

**JOGOS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A ORIGEM E O
SIGNIFICADO DOS JOGOS TRADICIONAIS INFANTIS**

MARINE ANGÉLICA TIYEMY MATSUMOTO MARTINS

Cruzeiro do Oeste/PR

2020

MARINE ANGÉLICA TIYEMY MATSUMOTO MARTINS

**JOGOS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A ORIGEM E O
SIGNIFICADO DOS JOGOS TRADICIONAIS INFANTIS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de graduação
Pedagogia como parte integrante dos
requisitos para a obtenção do diploma
de graduação em Pedagogia.

Orientadora: Marcilene Schorro de Oliveira Gianni

AGRADECIMENTOS

Agradeço Á Deus, por oportunizar encontros com pessoas inspiradoras, que contribuíram para a formação de quem sou.

Agradeço à minha mãe e minha família por nunca desistir de mim e também aos meus amigos que sempre acreditaram em mim que possam realizar meus sonhos em realidades.

Agradeço à Minha Orientadora Prof. Marcilene Schorro de Oliveira Gianni por também nunca desistir de mim e também fazer parte da minha trajetória na faculdade e por também me tornar uma profissional excelente.

Agradeço Aos meus professores que me ajudaram durante esses quatro anos de muito estudo e aprendizado.

RESUMO: O presente artigo refere-se a um levantamento bibliográfico de autores relevantes sobre a temática proposta, possui com Objetivo central investigar a história do desenvolvimento e as transformações ao longo das décadas dos Jogos tradicionais na educação Infantil, retomando a origem e o significado dos jogos tradicionais infantis em diferentes culturas. A história demonstra uma dificuldade de definição desta temática, pois dependendo da cultura e do momento histórico a terminologia é modificada, bem como, os objetivos do brincar também possuem caráter diferente de acordo com o contexto que está inserido, considerando que uma mesma atividade pode ser interpretada como jogo ou não jogo, dependendo do significado a ela atribuído. Com este trabalho foi possível verificar que de acordo com as mudanças sociais, econômicas, dentre outras transformações, os jogos, as brincadeiras e o brincar se transformaram de forma radical, passando a ocupar um espaço cada vez maior no processo de desenvolvimento infantil, como forma determinante para um desenvolvimento saudável nos aspectos globais da criança.

Palavras-chave: Jogos; educação; educação infantil.

ABSTRACT: This article refers to a bibliographic survey of relevant authors on the proposed theme, has with the central objective to investigate the history of development and transformations over the decades, of the traditional Games in Early Childhood Education,, resuming the origin and meaning of traditional children's games in different cultures. The story demonstrates a difficulty in defining this theme, because depending on the culture and the historical moment the terminology is modified,aswell as, the objectives of playing also have a different character according to the context that is inserted, considering that the same activity can be interpreted as game or not game, depending on the meaning attributed to it. With this work it was possible to verify that according to social, economic changes, among other transformations, games, games and play were radically transformed, starting to occupy an increasing space in the process of child development, as a determining form for a healthy development in the global aspects of the child.

Keywords: Games; education; early childhood education.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	7
2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	9
2.1 Jogos Tradicionais Infantis.....	9
2.2 Origem dos Jogos.....	10
2.3 A Influência Portuguesa no Folclore Infantil.....	11
2.4 A Influência Negra nos Jogos Tradicionais Infantis.....	12
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	14
4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	15

1. INTRODUÇÃO

O Presente artigo, de caráter bibliográfico, objetiva discutir a importância dos jogos tradicionais em diferentes culturas. Comportamentos considerados como lúdicos apresentam significados distintos em cada cultura, se para criança europeia a boneca significa um brinquedo, um objeto, suporte de brincadeira, para certas populações indígenas tem o sentido de símbolo religioso.

As relações entre o jogo, a criança e a educação têm merecido uma constante atenção Soulaireyrel (1984), bastante empregadas atualmente para se discutir temas dessa natureza.

