

## INTRODUÇÃO

O jogo infantil tem sido objeto, sobretudo nos últimos anos, de estudos, pesquisas e das mais diversas abordagens. A importância do jogo no desenvolvimento da criança é uma questão fundamental dentro do currículo da pré-escola. Os professores pré-escolares devem ter consciência da importância da necessidade de um espaço, tanto físico quanto temporal, para o jogo acontecer.

Existem inúmeras relações de jogos, em que estes são classificados por faixa etária, por área de desenvolvimento, por tipo de estímulo, pela origem, pela utilização ou não de objetos etc. Existe também um tipo de classificação que se encontra na memória de cada um de nós: são aqueles jogos que nossos pais e avós brincaram na infância, e que nos transmitiram. Jogos que não foram tirados de livros nem ensinados por um professor, mas sim transmitidos pelas gerações anteriores à nossa ou aprendidos com nossos colegas. Os jogos que aconteciam na rua, no parque, na praça, dentro de casa ou no recreio da escola. Estes são os **Jogos Tradicionais**.

Alguns estudiosos do jogo, que se preocuparam com os Jogos Tradicionais, definiram os mesmos sob diversos aspectos. Florestan FERNANDES, por exemplo, faz uma análise muito interessante na sua obra *Folclore e Mudança Social na Cidade de São Paulo*, especificamente no capítulo "As Trocinhas do Bom Retiro". Ele afirma que através do "folguedo folclórico" a criança não só "aprende algo", como adquire uma experiência societária de completa significação para o desenvolvimento da sua personalidade. "Os elementos do folclore infantil que

\* Pesquisadora da Unicamp e membro do Labrimp da Feusp.

constituem grande parte do patrimônio lúdico das crianças são todos **tradicionais**, o que quer dizer que são valores vindos de nosso passado, do período da nossa formação, constituindo o ambiente moral em que nos formamos."\*

Ivan IVIÓ, da Iugoslávia, especialista na pesquisa de Jogos Tradicionais, os vê como uma forma especial da cultura folclórica, em oposição à cultura escrita, oficial e formal. Segundo ele, o Jogo Tradicional infantil é a produção espiritual do povo, acumulada através de um longo período de tempo. Esses jogos mudaram no processo do esforço criativo coletivo e são anônimos. A forma de criação e o mecanismo de transmissão são os dois critérios que distinguem os Jogos Tradicionais.

Os estudos etnológicos mostram os Jogos Tradicionais como representando rudimentos e antigos costumes, cultos e rituais: são a "extensão", a "reminiscência". As crianças aparecem como transmissoras desses jogos, ajudando a explicar o fato de os Jogos Tradicionais terem sobrevivido por séculos e de serem semelhantes no mundo todo.

O trabalho de OPIE & OPIE é o exemplo mais importante dentro desta linha de estudo: segundo eles, "o Jogo é um organismo vivo" e a sua pesquisa dirige-se aos Jogos Tradicionais que vivem nas crianças todo dia e que constituem, junto com as criações verbais das mesmas, um folclore infantil separado que integra a sua vida social. Já os estudos de caráter pedagógico sobre Jogos Tradicionais constituem-se de coleções escolhidas para uso educacional (AVEDON & SUTTON-SMITH). Eles definem o jogo como um meio educacional, como um instrumento, sendo a criança o sujeito da educação.

No Brasil, podemos citar nesta linha de estudos as obras de: Nicanor MIRANDA, Ethel Bauzer MEDEIROS, HALLIER & MACEDO e o estudo de Maria Alice MAGALHÃES. Não tratam especificamente sobre os Jogos Tradicionais, mas ressaltam sua importância ao nível educacional.

## **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS TRADICIONAIS DENTRO DO CONTEXTO LÚDICO**

Devemos ressaltar, em primeiro lugar, que os Jogos Tradicionais ilustram a cultura local e que o resgate da mesma é muito importante para o nosso patrimônio lúdico. O Jogo Tradicional é memória, mas é também presente: se observarmos em detalhe o jogo da criança de hoje em comparação aos jogos infantis do começo do século, constataremos que existem, obviamente, grandes diferenças. A televisão e a tecnologia dos brinquedos modernos mudaram, sem dúvida, a brincadeira infantil. A falta de espaço e de segurança nas ruas também modificaram algumas brincadeiras. Amarelinha, pião, papagaio, barra-manteiga, esconde-esconde e inúmeras outras brincadeiras estão hoje presentes na lúdica, muitas vezes sob uma outra forma ou com outra denominação. Mas o conteúdo continua sendo o mesmo.

