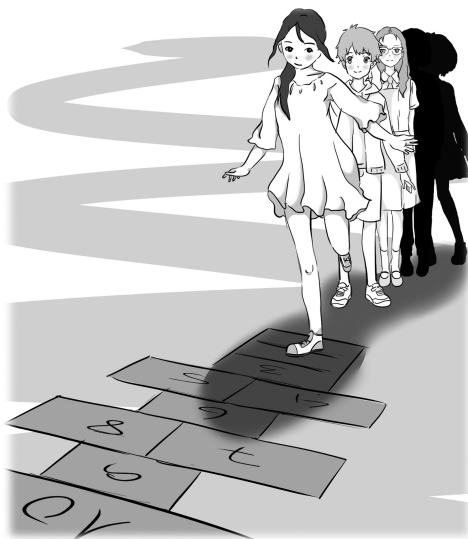
- 1 Num espaço amplo, desenhar no chão o campo de jogo (macaca), com um giz, numerando as diferentes casas, por exemplo, conforme a ilustração apresentada na página seguinte.
- 2 Para iniciar o jogo, a primeira criança atira a pedra para a casa n.º 1, saltando depois por cima desta para a casa n.º 2, utilizando apenas um apoio (salto ao pé-coxinho).
- 3 Em seguida, realiza todo o percurso (ida e volta), utilizando apenas um apoio por casa, sendo que, nas casas paralelas, afasta os membros inferiores e os dois pés ficam, em simultâneo, em contacto com o solo (casas n.º 4 e n.º 5 e casas n.º 7 e n.º 8), tanto na ida como na volta.
- 4 Para voltar, nas casas n.º 7 e n.º 8, a criança deve saltar com os dois pés em simultâneo, mas afastados, rodando e mudando de direção num ângulo de 180º.
- 5 No regresso (volta), a criança pega na pedra que tinha lançado para a casa n.º 1, mantendo um apoio em contacto com o solo (flete a perna oposta) na casa n.º 2, também mantendo o equilíbrio na ação, e salta por cima da casa que entretanto ficou livre, mas não pode ser utilizada.
- 6 De seguida, volta a jogar, lançando a pedra para a casa n.º 2, e assim sucessivamente até completar todas as casas da macaca, pela sua sequência numérica, crescente no percurso de ida e decrescente no percurso de regresso.
- 7 Caso a criança lance a pedra para fora dos limites da casa (é definido previamente que a pedra em cima da linha é considerada fora) ou perca o equilíbrio (pisando ou ultrapassando o limite, ou tocando com o outro pé no chão), quando em pé-coxinho ou posição de equilíbrio, volta ao início e começa a jogar a outra criança.
- 8 Retorna ao jogo quando, após as outras crianças passarem pelas mesmas etapas descritas nos pontos anteriores, sejam igualmente eliminadas, voltando a jogar para a casa em que ficou (e.g., se a criança foi eliminada na casa n.º 3, volta a jogar para a mesma, pois as casas n.º 1 e n.º 2 já foram conquistadas).
- 9 O professor pode/deve, ao ter várias crianças em jogo e para reduzir o tempo de espera, alterar as regras, permitindo que a segunda criança jogue logo após a primeira ter concluído a casa n.º 1, ou seja, por exemplo, a primeira criança jogava e concluía com sucesso a casa n.º 1, a seguir jogava a segunda criança e concluía também a casa n.º 1, depois entrava novamente em jogo a primeira criança, a qual iria jogar para a casa n.º 2, e assim sucessivamente.

Proposta de Recreação

MATERIAIS: Giz (para desenhar o campo) e pedra (1 por equipa).

DESCRIÇÃO:

- 1 Desenhar 4 macacas (uma para cada 5 crianças).
- 2 Formar 4 equipas de 5 jogadores, cada uma posicionada atrás da macaca correspondente e com os jogadores dispostos em coluna.
- 3 Após indicação/sinal do professor, as primeiras crianças de cada equipa (que se encontram na frente das respetivas colunas), iniciam o jogo, lançando a pedra para a casa n.º 1.
- 4 Tentar fazer o percurso de ida e volta, o mais rápido possível, cumprindo as regras já descritas no jogo original.
- 5 Se o conseguirem, passam a pedra ao colega de equipa que se encontra em segundo lugar e deslocam-se para o fim da coluna, esperando pela sua vez de jogar novamente.
- 6 Se não o fizerem com sucesso (e.g., lançam a pedra para fora do limite da casa), vão buscá-la, entregam-na igualmente ao colega e vão para o final da coluna, tendo este de tentar outra vez a casa n.º 1, por não ter sido ainda conquistada.
- 7 Assim que for conquistada, a criança seguinte tenta a casa n.º 2, e assim sucessivamente até que, em grupo (organização em modo estafeta), passem com sucesso por todas as casas, vencendo a equipa que o fizer primeiro.