Do ponto de vista histórico, a análise do jogo é feita a partir da imagem da criança presente no cotidiano de uma determinada época. O lugar que a criança ocupa num contexto social específico, a educação que está submetida e o conjunto de relações sociais que mantém com personagens do seu mundo, tudo isto permite compreender melhor o cotidiano infantil e nesse cotidiano que se forma a imagem da criança e do seu brincar. Todo ser humano tem seu cotidiano marcado pela heterogeneidade e pela presença de valores hierárquicos que dão sentido as imagens culturais de cada época. Construídas por personagens que fazem parte desse contexto, tais imagens não decorrem de concepções psicológicas de natureza científica, mas muito mais de informações, valores e preconceitos oriundos da vida cotidiana.

Segundo Heller (1989) o homem participa da vida cotidiana com todos os seus aspectos e a sua individualidade de personalidade. Nele, colocam-se em funcionamento todos os seus sentidos, todas as suas capacidades intelectuais, suas habilidades manipulativas, seus sentimentos, paixões, ideias, ideologias. Por seu caráter heterogêneo, a vida cotidiana não apresenta uma lógica, em planejamento racional. Ela é cheia de características que permitem a construção de diferentes tipos de imagens da criança, conforme o contexto social a que o ser humano está submetido.

Cada tempo histórico possui hierarquia de valores que oferece uma organicidade a essa heterogeneidade. São esses valores que orientam a elaboração de um banco de imagens culturais que se refletem nas concepções de criança e seu brincar.

Dessa forma para se compreender como filhos de operários e meninos de classe alta brincavam no início deste século requer-se a identificação da imagem que os protagonistas da época construíram das crianças filhos de operários e de crianças oriundas da classe alta.

Em outros contextos, como nos engenhos de açúcar, o significado das brincadeiras de meninos brancos, filhos de senhores da casa-grande na companhia de moleques negros de senzala depende da imagem da criança elaborada pelos adultos daquele período. São tais imagens que favorecem ou limitam a criança na construção do conhecimento e auxiliam seu desenvolvimento.

O pesquisador interessado neste campo já dispõe de estudos de natureza histórica e antropológica com Founier (1989) sobre a história dos brinquedos e dos jogos infantis, o de Opie (1984) sobre os jogos de ruas, o de Jolibert (1981) sobre a infância do século XV¹¹, 40 trabalhos reunidos por Aries e Margolin (1982) sobre os jogos do Renascimento, as pesquisas do Grupo internacional sobre a História da Educação sobre a Primeira Infância, coordenados por Plaisance e Contou, da Universidade de Paris V, e muitos outros.

No Brasil, a imagem da criança brasileira começa a ser desvelada por historiadores como Del Priore (1979), que identifica as crianças do período colonial a República dos anos 30, Mott (1979) aponta a concepção de criança escrava na literatura de viagens, e Luiz Salvador e Cunha Jr (1979) comentam a percepção da criança negra no processo de Educação familiar. Entre os estudos iconográficos destaca-se o trabalho de Jordão (1979), contendo quadros que apresentam o perfil da criança brasileira. Especialmente relacionados ao pré-escolar, trabalhos como o de Redin (1989) discorrem sobre a apresentação dessa idade na Legislação oficial e de Souza (1989) mostra imagens que professores tem da criança pré-escolar.

Análises filosóficas como as de Oliveira (1989) tratam do conceito da infância a historicidade. Estudos dessa natureza vem crescendo a cada ano, demonstrando o interesse de pesquisadores por essa forma de analisar a criança e o jogo.

Para a escrita do artigo será utilizada a pesquisa bibliográfica, por meio de textos, livros, documentos e autores que discorrem sobre o tema.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 Jogos Tradicionais Infantis

Entre a multiplicidade de fenômenos conhecidos como o jogo destaca-se a modalidade denominada jogo tradicional infantil.

Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida sobretudo pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo.

Por elemento folclórico, o jogo tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. Muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

O jogo tradicional infantil é um tipo de jogo livre, espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de o fazer. Por pertencer a categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, ele tem um fim em si mesmo e preenche a dinâmica da vida social, permitindo alterações e criações de novos jogos. Esse tipo de jogo que será objeto de estudo nesse capítulo.

