

13ª Mostra da Produção Universitária

Rio Grande/RS, Brasil, 14 a 17 de outubro de 2014.

JOGOS E BRINQUEDOS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO

SOPEÑA, Renata Lopes
MEDINA, Berenice de Mattos
re.sopena@gmail.com

Evento: 13ª Mostra de Produção Universitária
Área do conhecimento: Artes Visuais

Palavras-chave: jogos; brincadeira; brincar.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho foi realizado na disciplina de Jogos, Brinquedos e Cultura, ministrada pela professora Berenice Medina, com uma proposta de apresentação em formato de banner.

Foi através da análise de textos e uma palestra que fundamento este trabalho sobre o brincar e os jogos tradicionais na educação e a sua importância no ambiente escolar. Faço uma relação entre o brincar de hoje com o brincar de antigamente onde cito alguns pensadores e as suas teorias onde analiso os seus métodos.

O objetivo desse trabalho é mostrar a importância dos jogos e brinquedos tradicionais na educação através de análises de textos que demonstram as finalidades do brincar. Pois é impossível pensar em infância sem se remeter ao brincar. Para muitos pensadores o brincar é um meio de expressão, é uma forma de integrar-se ao ambiente que o cerca. Essa interação também é um objetivo, porém secundário.

O convívio com outras crianças faz com que elas aprendam a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança aprende a desenvolver a sociabilidade. Essa interação, necessária para essa socialização da criança, necessita de métodos mais eficazes. Métodos como os jogos e brincadeiras tradicionais retirados dos textos analisados.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Muitos teóricos e educadores acreditam que a experiência do brincar é a maneira ideal de desenvolver a criatividade e a imaginação do educando. Em busca desta imaginação que as crianças exercem durante o brincar, que cito Piaget e as suas divisões do brincar: o brincar prático, o brincar simbólico e os jogos com regras. Por meio dessa divisão que classifiquei alguns dos jogos e brincadeiras mais tradicionais a serem inserido no trabalho. Já ao analisar a percepção de autores, como, Friedmann, adquiri repertório para relacionar os seus estudos aos diversos seguimentos sociais que o jogo proporciona às crianças.

Portanto, penso que é necessária à compreensão do modo como Friedmann (2006), analisa o brincar sob vários enfoques: *Sociológico*; *Educacional*; *Psicológico*; *Antropológico*; e *Folclórico*. Em cada enfoque há várias formas de classificar o brincar. No estudo podemos observar o comportamento das crianças, suas características de sociabilidade, suas atitudes, reações e emoções.

Na apresentação do trabalho mostro o resultado de forma mais lúdica, com o uso de imagens que demonstram quais são os jogos e brinquedos mais usados.

3 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

Esse trabalho foi elaborado com o intuito de promover e ressaltar a importância dos jogos e brinquedos tradicionais na educação infantil. Houve um estudo, através de entrevistas aleatórias sobre quais jogos tradicionais são mais brincados e citados pelas crianças de antigamente, os adultos de hoje, e pelas crianças de hoje. Os adultos deram exemplos como a pandorga, o peão, a sapata (amarelinha), a boneca, entre outros; já as crianças exemplificaram citando jogos eletrônicos, jogos individuais, e brincadeiras mais estáticas como, vídeo game (Xbox, Playstation), jogos no tablet, no celular, e a bola, sendo esta a única que as crianças podem movimentar-se com o corpo e que não precisa necessariamente de um amigo para brincar.

A coleta de dados foi motivada pela leitura de um artigo no livro de Santa Marli Pires dos Santos, intitulado Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos, onde pude perceber as semelhanças dos dados coletados com as brincadeiras citadas pela autora do artigo – Paula Simon Ribeiro.

4 RESULTADOS e DISCUSSÃO

Os resultados podem ser visto no banner, onde coloco as brincadeiras e jogos citados pelos entrevistados além de buscar informações no artigo de Ribeiro sobre os jogos mencionados. Entendo que o tema repercutiu em várias vertentes a serem estudadas mais profundamente. O enfoque que busquei foi na análise de dados pesquisados e coletados com o intuito de fazermos pensar sobre o tema.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluo este trabalho expondo alguns jogos e brinquedos mostrando as suas peculiaridades. Portanto podemos finalizar ressaltando que o brincar é necessário, seja da forma que escolher, mas o brincar com jogos e brincadeiras tradicionais nos possibilita uma maior interação e socialização com os outros, aprendemos mais com eles.