Ana Clemente

VARIANTES para os 3.º e 4.º ANOS de ESCOLARIDADE:

- Aumentar a distância em relação à macaca, para exigir aos alunos maior precisão no lançamento da pedra, ou diminuir o tamanho das casas, com o mesmo objetivo, ou ainda aumentar a distância entre as casas, não sendo limítrofes (ou seja, existindo um espaço a separá-las), para maior amplitude aquando do salto;
- Utilizar macacas com outras disposições/organizações, mais complexas e/ou com mais casas, para lhes proporcionar, tal como na variante anterior, maior exigência motora.

Abordagem Interdisciplinar

APRENDIZAGENS ESSENCIAIS: Compreender e usar com fluência o cálculo mental para obter o resultado de adições e subtrações.

MATERIAIS: Giz (para desenhar o campo) e pedra (1 por equipa).



DESCRIÇÃO:

- 1 Desenhar 4 macacas.
- 2 Manter a organização em 4 equipas, cada uma atrás da sua macaca correspondente.
- 3 O professor verbaliza uma operação de adição ou subtração cujo resultado seja um algarismo de 1 a 8.
- 4 As crianças, dentro de cada equipa, podem conferenciar para tentar perceber qual o resultado correto e uma vai tentar lançar, o mais rápido possível, a pedra para a casa correspondente.
- 5 Se o conseguir, após aprovação do professor (caso o resultado esteja correto), realiza o percurso na sua macaca, conforme o jogo original.
- 6 As crianças só fazem o percurso quando colocarem a pedra no resultado da operação, tentando as vezes que for necessário até o conseguirem.
- 7 É atribuído um ponto ao jogador, e correspondente equipa, que o fizer mais rapidamente e de forma correta, tanto pelo resultado da operação como pelos apoios/equilíbrios no percurso da macaca.
- 8 Assim que uma equipa conclua a prova, passa-se para nova ronda, para não perder a dinâmica do jogo.
- 9 O processo repete-se, com novas operações e com as outras crianças a jogarem, até que uma equipa consiga obter 10 pontos e seja a vencedora.
- 10 Como alternativa, e percebendo que os 10 pontos podem demorar algum tempo a atingir, o vencedor pode ser definido pelo somatório de pontos conseguido após todas as crianças de cada grupo terem realizado o percurso pelo menos uma vez (neste caso, com 5 crianças por equipa, o vencedor é encontrado após 5 rondas).



Ana Clemente

PROGRESSÕES PEDAGÓGICAS:

- Efetuar a adição de 3 algarismos (e.g., "2 + 1 + 3") ou a subtração sucessiva de 2 (e.g., "9 - 3 - 3");
- Na mesma operação, também com 3 algarismos, utilizar a adição e a subtração (e.g., "2 + 4 - 1").

Jogos Tradicionais Infantis

RECREAÇÃO E ABORDAGEM INTERDISCIPLINAR



Para professores de 1.º Ciclo titulares, de Educação Física e de Inglês (e de outras Atividades de Enriquecimento Curricular), este livro parte do potencial didático do jogo tradicional para uma abordagem interdisciplinar, através de 28 jogos facilitadores do processo de ensino-aprendizagem.

O jogo pode ser um meio para ensinar e aprender não apenas valores, mas também conteúdos, constituindo uma excelente ferramenta pedagógica. É neste sentido que o presente livro lança um desafio: a utilização de jogos tradicionais infantis, com forte componente física e motora, para ensino e reforço dos conteúdos abordados nas outras áreas curriculares, a partir de uma perspetiva interdisciplinar, de modo que as crianças vivenciem situações positivas e aumentem o seu interesse pelas matérias.

Num primeiro momento, é feita uma contextualização teórica do jogo e dos respetivos benefícios no desenvolvimento infantil, enquadrada no 1.º Ciclo do Ensino Básico. Em seguida, para cada ano de escolaridade, são apresentadas três versões para cada um dos jogos (versão original, versão de recreação e versão com abordagem interdisciplinar), com diferentes variantes e propostas de progressão pedagógica. Em cada ano, são abordados dois jogos por área disciplinar – Português, Matemática e Estudo do Meio. Para a disciplina de Inglês, são apresentados quatro jogos, dois para o 3.º ano e dois para o 4.º ano.

A necessidade e a criatividade do professor poderão conduzir a novas ideias, organizações e situações de aprendizagem, abordagem de outros conteúdos e/ou utilização de outros materiais. Trata-se de uma proposta-base, aberta e suscetível a ajustes/adaptações nos momentos de planificação e operacionalização.