2.2 Origem dos Jogos

Compreender a origem e o significado dos jogos tradicionais infantis requer a investigação das raízes folclóricas responsáveis pelo seu surgimento.

Diversos estudos clássicos destacam a determinação das origens brasileiras na mistura de três raças ou na assimilação progressiva, nos primeiros séculos, das raças vermelha e negra pela raça branca, na figura dos primeiros portugueses colonizadores.

A influência portuguesa está nas raízes da história da colonização brasileira, quando em 1500, com o Vasco da Gama, Pedro Alvares Cabral e Fernando de Magalhães tornou-se possível a descoberta e a exploração econômica do país, onde a madeira pau-brasil, abundante, lhe dera o nome.

Segundo Freyre (1963, p.69), quando em 1532 organizou-se a sociedade brasileira, os portugueses já tinham, pelo menos, um século de experiência de convívio com os trópicos, na Índia e África, facilitando sua adaptação na nova terra.

A colonização portuguesa se instalava em São Vicente e Pernambuco, ancorada pela família patriarcal, apoiada no trabalho escravo, na união dos portugueses com a mulher índia, formando-se aqui uma sociedade agrária, de estrutura escravocrata, de exploração econômica, híbrida do índio e, mais tarde, do negro.

A mistura do índio e negro ao branco fez prevalecer como núcleo primitivo para a formação da nacionalidade brasileira o elemento branco. Assim, quando chegaram as levas de imigrantes estrangeiros, já existia um núcleo primitivo de população no qual predominava o elemento branco.

Foi graças a esse cruzamento, estimulação pela ausência de preconceitos raciais, que no Brasil se misturam as raças brancas, ameríndias e africanas na formação do povo brasileiro. Posteriormente continuou o cruzamento com povos europeus e asiáticos, produzindo a grande heterogeneidade da composição populacional de hoje em dia.

Veio com os primeiros colonizadores o folclore lusitano, incluindo os contos, histórias, lendas e superstições que se perpetuam pelas vozes adocicadas das negras, e também os jogos, festas, técnicas e valores. Outro renomado especialista em jogos tradicionais, Yrjo Him em seu magnífico livro " Les Jeux d

Enfants" (apud Lima, s.s.p.278), diz que até prova em contrário o Extremo Oriente e continua a ser pátria clássica dos papagaios de papel, pois conhecem-se papagaios nas Índias Orientais, Aunam, Tomkim, Ilhas Malásias, Nova Zelândia, Japão, China e Coreia.

Segundo outras informações, também podem ser vistas no Sião, na Melanésia e na Polinésia. Em virtude da ampla miscigenação étnica a partir do primeiro grupo de colonização, fica difícil precisar a contribuição específica de brancos, negros e índios nos jogos tradicionais infantis atuais no Brasil. Mas é possível, em alguns casos, efetuar um estudo, especialmente em contextos onde o predomínio dessas etnias é muito grande, como nos engenhos de açúcar ou nas tribos indígenas espalhadas pelo país, no fim do século passado e começo deste. O interesse da autora centraliza-se tarefa de resgatar alguns jogos presentes na tradição infantil do engenho de açúcar e nas tribos indígenas a partir do cotidiano vivido por ela, procurando detectar a apresentação de infância presente nesses agrupamentos humanos e o papel desempenhado pelos jogos infantis.

2.3 A Influência Portuguesa no Folclore Infantil

E bastante conhecida a influência portuguesa através de versos, adivinhas e parlendas. Cascudo (1984, p.169) refere-se a tradição portuguesa trazida pelos primeiros colonizadores; o Lobisomem, a Moura-Encantada, as Três Cidras do Amor, a Maria Sabida, doce na morte e agra na vida, as andanças de Malazarte Fura-Vida, todo o acervo de histórias de bruxas, fadas, assombrações, homem de sete dentaduras, gigantes, príncipes, castelos, tesouro enterrado, sonho de aviso, oração forte, medo de escuro, entre outras.

Para explicar a presença desses personagens, Câmara Cascudo fala-nos da mula-sem-cabeça e da cuca ou papão, folguedos da península ibérica, trazidos pelos portugueses e espanhóis ao Brasil.