Em segundo lugar, se faz evidente um aumento no consumo massivo de brinquedos, com conseqüência da evolução da indústria e da propaganda. Quais são as conseqüências imediatas que podemos observar? A criança está mais voltada para o brinquedo-objeto e "hipnotizada" com a telinha e suas mensagens. No Brasil, particularmente nos níveis sócio-econômicos médio e baixo, onde o poder aquisitivo tende a diminuir e com ele a possibilidade de comprar brinquedos novos, esta situação vem-se modificando. E aqui cabe o papel ao educador: despertar as crianças para a comunicação e a criatividade através do aprendizado dessas

\* Florestan FERNANDES, *Folclore e mudança social na cidade de São Paulo*. Petrópolis, vazes, 1979.

brincadeiras tradicionais, que são para elas muito novas. Qual a criança que frente a um pião, com toda a técnica que o seu uso implica, não fica admirada com este "novo-brinquedo-velho"?

Finalmente, devemos destacar o papel fundamental que o Jogo Tradicional tem como instrumento para o desenvolvimento das capacidades físicas, motoras, sociais, afetivas, cognitivas e lingüísticas nas crianças. Para ilustrar esta afirmação, podemos tomar como exemplo, o jogo de bolinha de gude. Se analisarmos o desenvolvimento deste jogo (como fez Jean PIAGET)\* poderemos classificá-lo como sendo um jogo de regras. Na transmissão das regras do jogo de bolinha, por exemplo, as crianças são primeiro influenciadas pelos seus pais. É singular notar que entre crianças de uma mesma geração, dentro de um mesmo espaço, existem inúmeras maneiras de jogar bolinha. De um grupo para outro, mudam as regras. A regra do jogo é simples: consiste em colocar algumas bolinhas num quadrado para depois pegá-las, deslocando-as por meio de uma bola maior que as demais. Embora seja simples, essa brincadeira tem muitas funções úteis, como possibilitar à criança a aprendizagem de algumas regras morais, a obtenção de noções de espaço e tempo, o trabalho com noções de Matemática e Física, assim como a sua sociabilização através da cooperação e da competição. Este jogo contribui também para o desenvolvimento da cognição, levando a criança a pensar, analisar e tomar decisões. Do ponto de vista físico e motor, adotam-se uma postura e movimentos específicos do corpo para se jogar corretamente. A criança desenvolve também a motricidade fina, já que existe uma forma certa de segurar as bolinhas e jogá-las. No plano afetivo, podem ser observadas diversas atitudes nas crianças, que podem ser desenvolvidas ou mudadas através do jogo: se a criança é exaltada ou calma, se tem paciência ou não, as reações que ela tem frente ao sucesso ou ao fracasso etc. A capacidade de aprender desenvolve-se também através do aprendizado de regras, métodos etc.

Assim como o jogo de bolinha, inúmeras brincadeiras podem ser analisadas.

### AS CLASSIFICAÇÕES DO JOGO

Existem inúmeros critérios para classificar os jogos e isto tem sido tarefa dos vários autores e estudiosos de diferentes áreas: Sociologia, Psicologia, Pedagogia etc. Existem, inclusive, classificações específicas para brincadeiras tradicionais utilizadas em projetos internacionais.

Como o objetivo do nosso trabalho não é somente agrupar as brincadeiras tradicionais, mas também mostrar a sua utilização na pré-escola como um tipo de atividade particularmente boa para o desenvolvimento social e intelectual das crianças, adotamos uma **classificação própria**, elaborada a partir das classificações feitas por Jean PIAGET, Denise GARON, Jean Pierre YOSSIE, KAMII e DEVRIES. A idéia básica não é a de dar uma fórmula ou uma receita única, mas ajudar e orientar os educadores na escolha, modificação ou criação de jogos tradicionais e oferecer critérios para analisar o valor educacional dos mesmos. PIAGET elaborou uma classificação baseada na evolução das estruturas mentais. Existem três formas básicas de atividade lúdica que caracterizam a evolução do jogo na criança de acordo com a fase do desenvolvimento em que aparecem:

- **Jogos de Exercício Sensorimotor** - Caracterizam a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem, apesar de reaparecerem durante toda a infância. O jogo surge primeiro, sob a forma de exercícios simples cuja finalidade é o próprio prazer do

\* Jean PIAGET, O julgamento moral na criança. São Paulo, Mestre Jou, 1977.

funcionamento. Esses exercícios caracterizam-se pela repetição de gestos e de movimentos simples e têm valor exploratório. Dentro desta categoria podemos destacar os seguintes jogos: sonoro, visual, tátil, olfativo, gustativo, motor e de manipulação.