Muitos brinquedos tradicionais estão vigentes no repertório lúdico da criança do século XX, como o bilboquê, jogo de taco, corda de pular, peteca etc. Quando a criança moderna cansa de navegar em seu computador, distrai-se com as mesmas brincadeiras que as crianças das gerações anteriores. Todos os brinquedos são importantes na educação infantil. Brincar traz benefícios.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ernany. **O brincar e a criança:** implicações da teoria de Jean Piaget. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=1188>> Acessado em: 03 de junho de 2014.

DOS SANTOS, Santa Marli Pires (org.). **Brinquedoteca:** o lúdico em diferentes contextos. 7ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997. 141p.

13ª Mostra da Produção Universitária

Rio Grande/RS, Brasil, 14 a 17 de outubro de 2014.

FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar.** São Paulo, SP: Moderna, 2006.

Anexo – Imagem do Banner a ser exposto na Mostra.



Universidade Federal do Rio Grande – FURG
Instituto de Letras e Artes
Curso de Artes Visuais

Jogos e Brinquedos Tradicionais na Educação

Renata L. Sopeña
Berenice Medina

É através da análise de textos e uma palestra que fundamento este trabalho sobre o brincar e os jogos tradicionais na educação e a sua importância no ambiente escolar. Faço uma relação entre o brincar de hoje com o brincar de antigamente onde cito um dos maiores pensadores do século XX e suas teorias e analiso os seus métodos. É através das leituras desses pensadores que me fez escolher esse tema. Além de um interesse particular pelos jogos.

O objetivo desse trabalho é mostrar a importância dos jogos e brinquedos tradicionais na educação através de análises de textos que demonstram as finalidades do brincar. Pois é impossível pensar em infância sem se remeter ao brincar. Para muitos pensadores o brincar é um meio de expressão, é uma forma de integrar-se ao ambiente que o cerca. Essa interação também é um objetivo, porém secundário.

São através do convívio com outras crianças que elas aprendem a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança aprende a desenvolver a sociabilidade. E essa interação, necessária para essa socialização da criança, necessita de métodos mais eficazes. Métodos como os jogos e brincadeiras tradicionais retirados dos textos analisados. Mas muitos teóricos e educadores acreditam que a experiência do brincar é a maneira ideal de desenvolver a criatividade e a imaginação do educando. É foi pensando mais sobre essa criatividade e imaginação que as crianças exercem durante o brincar que cito Piaget e as suas divisões do brincar: o brincar prático, o brincar simbólico e os jogos com regras. Através dessa divisão que classifiquei alguns dos jogos e brincadeiras mais tradicionais a serem inserido no trabalho.

Esse trabalho foi elaborado com o intuito de promover e ressaltar a importância dos jogos e brinquedos tradicionais na educação infantil. Houve um estudo sobre quais jogos tradicionais são mais brincados e citados pelas crianças de antigamente, os adultos de hoje, e pelas crianças de hoje. Os adultos deram exemplos como a pandorga, o peão, a sapata (amarelinha), a boneca, entre outros; já as crianças exemplificaram usando jogos eletrônicos, jogos individuais, e brincadeiras mais estáticas como, vídeo game (Xbox, playstation), jogos no tablet, no celular, e a bola, sendo esta a única que as crianças podem movimentar-se com o corpo.

Concluo este trabalho expondo alguns jogos e brinquedos mostrando as suas peculiaridades. Portanto podemos finalizar ressaltando que o brincar é necessário, seja da forma que escolher, mas o brincar com jogos e brincadeiras tradicionais nos possibilita uma maior interação e socialização com os outros, aprendemos mais com eles.

Todos os brinquedos são importantes na educação infantil. Brincar traz benefícios.

Referências Bibliográficas:

DOS SANTOS, Santa Marli P. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

PIAGET, Jean. **A formação do Símbolo na criança. Imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Trad. Alvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.



A *pandorga* também pode ser chamada de papagaio, pipa, arraia. Essas são diversas denominações para o mesmo brinquedo que diverte crianças e adultos do mundo todo.

A *sapata* ou amarelinha é jogo universal, com variantes na representação gráfica e nas regras que é estabelecida pelos participantes.



As *bolinhas de vidros* também são chamadas de inhaque, gude, bolitas ou qualquer outro nome, é o jogo favorito dos meninos em qualquer tempo ou lugar.

A origem do *pião* é arcaica e foi introduzido na América pelos portugueses.



A *perna de pau* também chamada de "andas", é muito antiga.



As *cinco Marias* é uma brincadeira também é chamada de pipoquinha, e sua origem é na Grécia antiga.



A *boneca* é um dos mais antigos objetos de brincar que a humanidade conheceu.

