

Versão Online ISBN 978-85-8015-094-0  
Cadernos PDE

VOLUME II

**OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE  
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE  
Produções Didático-Pedagógicas**

**2016**

**FICHA DE IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO DIDÁTICO – PEDAGÓGICA  
TURMA - PDE/2016**

<b>Título: JOGOS TRADICIONAIS COMO CONTEÚDO DA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA</b>	
<b>Autora:</b> Marilda das Graças Biacchi	
<b>Disciplina/Área:</b>	Educação Física
<b>Escola de Implementação do Projeto e sua localização:</b>	Colégio Estadual Prefeito Carlos Massaretto
<b>Município da escola:</b>	Apucarana
<b>Núcleo Regional de Educação:</b>	Apucarana
<b>Professor Orientador:</b>	Prof. Dr. Orlando Mendes Fogaça Junior
<b>Instituição de Ensino Superior:</b>	Universidade Estadual de Londrina
<b>Relação Interdisciplinar:</b>	
<b>Resumo:</b>	<p>Este Projeto de Intervenção Pedagógica apresenta atividades reunidas em uma Unidade Didática que serão desenvolvidas pensando como o Jogo das 5 Marias poderá possibilitar maior conhecimento sobre o conteúdo proposto para a disciplina de Educação Física, no que diz respeito aos Jogos e Brincadeiras. Sabe-se que os jovens alunos estão muito envolvidos com as novidades do mundo das tecnologias computacionais e com a internet, ficando dentro de seus quartos e salas e deixando de aproveitarem a cultura de cada um desses jogos tradicionais. Por isso, o objetivo geral desse trabalho foi o de organizar o conteúdo sobre o jogo de 5 Marias, de forma a apresentar os conceitos de cultura e normas, bem como, oferecer a oportunidade de reconhecer as habilidades necessárias que o jogo proporciona, podendo refletir a respeito da possibilidade de alterar as regras. Também pretendeu correlacionar o esforço de se vencer um jogo, com o esforço para sobreviver em sociedade.</p>
<b>Palavras-chave:</b>	Educação Física; Jogos e Brincadeiras; Jogos Tradicionais; Jogo das 5 Marias.
<b>Formato do Material Didático:</b>	Unidade Didática
<b>Público:</b>	Alunos dos 9º anos do ensino fundamental



UNIVERSIDADE  
ESTADUAL DE LONDRINA



---

**MARILDA DAS GRAÇAS BIACCHI**

**JOGOS TRADICIONAIS COMO CONTEÚDO DA DISCIPLINA DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA**

---

**LONDRINA-PR  
2016**

Secretaria de Estado da Educação  
Superintendência da Educação  
Diretoria de Políticas e Programas Educacionais  
Programa de Desenvolvimento Educacional  
Universidade Estadual de Londrina

**MARILDA DAS GRAÇAS BIACCHI**

**JOGOS TRADICIONAIS COMO CONTEÚDO DA DISCIPLINA DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA**

Unidade Didática Pedagógica apresentada à  
Secretaria de Estado da Educação do  
Paraná como parte dos registros para a  
conclusão do Programa de Desenvolvimento  
Educativo – PDE.

Orientador: Prof. Dr. Orlando Mendes  
Fogaça Júnior

Apucarana  
2016

## **1 DADOS DE IDENTIFICAÇÃO**

Professora PDE: Marilda das Graças Biacchi

Área PDE: Educação Física

NRE: Apucarana

Professor Orientador IES: Prof. Dr. Orlando Mendes Fogaça Junior

IES vinculada: Universidade Estadual de Londrina – UEL

Escola de Implementação: Colégio Estadual Prefeito Carlos Massaretto

Público objeto da intervenção: alunos do 9º Ensino Fundamental

# APRESENTAÇÃO

**Caros leitores,**

Com grande satisfação, apresento a vocês uma Unidade Didática que constará de atividades que serão desenvolvidas por uma Proposta de Intervenção Didático-Pedagógica, pela disciplina de Educação Física, junto a alunos de um 9º Ano do Ensino Fundamental.

Todas estas ações foram pensadas partindo da problematização levantada por minha pesquisa que observou que os adolescentes de hoje se afastaram dos jogos e brincadeiras tradicionais, compreensivelmente, visto que eles possuem à sua disposição um aparato tecnológico que lhes oportunizam muitas atividades virtuais que vem substituindo as brincadeiras relacionais com seus colegas. Por essa razão, e com a intenção de possibilitar maior conhecimento sobre o conteúdo proposto para a disciplina de Educação Física, que é o de Jogos e Brincadeiras, foi escolhido o Jogo de 5 Marias, dentre outros, para trabalhar a possibilidade da construção do processo de ensino e de aprendizagem, sistematizado pelo referido jogo, a partir da experimentação e da compreensão das várias dimensões que fazem parte dele.