• **Jogo Simbólico** - Entre os dois e os seis anos a tendência lúdica predominante se manifesta sob a forma de jogo simbólico. Nesta categoria o jogo pode ser de ficção ou de imitação, tanto no que diz respeito à transformação de objetos quanto ao desempenho de papéis. A função do jogo simbólico consiste em assimilar a realidade. É através do faz-de-conta que a criança realiza sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. O jogo simbólico é também um meio de auto-expressão: ao reproduzir os diferentes papéis (de pai, mãe, professor, aluno etc.), a criança imita situações da vida real. Nele, aquele que brinca dá novos significados aos objetos, às pessoas, às ações, aos fatos etc., inspirando-se em semelhanças mais ou menos fiéis às representadas. Dentro dessa categoria destacam-se os jogos de faz-de-conta, de papéis e de representação (estas denominações variam de um autor para outro).

• **Jogos de Regras** - Começam a se manifestar entre os quatro e sete anos e se desenvolvem entre os sete e os doze anos. Aos sete anos a criança deixa o jogo egocêntrico, substituindo-o por uma atividade mais socializada onde as regras têm uma aplicação efetiva e na qual as relações de cooperação entre os jogadores são fundamentais. No adulto, o jogo de regras subsiste e se desenvolve durante toda a vida por ser a atividade lúdica do ser socializado. Há dois casos de regras:

- **regras transmitidas** - nos jogos que se tomam institucionais, diferentes realidades sociais, se impõem por pressão de sucessivas gerações (jogo de bolinha de gude, por exemplo);

- **regras espontâneas** - vêm da socialização dos jogos de exercício simples ou dos jogos simbólicos. São jogos de regras de natureza contratual e momentânea. Os jogos de regras são combinações sensorimotoras (corridas, jogos de bola) ou intelectuais (cartas, xadrez) com competição dos indivíduos e regulamentados por um código transmitido de geração a geração, ou por acordos momentâneos.

Pelas colocações que acabamos de fazer, acreditamos ser fundamental a introdução do jogo de regras na pré-escola, e foi nesta linha que KAMII e DEVRIES destacaram a importância do Jogo em Grupo e analisaram a sua aplicação, a partir da classificação que adotamos a seguir. Esta classificação enfatiza a importância dada por PIAGET ao papel da ação e à idéia de que a ação mental e a física estão muito relacionadas. As categorias são: jogos com propósitos definidos (jogos de bolinha); corridas; jogos de perseguição (pega-pega); de escondidas; de adivinhar; de baralho com tabuleiros (dominó) e jogos envolvendo comandos verbais.

A partir destes oito tipos mencionados, temos os jogos de papéis paralelos, onde todos os jogadores fazem a mesma coisa; e os jogos de papéis complementares, onde os jogadores fazem coisas diferentes, complementares.

## **O COMPORTAMENTO DA CRIANÇA PRÉ-ESCOLAR DURANTE O JOGO**

No jogo motor e individual (desde o nascimento até os três anos), a criança brinca sozinha, fazendo várias coisas com os objetos: pega, mexe, levanta, junta, sacode, esconde, acha objeto. etc. No jogo egocêntrico (entre dois e seis anos), a criança imita e também brinca sozinha ou paralelamente com outras crianças, mas sem a intenção de ganhar: o outro não importa. Aos cinco, seis anos mais ou menos, a criança começa a adquirir a capacidade de descentrar e se

ver em relação a outras crianças. Quando isto acontece, ela começa a comparar resultados e a coordenar as intenções do outro.

A cooperação incipiente que aparece entre os sete e oito anos e a codificação das regras aos onze, doze anos, são conceitos que não serão aqui desenvolvidos por não serem característicos da fase pré-escolar.