As lendas das cucas, bichos-papões e bruxas, divulgadas pelos avós portugueses aos netinhos e pelas negras, amas de sinhozinhos, acompanham a infância brasileira e penetram em seus jogos. Em vitória, Espírito Santo, Renato Jose Costa (1950) identifica o personagem papão, em jogo de bolinha de gude. O jogo papão consiste em fazer três buracos no chão, formando um triângulo de uns três metros de lado. O jogador que conseguir dar as três voltas será o papão, dispondo de poderes para matar seus adversários e tendo a vantagem de possuir ainda

todas as imunidades. O folclore do papão transfere-se para um jogo tradicional, o jogo bolinha de gude, criando uma variante que recebe a denominação da figura temida, do poderoso papão, comedor de criancinhas, capaz de matar todos apenas com um toque.

E muito provável, também que as histórias de bruxas tenham estimulado a criação do personagem bruxa para ser, conforme o pegador, em brincadeiras de pique. Garcia e Marques (1989, p.44) descrevem, na obra *Jogos e Passeios infantis*, o jogo colhido entre 1979/1988, brincado por crianças entre 5 e 10 anos em praças, calçadas, pátios e parques de Porto Alegre (Rio Grande do Sul) e que consiste em um dos participantes ser escolhido até vinte ou trinta, conforme a regra estipulada.

Quando a bruxa toca com a mão em alguém devesse dizer: bruxa será seu substituto porque seu toque mágico o transforma em bruxa.

A antiguidade de muitos jogos tradicionais infantis é atestada pela obra do Rei de Castille Allphonse x que, em 1823, redigiu o primeiro livro sobre os jogos na literatura europeia. Nesta obra, segundo Grunfeld (1979, p. 9) o Rei descreve diversos jogos presentes até os tempos atuais, como o pião, a amarelinha, o jogo de ossinho ou saquinhos, o xadrez, tiro ao alvo, o jogo de fio ou de cama-de-gato, jogos de trilha, o gamão, entre outros.

Portanto, pode-se concluir que a maioria dos jogos tradicionais infantis incorporados a lúdica brasileira chegou ao país por intermédio dos portugueses, mas já carregavam uma antiga tradição europeia, vinda de tempos remotos.

2.4 Influência negra nos jogos tradicionais infantis

O Brasil das nações que tem profunda influência dos negros em todos os setores da vida econômica, cultural e social. Quando a inadaptação do índio para o trabalho sistemático na lavoura a nas minas, foi o contingente negro que o substituiu.

Não sabe exatamente quando os primeiros escravos chegaram ao Brasil, em virtude da falta de documentação. Nos primeiros engenhos de cana-de-açúcar, na Capitania de São Vicente, conforme a opinião de vários historiadores, já se empregavam negros africanos. Com o desenvolvimento da cultura de cana-de-açúcar, a Metrópole concedia a cada senhor de engenho o privilégio de possuir

até 120 escravos. Supõe-se que na Bahia os primeiros negros chegaram em 1538.

Quando se extinguiu a escravidão no Brasil, houve a destruição dos documentos, desencadeada por um movimento romântico que pretendia eliminar essa mancha da história do país. Os poucos documentos que restam não permitem uma reconstrução do exato número de africanos que entraram no Brasil. Muitos ter oscilado entre 4 milhões a 15 ou 16 milhões.

A grande questão colocada pelo folclorista e se as crianças africanas do século XVI, trazidas para o Brasil, justamente com as mães escravizadas, tiveram ambiente para repetir as brincadeiras do continente negro, ou aceitaram e adotaram as locais, vividas por outros meninos. Essa hipótese merece alguns comentários: recém-chegadas ao Brasil provavelmente difundiram entre elas o repertório de suas brincadeiras. Jogos puramente verbais talvez tenham encontrado barreiras na linguagem, dificultando o processo de transmissão. Consta que nos primeiros tempos usava-se tempos usava-se misturar negros de diferentes localidades e línguas para impedir rebeliões.