Para alcançar tais objetivos, as atividades terão que ser trabalhadas por intermédio de várias estratégias que envolverão atividades teóricas e práticas, recursos físicos e audiovisuais, divididos em três momentos: Momento Diagnóstico, Momento do Desenvolvimento das atividades e Momento da Avaliação.

Já contando com a colaboração de meu orientador e da escola de intervenção, conto agora com a apreciação de todos vocês!

Grande abraço

*Prof.ª Marilda*

# UNIDADE DIDÁTICA

## 1ª. ETAPA DA IMPLEMENTAÇÃO – Diagnóstico

**Objetivo:** identificar o nível de conhecimento dos alunos a respeito de Jogos e Brincadeiras Tradicionais

**Metodologia:** slides e questionário direcionado (Apêndice 1);

**Duração:** **8 horas**, considerando as horas da pesquisa e o tratamento dos resultados.

**Material:** Texto de apoio, slides, sala, TV pendrive, papel, caneta e impresso;

### 1º MOMENTO

- **Objetivo:** fazer o diagnóstico do que os alunos conhecem sobre o assunto
- **Duração:** 4 horas
- **Material:** leitura e interpretação do texto, questionário impresso

# ATIVIDADES

## Atividade 1- TEXTO PARA INTRODUÇÃO DO TEMA

Leia o texto abaixo e reflita:

### O SURGIMENTO DAS BRINCADEIRAS

Marilda das Graças Biacchi

Mesmo sem saber exatamente quando surgiram as brincadeiras, sabe-se que o homem sempre brincou.

Um autor conhecido, chamado Johan Huizinga, em 1985, escreveu em seu livro Homo Ludens, que o homem é um ser que brinca e quando falamos em “homem”, estamos falando da raça humana.

Pensando bem, podemos conferir esta constatação em nossas próprias famílias, percebendo que existem muitos jogos e brincadeiras que fizeram parte da infância de nossos pais, assim como hoje temos as nossas próprias atividades lúdicas.

Para cada período da história, e para cada povo, existiu um tipo de jogo ou de brincadeira que, mesmo podendo ter chegado aos nossos dias sofrerem alterações em suas regras e jeito de brincar.

Quem nunca ouviu falar da Jogo da Amarelinha ou da Bola Queimada? E quem já não brincou de Pé-na-Lata ou com o Jogo das 5 Marias?

A verdade também é que muitos dessas brincadeiras que ultrapassaram gerações nunca chegaram até nós, mas, outras tantas permanecem por perto, mantendo sua forma tradicional ou modificando-as, mas, sendo lembradas e mantidas a partir da tradição oral, ou seja, através do relato de homem para homem durante toda a história.



**Atividade 2** – Existem muitas brincadeiras antigas do tempo de nossos avós estão sendo esquecidas. Por isso, deverão levar o questionário para casa e responder junto com seus pais ou responsáveis e trazerem respondido para a próxima aula. Vamos descobrir muito sobre jogos e brincadeiras tradicionais!

Você deverá pedir ajuda aos seus pais ou às pessoas mais velhas (APÊNCIDE 1).

**OBS:** os alunos receberão as instruções de como responder ao questionário e deverão levá-lo para casa e fazer a entrevista direcionada com um de seus pais ou responsáveis, trazendo-o preenchido para a próxima aula.

## 2ª. ETAPA DA IMPLEMENTAÇÃO – APRESENTAÇÃO DO PROJETO

**Objetivo:** apresentar o projeto e identificar o nível de conhecimento dos alunos a respeito de Jogos e Brincadeiras Tradicionais

**Metodologia:** slides e questionário direcionado (Apêndice 1);

**Duração:** 4 horas, considerando as horas da pesquisa e o tratamento dos resultados.

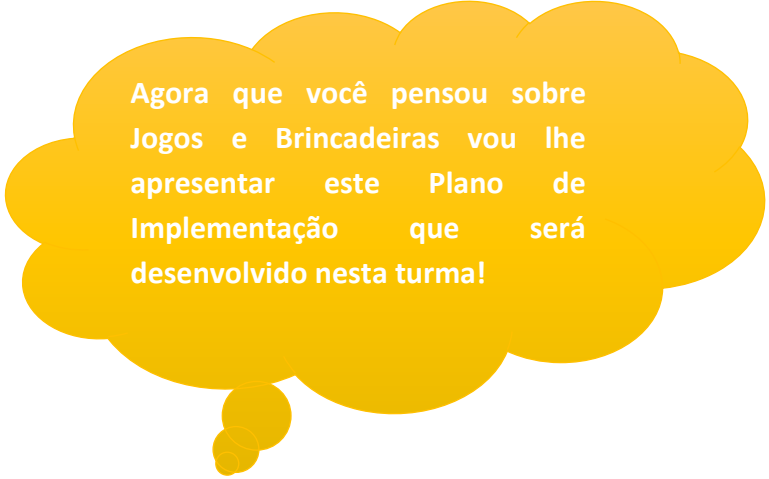
**Material:** Texto de apoio, slides, sala, TV pendrive, papel, caneta e impresso;