A classificação feita permite enquadrar perfeitamente os Jogos Tradicionais dentro de cada categoria. Este enquadramento pode ser útil principalmente para o professor ter uma melhor orientação quanto ao tipo de jogo tradicional a ser utilizado em cada situação, levando em conta seus objetivos, a faixa etária das crianças, e permitindo uma análise das possíveis áreas de desenvolvimento que o jogo possa propiciar.

## **O MONITOR E A EXPLICAÇÃO DAS REGRAS**

É importante ressaltar o papel do monitor numa brincadeira tradicional. O professor pode propor as regras do jogo em lugar de impô-las. Desta forma as crianças têm a possibilidade de fazer as regras.

É importante compreender que a criança pré-escolar (dois a seis anos) tem um pensamento diferente quando está frente a uma brincadeira de grupo que implica competição. Por exemplo, sua atitude frente a uma corrida é a de que cada um pode ganhar; quando brinca de esconde-esconde a criança, muitas vezes, "mostra" onde está escondida; em "Corre-Cotia" o pegador pode correr em volta da roda sem realmente fazer esforços para pegar o colega. É importante o educador refletir sobre esta questão, pois muitas brincadeiras devem ser modificadas para ir ao encontro do pensamento infantil. Para tal, o professor deve, depois de ter explicado a regra correta do jogo, seguir a forma como as crianças brincam. Outra possibilidade seria introduzi-lo de forma não competitiva.

Corrigir as crianças é mais necessário em jogos de papéis complementares do que em jogos de papéis paralelos.

O poder do adulto deve ser reduzido para motivar a cooperação entre as crianças, permitindo que elas tomem decisões por si mesmas, desenvolvendo, assim, a sua autonomia intelectual e social.

Na hora de explicar o jogo, o professor deve ser claro e breve. A sua intervenção na brincadeira será mais necessária no começo, devendo ser evitada quando as crianças conseguem brincar sozinhas.

O fato de a criança pré-escolar não respeitar as regras é normal, pois, inicialmente, ela é egocêntrica, desenvolvendo, gradualmente, a habilidade de coordenações e pontos de vista com os outros.

Se uma criança não quer participar do jogo, ela não deve ser obrigada a tal. O professor deve estar atento para estas situações, pois, muitas vezes, o **medo** é uma das razões para que ela não queira brincar.

## **A ESCOLHA DO JOGO**

Na hora da escolha, o mais importante é destacar qual é a sua função do ponto de vista educacional. Para tanto, o jogo deve:

- responder aos interesses específicos das crianças;
- dar oportunidade para que as crianças o transformem, permitindo a sua participação ativa;
- possibilitar uma avaliação da atuação das crianças nele.

Se tivermos bem claros os objetivos para a educação pré-escolar e o jogo escolhido promover esses objetivos, a escolha tornar-se-á simples:

- desenvolver a autonomia através de relações seguras nas quais o "poder" do adulto seja

reduzido o máximo possível;

- desenvolver habilidades de autonomia e coordenação de diferentes pontos de vista;
- despertar nas crianças a curiosidade, a atenção, o senso crítico, assim como a confiança.

Incentivar as crianças para a elaboração de idéias interessantes, questões e problemas, assim como propiciar oportunidades para que estabeleçam relações.

## **OS MATERIAIS OU OBJETOS DE BRINCAR**

Nas brincadeiras tradicionais é interessante notar que os objetos de brincar são muito simples e fáceis de arrumar. A criatividade quanto à variação dos mesmos depende de cada educador.

Alguns objetos, logicamente, serão somente encontrados nas chamadas "lojas de brinquedos educativos" (por exemplo, o pião). Mas também eles podem ser confeccionados pelas próprias crianças (montar uma pipa, desenhar a amarelinha, construir uma peteca etc.), o que contribuirá para o desenvolvimento da criatividade.

## **ANÁLISE E AVALIAÇÃO DO JOGO**

O mais importante para avaliar a validade de um jogo é observar as crianças brincando. Se elas se mostram interessadas e mentalmente ativas, o jogo é bom para esse grupo.

Durante a observação podem ser obtidos dados muito importantes para o professor, tanto em relação ao jogo quanto ao comportamento das crianças.

A partir daí podem ser feitas diversas análises com os mais variados enfoques, segundo o interesse do professor.

