



JOGOS TRADICIONAIS

ATIVIDADES DE ENRIQUECIMENTO CURRICULAR

APRESENTAÇÃO



Apresentação

Falar de tradição é aliar na mesma palavra passado, presente e futuro.

É acima de tudo um convite para um mergulho profundo no que são os hábitos, valores, crenças, rituais, práticas e costumes, no que é a nossa herança cultural. Esta herança cultural é transmitida de geração em geração e é nesta base que nasce a Atividade Jogos Tradicionais.

Manter o que é culturalmente parte de um povo é permitir que exista comunicação e partilha entre gerações. É dar espaço a um leque de oportunidades de ligação intra e interpessoais no ceio familiar que poderão ser transportadas para o espaço escolar, fazendo da família membro ativo no processo de ensino-aprendizagem da criança.

Colocados os aspetos fundamentais do conceito da atividade podemos acrescentar os benefícios psicomotores associados. Os Jogos Tradicionais assumem, não só, um papel importante no que é a ação motora da criança no que corresponde à sua motricidade global, assim como fatores associados ao desenvolvimento social e cooperativo.

A Atividade Jogos Tradicionais abre, assim, espaço a uma atividade física onde pais e avós são convidados a participar dando a conhecer a realidade das suas brincadeiras de infância, os jogos que realizavam e o contexto social que vivenciaram maximizando o potencial da atividade no que é a herança cultural de cada participante.

CONTEÚDOS



Conteúdos

A Atividade Jogos Tradicionais abre uma janela de oportunidades ao desenvolvimento sociocultural da criança, estimulando a prática desportiva. É, sem dúvida, uma excelente atividade como pré-requisito na aquisição de competências motoras para integração de modalidades desportivas mais específicas.

Assim, propõe-se um programa que assenta nos seguintes conteúdos:

Conteúdos Programáticos

Aprendizagens a Promover

1 – Conhecimento teórico-prático de Jogos e Atividades que fazem parte de uma herança cultural efetiva

Explorar a comunicação e partilha entre gerações

- a) Conhecer o contexto sociocultural de gerações anteriores;
- b) Identificar Jogos e Atividades que fazem parte de uma cultura;
- c) Capacidade reflexiva no que são as diferenças e semelhanças entre a realidade cultural apresentada e a vivida

2 – Exploração do conhecimento teórico aplicado à prática

Realização dos Jogos e Atividades propostos pelos elementos que fazem parte do contexto social da criança

- a) Partilha de conhecimentos;
- b) Exposição verbal das aprendizagens feitas em contexto familiar;
- c) Desenvolvimento da capacidade de organização e liderança de um grupo colocando em prática os jogos aprendidos;
- d) Aceitar a liderança por parte dos seus pares;
- e) Promover a escuta ativa e a capacidade crítico-reflexiva

3 – Desenvolvimento cognitivo-motor

Ao nível motor

- a) Movimentos de locomoção e não locomoção;
- b) Promoção do equilíbrio;
- c) Coordenação motora, oculo-manual e oculo-pedal;
- d) Lateralidade e lateralização;
- e) Motricidade Fina e exercícios de precisão;

Ao nível sociocognitivo

- a) Estruturação e orientação espacial;
- b) Organização temporal;
- c) Noção corporal, auto-conceito e auto-imagem;
- d) Perceção do mecanismo de jogo, partilha e cooperação entre pares

5 – Criar oportunidade de reflexão sobre as emoções e os sentimentos que a partilha entre gerações promove

APRENDIZAGENS A PROMOVER



Aprendizagens a promover

Cada conteúdo programático pressupõe um conjunto de aprendizagens que se especificam de acordo com o desenvolvimento da criança, sendo mais ou menos transversais à sua faixa etária. Tendo em conta os conteúdos apresentados anteriormente e numa abordagem macro do ensino espera-se que os alunos adquiram as seguintes competências:

Transversais

1. É assíduo e pontual promovendo um processo de aprendizagem consistente;
2. Respeita regras associadas à dinâmica da aula, bem como normas de segurança pessoal e coletiva;
3. Participa com empenho no aperfeiçoamento da sua habilidade, nos diferentes tipos de atividades;

Específicas

4. Desenvolve ações motoras de acordo com o esperado tendo em conta o jogo e/ou atividade proposta;
5. Promove momentos de partilha através da exposição verbal e escuta ativa das sugestões realizadas pelos pares e professores;
6. Identifica os jogos e/ou as atividades pelo nome realizando-os de acordo com as regras e dinâmica esperados.