### 1º MOMENTO

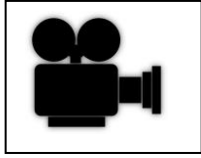
- Objetivo: apresentar o Projeto aos Alunos
- Duração: 2 horas
- Material: Tv pen drive

## ATIVIDADES

**Atividade 1-** Apresentando o Projeto aos alunos



Agora que você pensou sobre Jogos e Brincadeiras vou lhe apresentar este Plano de Implementação que será desenvolvido nesta turma!



### Vamos ver um filme?

Título: *Brincadeira dos nossos avós*. Duração 19 minutos.

Disponível em:< <https://www.youtube.com/watch?v=FoXVfkZso08> >

**Sinopse:** este filme relata algumas das brincadeiras antigas/tradicionais que a maioria de nossos avós conhecem. Trata-se do resultado de uma pesquisa com pessoas de uma cidade, onde professoras e alunos das escolas locais, mobilizaram-se um resgate de brincadeiras antigas, composto por brinquedos simples, cantigas de rodas, jogos coletivos e individuais, os quais despertaram durante as gravações verdadeiro saudosismo dos antigos e um possível resgate educacional. Produção executiva Soahd Arruda Rached Farias

## 2º MOMENTO

### Atividade 2- Roda de Conversa

- Objetivo: Interpretação do vídeo e conversa o projeto que já está sendo desenvolvido;
- Duração: 2 horas;
- Recursos: questionários respondidos e quadra de esportes disponível

Os alunos sairão da sala de vídeo e serão levados para a quadra. Sentados em círculo, para que um possa interagir com o outro, serão convidados a responderem sobre as brincadeiras apresentadas no filme. Serão interpelados com as seguintes questões:

- 1 – Qual a diferença entre um jogo e uma brincadeira?
- 2 - Cite exemplos de jogos e de brincadeiras.
- 3 - Será que um pode ser o outro, ou seja, um jogo pode ser uma brincadeira ou uma brincadeira pode ser um jogo? O que os diferencia?

4- Os jogos e brincadeiras apresentados no vídeo ou citados nas respostas do questionário, se utilizam de brinquedos?

**Respondidas as questões livremente, os alunos voltarão para a sala.**

Os alunos serão levados a compreender os conceitos de “brincadeira”, “jogo” e “brinquedo”, definidos basicamente como:

**Brincadeira:** um exercício de liberdade onde também podem ser trabalhadas regras, habilidades, linguagem e a inserção de informações atuais sobre o mundo em que a criança participa e se desenvolve (KISHIMOTO, 2002).

**Brinquedo:** objeto suporte da brincadeira (KISHIMOTO, 1997).

**Jogo:** é a atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou ganho (BUENO, 1992).

## 3ª. ETAPA DA IMPLEMENTAÇÃO -DAS ATIVIDADES GERAIS ÀS 5 MARIAS

**Objetivo:** Introduzir atividades de jogos e brincadeiras que levem os alunos a compreensão da importância do jogo para o desenvolvimento de habilidade físicas, motoras, cognitivas e sociais

**Metodologia:** aulas expositivas, vídeos, leitura e interpretação, jogos e brincadeiras; apresentação dos jogos tradicionais de forma sintetizada abordando o Jogo das 5 Marias através de partidas entre os grupos, depois de confeccionado os saquinhos, que se constituirá em material pedagógico.

**Duração:** 20 horas, considerando as horas da pesquisa em casa

**Material:** Texto de apoio, vídeos, TV pendrive, papel, caneta e impresso, bolas, linhas, agulhas, tecidos coloridos, latinhas recicláveis, cola, tesoura, barbantes, pedrinhas, ossinhos.

# ATIVIDADES

## 3º, 4º, 5º, 6º e 7º MOMENTOS

**Atividade 1-** Apresentando o resultado do Questionário

As respostas dadas aos questionários que os alunos levaram para casa, serão utilizadas para esta atividade, ou seja, as brincadeiras antigas citadas pelos seus entrevistados serão aqui, brevemente, conceituadas e localizadas em sua origem cultural ou geográfica.