## **RELAÇÃO DE JOGOS TRADICIONAIS**

Damos a seguir uma lista de alguns Jogos Tradicionais. Não há na mesma nenhum tipo de ordem: fica a critério de cada professor organizá-los e utilizá-los segundo suas necessidades.

- |                    |                      |
|--------------------|----------------------|
| • Jogo de bolinhas | • Jogo das pedrinhas |
| • Pular corda      | • Amarelinha         |
| • Elástico         | • Lenço-atrás        |
| • Passa-anel       | • Perna-de-pau       |
| • Catavento        | • Pião               |
| • Patinete         | • Estilingue         |
| • Bilboquê         | • Espingarda         |
| • Peteca           | • Papagaio           |
| • Corrida de saco  | • Corrida de pneu    |
| • Gato e rato      | • Berlinda           |
| • Pega-pega        | • Esconde-esconde    |

- Cabra-cega
- Queimada
- Acusado
- Estátua
- Pingue-pongue
- Dama
- Xadrez
- Plantar bananeira
- Ovo na colher
- Duro ou mole
- ioiô
- Futebol de botão
- Loto
- Briga de galo
- Sela corrente
- Jogo de malha
- Alerta
- Coelhoinho sai da toca
- Pé na lata
- Pular sela
- Brincar de: casinha, mamãe, comadre, escolinha, médico, polícia, vendedor, banqueiro etc.
- Costurar, brincar com soldadinhos de chumbo, usar ferramentas, montar cavalo de pau.
- policiais e ladrões
- Barra-manteiga
- Elefante colorido
- Ludo
- Baralho
- Dominó
- Vispora
- Jogo do barbante
- Futebol de meia linha
- Mão na mula
- Taco
- Bola ao cesto
- Brincadeira de roda
- Cavalos e cavaleiros
- Caminho de Jerusalém
- Par ou ímpar
- Mamãe Polenta
- Caça ao tesouro
- Pau-de-sebo
- Escravos de Jô

## **CONCLUSÕES**

Se observarmos detidamente as nossas crianças em idade pré-escolar, identificaremos o Jogo como uma constante no seu cotidiano escolar, assim como fora da escola. Este material está latente e cabe a nós, educadores, tirar proveito do mesmo e trabalhá-lo para propiciar o desenvolvimento infantil.

Pensando especificamente no Jogo Tradicional, não é necessário, pois, num primeiro momento, consultar manuais ou livros. Cada um de nós possui um acervo muito rico dos jogos da nossa infância. Trazê-los de volta e transmiti-los às atuais gerações é uma tarefa muito importante: significa não somente o resgate cultural de um patrimônio lúdico nacional, sua preservação e continuidade, como também a mostra de uma valorização do jogo no seu aspecto educacional.

É da nossa responsabilidade não deixarmos morrer o Jogo Tradicional infantil, pois o conteúdo que o mesmo possui significa uma bagagem muito importante para o desenvolvimento e a melhoria do currículo da pré-escola.

## BIBLIOGRAFIA

FERNANDES, Florestan. Folclore e *mudança social* na cidade de São Paulo. Petrópolis, Vozes, 1979.

GARON, Denise. *La classification des jeux et des jouets - Le systeme Esar*. Canadá, Documentor, 1985.

HALLIER, Judith & MACEDO, Jouvino Guedes de. Jogos do escolar de São Paulo. In: *Psicologia Educacional*, n° 1, Boletim LXXIV, USP, 1946.

KAMII, Constance & DEVRIES, Rheta. Group games in early education - Implications of Piaget's theory. WASHINGTON D.C. The National Association for the education of Young Children, 1980.

MEDEIROS, Ethel Bauzer. 108 jogos para jardim de *infância*. Rio de Janeiro, Agir, 1960.

MIRANDA, Nicanor. 200 jogos infantis. Belo Horizonte, Ed. Itatiaia Ltda., 1980.

NAVARRO, M9 Alice Magalhães. Aproveitamento dos jogos folclóricos na educação física. São Paulo, 1985. (Tese ECA).

PIAGET, Jean. *O julgamento moral* na criança. São Paulo, Mestre Jou, 1977.

PROJETO BELGRADO-OMEP dos Jogos Tradicionais. "Traditional games and children of today". Belgrado, 1986. Play *and* culture. OMEP SEMINAR OSLO, 1987.