Com o passar do tempo, muitos jogos se descaracterizaram porque negros nascidos no Brasil já sofriam as influências recíprocas da cultura africana, portuguesa e indígena. Além disso, foram poucos os viajantes que registraram o brinquedo do menino em geral, e, menos ainda, o do moleque africano. Preocuparam-se todos em fixar os aspectos sociais, seu modo de vida, religiões, ângulos antropométricos, superstições, mas o jogo infantil não estava nas preocupações dos viajantes e da população em geral. Nessa época a infância ainda não despertava interesse dos estudiosos.

Se a mãe-preta, como diz o autor, transmitiu a seus filhos os contos, lendas e mitos da cultura africana, provavelmente tais elementos continuaram presentes na lúdica infantil. Entre os brinquedos pesquisados por Cascudo, encontra-se a espingarda de talo de bananeira. Para confeccioná-lo, basta fazer uma série de incisões no talo de bananeira, deixando os fragmentos presos pela base. Ao levantar todos esses pedaços, seguros por uma haste, e ao passar a mão ao longo da haste, do o tiro de espingarda. Nas brincadeiras de guerra, a espingarda de bananeira foi uma das armas preferidas de seu avô materno, nascido em 1825.

A utilização de elementos naturais para a confecção de brinquedos e prática universal de quase todos os povos antigos e, até hoje, pode ser vista na África,

Chantal Lombard, na obra *Les Joeuts des Baoules* (1978, p.13), relata a vida de crianças africanas baolesas que não frequentam escolas, vivem nos campos ou nas cidades, auxiliam nas tarefas domésticas, brincam de construir seus próprios brinquedos com materiais naturais e imitam atividades do mundo adulto.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A antiguidade de muitos jogos tradicionais infantis é atestada pela obra do Rei Castille Allphonse X que, 1283, redigiu o primeiro livro sobre os jogos na literatura europeia. Nesta obra, segundo Grunfeld (1979, p.9). o Rei descreve diversos jogos presentes até os tempos atuais, como o pião, a amarelinha, o jogo de ossinho ou saquinhos, o xadrez, tiro ao alvo, jogo de fio ou cama-de-gato, jogos de trilha, o gamão, entre outros.

Portanto, a revisão da história dos jogos tradicionais infantis traz registros de tempos longínquos, na evolução esses mesmos jogos muitas vezes com outras denominações foram incorporados a prática lúdica brasileira, chegou ao país por intermédio dos portugueses, mas já carregavam uma antiga tradição europeia, vinda de tempos remotos.

Na atualidade os jogos e brincadeiras fazem parte do cotidiano infantil, tanto na vida doméstica quanto na vida escolar das crianças, tornando-se uma ferramenta indispensável no processo de desenvolvimento biopsicossocial da criança.

O brincar em sua vertente mais ampla é considerado hoje como forma de expressão infantil, oferecendo a criança a possibilidade de vivenciar e expressar suas insatisfações, angústias, ideias, etc. O brincar é a maneira da criança se colocar no mundo como sujeito, contribuindo para o seu desenvolvimento de forma indissociável do aprender pedagógico.

Para a pedagogia atual não é mais possível pensar a educação infantil sem incluir o brincar em seu planejamento escolar, ainda assim temos muito a percorrer neste caminho, pois ainda existem muitas ideias equivocadas sobre a importância das brincadeiras e dos jogos no processo ensino-aprendizagem, fazendo necessário uma reflexão constante e contínua sobre esta temática.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIES, **História Social da Criança e da Família**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 1978.

Fournier, Edouard. *Histoire de Jouets et des Jeux*. Paris: E Dentu Editeur, 1889.

CASCUDO, LUIS **Da Câmara Dicionário Folclore Brasileiro** Belo Horizonte: Itália; São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

GUILHERMAUT, J; Myguel, M. e Soulayrol, R *Le Jeu, L'Enfant* Paris Expansion Scientifique Française, 1984.

Freyre, Gilberto. *Casa-Grande & Senzala*. Brasília: ED. Universidade de Brasília, 1963. 12 edição brasileira. 13 edição em língua portuguesa.

Garcia, Rose Marie Reis e Marques, Lilian Argentina. **Jogos e Passeios Infantis**. Porto Alegre: Kuarup, 1989.