## BRINCADEIRAS E JOGOS DO PASSADO

Os jogos e brincadeiras tradicionais guardam em si a cultura de um povo e são transmitidos de geração a geração pela prática e pela oralidade. Quando se deixa de brincar uma brincadeira antiga ou de praticar um jogo tradicional, acaba por enterrar para sempre a memória de um povo, de uma raça, de um lugar.

Nós, brasileiros, temos uma sorte de brincadeiras e jogos que nos foram legados pela cultura europeia e africana, especialmente, devido a nossa colonização e ao tráfico negreiro na escravatura.

Vale a pena recordar alguns:

- **Jogo da Amarelinha:** também leva o nome de “pular macaco, academia, maré ou sapata”, é uma brincadeira muito conhecida no Brasil, serve para exercitar habilidades como contar, raciocinar e equilibrar. Desenvolve o raciocínio lógico matemático, e os saltos e pulos ensinam agilidade, coordenação e força, auxiliando no desenvolvimento motor.
- **Jogo da Peteca:** tradicionalmente brasileira, conta com anotações históricas de sua existência mesmo antes da chegada dos europeus, pois, era praticada pelos nativos e, conseqüentemente, atravessou gerações, estendendo-se por todo território brasileiro;
- **Esconde-Esconde:** chamado de Escondidas (em Portugal), é um jogo cujo é se esconder e não ser encontrado;
- **Jogo das 5 Marias:** também chamado de Jogo dos Saquinhos, permeou a infância de muitas pessoas no território nacional, muito embora sua origem seja secular e tenha variado em suas formas de jogar com o passar do tempo

---

Fonte: 100 Brincadeiras. Disponível em:< <http://delas.ig.com.br/filhos/brincadeiras/cinco-marias/4e42e5b53cb3176863000020.html>>

***Você sabia que:***

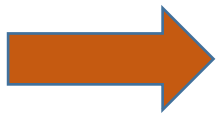
**O jogo Cinco Marias também é conhecido como:**

**Jogo das pedrinhas, jogo do osso, jogo dos saquinhos, belisca, bato, epotatá, chocos, onente, capitão, nente, arriós, bugalha e outros.**

**Fonte: <http://escolakids.uol.com.br/historia-do-jogo-das-pedrinhas.htm>**

**Atividade 2 – As 5 Marias**

**Leia com atenção:**



**A HISTÓRIA DAS CINCO MARIAS**

Conforme pesquisa realizada, o Jogo das 5 Marias teve origem na Grécia Antiga. Era uma forma de tirar a sorte e consultar os deuses. Os homens jogavam ossinhos da pata de carneiro e observavam como eles caíam, considerando que cada lado do ossinho tinha um valor específico que lhes serviam como resposta divina às perguntas feitas pelos homens.

Com o tempo, a forma como se jogava e o material utilizado foram variando, os ossinhos foram substituídos por pedrinhas, sementes, grãos até chegarem aos saquinhos recheados com areia ou arroz.

**Agora responda:**

a) Você já tinha ouvido falar no Jogo das 5 Marias?

R: \_\_\_\_\_

b) Você já viu alguém jogando as 5 Marias?

R: \_\_\_\_\_

c) Você sabe como se joga as 5 Marias?

R: \_\_\_\_\_

**O jogo é composto por:**

Cinco saquinhos pequenos e do mesmo tamanho. Pode ser jogado no chão, em uma mesa ou em outra superfície plana, como uma cama.



### Atividade 3:

## OFICINA DAS 5 MARÍAS

Materiais: Os alunos deverão trazer de casa retalhos de tecidos ou feltros coloridos, cola quente. A professora se encarregará de trazer arroz cru para encher os saquinhos.

### PASSO A PASSO

- a) Recortar os 5 retângulos em tecidos de cores diferentes (medidas em 5 cm de largura por 5 cm de altura);
- b) Dobrar um dos retângulos no meio e colar com cola quente deixando um lado aberto;
- c) Preencher o saquinho com arroz cru pela abertura, mas, sem deixar ficar muito cheio;
- d) Colar esta abertura
- e) Fazer toda esta operação com os outros 4 saquinhos;
- f) Dar acabamento aos saquinhos aparando eventuais sobras de tecido ou de cola.

**Pronto, agora vamos jogar !!!**

## COMO JOGAR 5 MARIAS

O grau de dificuldade do Jogo das 5 Marias vai aumentando conforme os jogadores vão se adaptando às regras, mas, necessitam de várias tentativas para obterem sucesso na brincadeira ou campeonato. Vamos prestar atenção nas fases do jogo!

Todos os alunos terão seus conjuntos de 5 Marias que foram confeccionados anteriormente (saquinhos), portanto, todos farão treinamento individual no chão da sala de aula ou na quadra de esportes.

---

Fonte: adaptado de: MEIRELLES, Renata. In: **Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil**. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2007.

### 1ª Fase – Pegando no Chão

- Deve-se espalhar os saquinhos/pedrinhas no chão, pode ser jogando-os para cima e deixando-os cair de qualquer jeito, mas, preferindo que não fiquem muito longe um do outro;
- Escolhe-se um saquinho/pedrinha e ele será jogado para cima enquanto pega-se outro do chão com a mesma mão. Por isso o jogador precisa ser rápido bastante para conseguir pegar o saquinho/pedrinha do chão antes que o primeiro jogado para cima caia;
- Em seguida, jogue os que estão na mão para o alto, e sem deixá-los cair, tente pegar mais um e continue até que esteja com os 5 saquinhos/pedrinhas numa só mão;
- Quando completados os cinco saquinhos/pedrinhas na mão, você terá nova forma de jogar: invés de pegar um saquinho/pedrinha de cada vez, você pegará mais que um enquanto joga um deles para cima, pode começar tentando pegar dois de cada vez, porque não pode deixar cair nenhum saquinho/pedrinha. (Enquanto jogar o saquinho/pedrinha para o ar, deve pegar mais que um do chão e ir acumulando na mão);

- Agora tente pegar dois saquinhos/pedrinhas na primeira vez e três na segunda, e por fim, jogue um para cima e tente recolher os quatro restantes de uma só vez.



Figura 1: Fase 1 - Pegando no Chão  
Fonte: arquivo da autora (2016)

**OBS:** A figura é meramente ilustrativa e tem e apenas a intenção de melhorar a compreensão das regras da 1ª Fase do Jogo das 5 Marias.

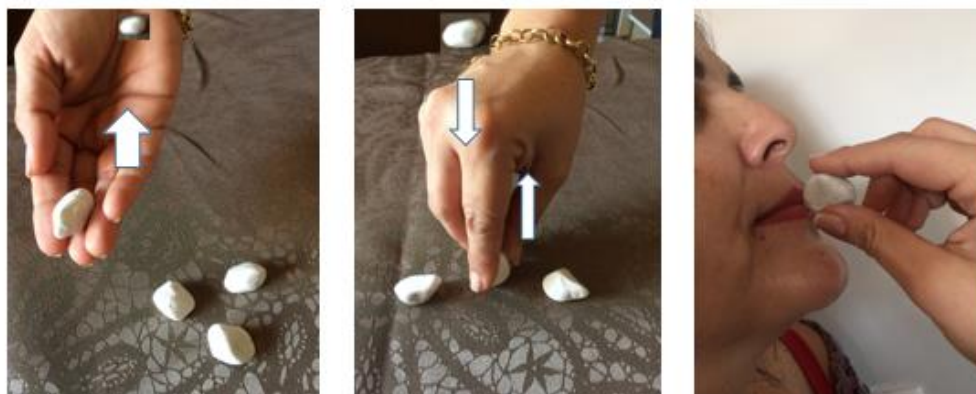
### 2ª Fase – Jogando no Chão

- Essa é uma variação da fase anterior: comece jogando as 5 Marias todas em sua mão;
- Jogará uma para cima e deixará cair as demais, tornando a pegar a primeira. Depois recolherá todas;
- Jogará uma para cima, deixará três no chão e pegará a primeira antes de cair, assim ficará com duas na mão. Jogará uma para cima, deixará uma cair e pegará a primeira novamente;
- Recolherá as cinco para continuar. Agora, jogará uma para o alto e colocará no chão apenas uma por vez, até sobrar apenas uma.

### 3ª Fase – Beijinho

Nesta fase você deverá

- Repetir a primeira fase (Pegando do chão), mas, observando que cada vez que pegar um saquinho /pedrinha do chão, você precisará dar um beijinho nele antes de capturar a que lançou para o alto.



:Figura 2: Fase 3- Beijinho  
 Fonte: arquivo da autora (2016)

**OBS:** Essa fase, idêntica em regras à primeira, se torna mais divertida por causa do beijinho e exige maior destreza do jogador, rapidez e coordenação.

#### 4ª Fase – Zigue-Zague

Nesta fase você deverá:

- Colocar três saquinhos/pedrinhas no chão em linha reta, com uma certa distância entre eles.
- Jogar um para cima e dar toquinhos naquele que sobrar fazendo com que ele percorra um zigue-zague em torno dos que estão alinhados, sem encostar neles (nem com o saquinho nem com a mão).



Figura 3: Fase 4- Zigue-Zague  
 Fonte: arquivo da autora (2016)

**OBS:** essa é uma fase bem difícil que necessita de muita concentração.

## 5ª Fase – Faca

Para esta fase será preciso:

- Enfileirar os quatro saquinhos/pedrinhas no chão;
- Bater com a lateral da mão (aberta com dedos juntos e esticados, em forma de faca) nos espaços entre os saquinhos/pedrinhas;
- Irá jogar um para cima e fazer isso enquanto ele não cai.



Figura 4: Fase 5- Faca  
Fonte: arquivo da autora (2016)

## 6ª Fase – Chuvinha

Para que essa fase tenha sucesso, o jogador deverá ficar atento para não confundir os saquinhos/pedrinhas.

Portanto, deverá:

- Jogar um saquinho/pedrinha para cima e pegar um do chão;
- Jogar para o alto um dos que estiver na mão e, antes que ele caia, trocar o que sobra por outro, ou seja, deixar cair e pegar outro do chão;
- Fazer isso com todos os saquinhos/pedrinhas.



Figura 5: Fase 6- Chuvinha  
Fonte: arquivo da autora (2016)



## 7ª Fase – Pontos

Atenção:

- Pegue os saquinhos/pedrinhas com a mesma mão;
- Jogue-os para cima e capture o maior número possível com as costas da mão;
- Jogue-os novamente para cima e vire a mão pegando o maior número possível com a palma



Figura 76: Fase 7- Pontos  
Fonte: arquivo da autora (2016)

OBS: se quiser aumentar o grau de dificuldade pode-se jogar com as duas mãos.

## 8ª Fase – Túnel

Para esta fase você deverá:

- Formar um túnel com uma mão. Os saquinhos/pedrinha, ficarão no chão e com a outra mão, você jogará um para cima e, enquanto ele não cai, você tentará fazer com que as outras passem por dentro do túnel.



Figura 7: Fase 8- Túnel  
Fonte: arquivo da autora (2016)

Para começar:

- Apoie o dedo indicador e o polegar no chão deixando um espaço entre eles, e aí formando um “túnel” com a mão. O dedo médio passa por cima do indicador;
- Segure os saquinhos/pedrinhas com a outra mão, passe-a por debaixo do braço oposto e jogue os saquinhos/pedrinhas por cima, de forma que caiam na “porta” do túnel. Não de poderá encostar nele com a mão ou com as outras pedras, senão perde a vez.
- A mão que estiver livre deverá pegar o saquinho/pedrinha e jogar para cima, enquanto ele não cair, empurre os que ficaram no chão em direção a “porta” do túnel. Se não passar da primeira tentativa você deverá ir jogando o saquinho/pedrinha para cima, quantas vezes forem necessárias e dar quantos toquinhos precisar, desde que não deixe cair e nem encostar em outros.

### **9ª Fase – Muro (alto e baixo)**

Nesta fase, uma mão faz o papel de muro e a outra faz empurrar os saquinhos/pedrinhas de forma que pulem o obstáculo, tudo enquanto um saquinho/pedrinha é lançado para cima não cai. Ficando atento para as seguintes condições:

- Colocar uma das mãos no chão de lado, com os dedos fechados. Esta mão será o muro. Segurar os saquinhos com a outra, passe por debaixo do braço oposto e, de lá, jogue os saquinhos para o outro lado do muro.
- Pegar um deles e jogue para cima. Enquanto não caie, você deverá pegar um dos saquinhos/pedrinhas e jogá-lo para o outro lado do muro. Faça isso até passar todos.

### **10ª Fase – Conchinha**

Parece ser uma das fases fáceis, nela você deverá:

- Colocar os saquinhos/pedrinhas no chão;

- Posicionar uma das mãos perto do corpo, em forma de conchinha com a palma para cima;
- Com a outra mão, deverá jogar um saquinho/pedrinha para o alto e, antes dele cair, pegar outro do chão e colocá-lo dentro da concha.



Figura 8: Fase 10 - Conchinha  
Fonte: arquivo da autora (2016)

OBS: esta fase, embora pareça fácil, precisa de bastante concentração e atenção.

### 11ª Fase – Bico de Pato

Agora você deverá:

- Juntar as duas mãos, palma com palma, e entrelaçar os dedos, deixando esticados apenas os indicadores.
- Com a ponta dos dedos pegar um saquinho do chão, jogar para cima e tentar fazê-lo cair no espaço entre as mãos;
- Repetir essa ação com todos os saquinhos/pedrinhas, acumulando-os na mão.



Figura 9: Fase 11 – Bico de Pato  
Fonte: arquivo da autora (2016)



## 12ª Fase – Aranha

Para desenvolver esta atividade você deverá:

- Apoiar as pontas dos dedos de uma das mãos no chão, em forma de aranha;
- Jogar um saquinho/pedrinha para o alto e, enquanto não cai, tentar colocar outro no espaço entre dois dedos;
- Cada um dos quatro saquinhos/pedrinha deve ficar entre dois dedos. Dá para fazer a mesma brincadeira com a mão espalmada, com os dedos abertos. Aí, se chama Aranha morta.



Figura 10: Fase 12 – Aranha Viva  
Fonte: arquivo da autora (2016)

## CAMPEONATO E DAS 5 MARIAS

Cada jogo tem diferentes fases e regras, com graus de dificuldade maiores ou menores. No caso das 5 Marias, estas regras variam de acordo com a região do país. A ideia principal é jogar um saquinho para cima, pegar um dos que estão no chão e pegar novamente o que está no ar, sem deixa-lo cair e sem encostar nos outros saquinhos.

## REGRAS DO CAMPEONATO

- Serão formados grupos de 2 duplas adversárias em cada um, e para cada grupo haverá um “juiz” que observará se todas as regras estão sendo cumpridas.
- Cada dupla deverá cumprir todas as fases do Jogo das 5 Marias e receberá 1 ponto por fase vencida;
- A dupla vencedora de cada grupo seguirá jogando com a dupla vencedora do grupo seguinte até que sobre somente uma dupla vencedora.
- Todas as duplas receberão o kit das 5 Marias confeccionados por eles próprios e não poderá ser substituído até o final do campeonato;
- Toda organização será divulgada para a escola e a dupla vencedora poderá falar sobre a experiência numa plenária em ocasião a ser definida pela professora;

## 4ª. ETAPA DA IMPLEMENTAÇÃO – AVALIAÇÃO

Para checar os objetivos deste trabalho, os alunos serão convidados a refletir sobre alguns questionamentos, que tomarão por base alguma das fases do Jogo das 5 Marias, e o resultado do campeonato.

# ATIVIDADE

Os alunos serão chamados a refletir com as seguintes questões:

Dentre as habilidades que você precisaram ter para jogar as 5 Marias, uma delas foi a do “ equilíbrio”. Vocês acham que na vida da gente, também precisamos de equilíbrio?

Vamos pensar:

- O jogo teve fases, ou seja, partia sempre de uma atividade mais fácil para uma mais difícil, e isso na vida da gente também acontece, trata-se do **amadurecimento**;
- Você sabe o que é **amadurecer**? Procure no dicionário e responda.

Planejar:

- Quando planejamos e confeccionamos as peças do jogo, fizemos como fazemos em nosso dia a dia, mesmo antes de acordarmos, pensamos no dia anterior o que faremos no dia seguinte, e isso é planejar, na vida não se pode viver sem **planejamento**;
- Procure o significado de planejamento e copie em seu caderno;

Aprimorar:

- No jogo, as fases foram ficando cada vez mais difíceis, mas, vocês já estavam melhor preparados, foram aprimorando as técnicas;

- Descubra o que significa **aprimorar** e anote em seu caderno;

### **Atividade 1 – GLOSSÁRIO**

Elabore um glossário com as palavras que você acabou de pesquisar e descobrir o significado. Entregue a pesquisa para a professora.

### **Atividade 2- LEITURA E INTERPRETAÇÃO**

#### **VAMOS RELACIONAR AS AÇÕES DO JOGO DAS 5 MARIAS**

- Jogando o saquinho para o alto

Para esta ação eram muito importantes o cuidado e o respeito pelo tempo do outro, o que não difere do que devemos ser em nossa vida em sociedade e em família.

- A soma dos aprendizados

Na prática, parecia que todas as fases do jogo eram iguais, mas, para atingir as metas seguintes era preciso reconhecer o treino e a prática e conhecer que, em muitos casos, o jogado tinha suas dificuldades, como na vida da gente acontece a todo momento. Por isso, reconhecer nossas limitações é importante para podermos nos aprimorar e não ficarmos esperando tudo do outro, mas testando nossas habilidades e evoluindo cada vez mais.

- A fase do “túnel” – um obstáculo em nossas vidas

Também no dia a dia precisamos buscar mais aprendizado para superarmos os obstáculos e alcançarmos o sucesso. Precisamos saber sair de muitos “túneis escuros” que a vida nos prepara, ou seja, de dificuldades que todo mundo possui. Mas, sabemos que estudando e amadurecendo nossos planos poderemos resolver nossos problemas, mesmo diante da mais complicada situação.

- A fase da aranha: o poder da superação

O grau, de dificuldade da fase da aranha foi muito alto. Mas, quando terminada a fase, o que aconteceu? Você se sentiu vencedor porque foi capaz de superar seus limites. É assim também com as dificuldades de cada um, sempre haverá frustrações, mas, não se pode é deixar escapar a chance de conhecer, de aprender, para enfim, superar. Nada de deixar “escapar pelos dedos” a chance de ser melhor, mesmo que muitas vezes seja preciso recuar e retomar o “jogo da vida”.

---

**Não vamos nos esquecer das Variações:**

Cinco marias, jogo das pedrinhas, nente, belisca, capitão, liso, jogo do osso, onente, chocos, nécara, epotatá (que, em tupi, quer dizer "mão na pedra").

Os nomes do jogo mudam regionalmente, assim como as regras e a ordem das etapas.

## REFERÊNCIAS

BUENO, Francisco da Silveira. **Minidicionário da Língua Portuguesa**. 6ª ed. São Paulo: Lisa S/A, 1992.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1985.

MEIRELLES, Renata. In: **Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil**. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, e brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002

## APÊNDICES

### APÊNDICE 1- questionário diagnóstico

#### 1) IDENTIFICANDO O ENTREVISTADO:

Você é

( ) menino

( ) menina

Você tem qual idade?

R: \_\_\_\_\_

Você vive com seus pais e irmãos?

( ) sim

( ) não

Se você respondeu NÃO, responda com quem você mora

R: \_\_\_\_\_

Você tem irmãos mais velhos ou mais jovens que você? Caso a resposta seja SIM acrescente no quadrinho quantos irmãos você tem.

( ) SIM

( ) NÃO

Você tem outros parentes que moram por perto e que te viram crescer? Se a resposta for SIM, complemente escrevendo o grau de parentesco deles na linha a frente

( ) SIM - \_\_\_\_\_

( ) NÃO)

#### *PERGUNTAS PARA O MEMBRO DA FAMÍLIA*

(esta parte do questionário deve ser feito com um ou mais membros da família)

Quem respondeu:

( ) PAI

( ) MÃE

( ) um dos AVÓS

( ) outro adulto

De quais brincadeiras de sua infância você se lembra?

R: \_\_\_\_\_

Onde as pessoas costumavam brincar?

R: \_\_\_\_\_

Você se lembra se meninos e meninas brincavam juntos? E quais eram essas brincadeiras?

( ) SIM \_\_\_\_\_ ( ) NÃO

Quais eram os brinquedos mais comuns de sua época de criança?

R: \_\_\_\_\_

Quais brinquedos você teve? e de qual você mais gostava

R: \_\_\_\_\_

Teve algum ou alguns brinquedos que você desejou ter e não teve? Qual ou quais?

R: \_\_\_\_\_

Alguma vez ou algumas vezes seus pais ou algum adulto participava de suas brincadeiras ou jogos? de qual forma?

R: \_\_\_\_\_

Quais eram suas brincadeiras preferidas?

R: \_\_\_\_\_

Já havia televisão em sua casa?

( ) SIM ( ) NÃO

Se respondeu SIM, qual ou quais programas você assistia?

R: \_\_\_\_\_

Você tinha acesso ao computador?

( ) SIM ( ) NÃO

Você se lembra se haviam jogos de computador em sua época?

( ) SIM ( ) NÃO

Você preferia brincar sozinho ou em grupo?

( ) SOZINHO ( ) EM GRUPO

#### PERGUNTAS PARA O ESTUDANTE

Quais brincadeiras que você conhece são possíveis de brincar sozinho?

R: \_\_\_\_\_

Quais brincadeiras que você conhece que só é possível brincar com outra pessoa?

R: \_\_\_\_\_

Fale o nome de duas brincadeiras que os meninos adoram, mas as meninas nem tanto.

R: \_\_\_\_\_

Fale o nome de duas brincadeiras que as meninas adoram, mas os meninos nem tanto.

R: \_\_\_\_\_



Você pode brincar na rua? Porque?

R: \_\_\_\_\_

Assinale um ou mais jogos e brincadeiras abaixo que você conhece ou já ouviu falar:

( ) amarelinha ( ) pé-na-lata ( ) bugalha ( ) peteca ( ) bilboquê

( ) cabra-cega ( ) 5 Marias ( ) estilingue ( ) jogo das pedrinhas

( ) peladas ( ) bola de gude ( ) esconde-esconde ( ) lenço atrás

( ) ciranda ( ) pega-pega ( ) carrinho de rolimã ( ) casinha

Qual ou quais brinquedos hoje em dia vieram para substituir estas brincadeiras:

R: \_\_\_\_\_

Onde você gosta de brincar nos dias de hoje? Quais as brincadeiras?

R: \_\_\_\_\_

Escolha uma das brincadeiras que seu entrevistado indicou para aprendermos sobre elas:

R: \_\_\_\_\_

Faça um desenho da brincadeira que você mais gosta