



**(re) Lembrar os jogos dos nossos pais**

**Jogos Tradicionais**

**Agrupamento de Escolas da Venda do Pinheiro**



**No âmbito do desafio lançado pelo Conselho de Docentes do Agrupamento de Escolas da Venda do Pinheiro, com base na actividade programada, integrante do Plano de Actividades para o ano lectivo de 2004/2005, o Conselho de Docentes de Educação Pré-Escolar apresenta, de seguida, a sua proposta para a dinamização do Campeonato Inter-Turmas.**

## (re) Lembrar os jogos dos nossos pais – Os Jogos Tradicionais

### Porquê Jogar?

Jogar é algo muito especial. No jogo vivemos situações de “faz de conta”, dando livre curso à nossa imaginação. Somos levados a assumir riscos que, na vida real seriam impensáveis. A entrega total à fantasia e às situações imaginárias que os jogos oferecem permite a libertação e a revelação de “poderes” desconhecidos – um novo discernimento, autoconfiança ou uma nova energia, que nos podem ajudar a coexistir melhor com a realidade do quotidiano. É este o verdadeiro valor e interesse do jogo.

Os jogos de movimento podem ser utilizados como meio de desenvolvimento das capacidades individuais, sociais e criativas:

#### **Desenvolvimento Pessoal**

Os jogos são normalmente praticados em grupo, podendo ser utilizados como instrumento de desenvolvimento pessoal. Em muitos jogos, as orientações são dirigidas para o indivíduo como parte do grupo. São abordados os seguintes aspectos:

- Desenvolvimento das capacidades perceptivas;
- Desenvolvimento das capacidades motoras;
- Integração no meio ambiente;
- Aumento da confiança e ousadia.

#### **Aptidões sociais**

Os jogos promovem a objectivação de metas. Essas metas consistem no desafio assumido por cada um dos jogadores e no propósito de proporcionar a todos momentos agradáveis. Os aspectos aqui focados são:

- A experiência da vivência em grupo;
- Confiar nos outros;
- Capacidade de expressão numa situação de grupo;
- Aceitar e respeitar a diferença.

#### **Capacidades criativas**

Dado o seu carácter lúdico, os jogos podem ser utilizados como meios de desenvolvimento das capacidades criativas. Os aspectos em foco são:

- Utilização do movimento como meio de expressão;
- Desenvolvimento da imaginação, originalidade e capacidade de improvisação

## Introdução e Contextualização

*"A criança deve ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a actividades recreativas, que devem ser orientadas para os mesmos objectivos da educação; a sociedade e as autoridades públicas deverão esforçar-se para promover o gozo destes direitos."*

Princípio 7.º da Declaração dos Direitos da Criança (ONU, 1959) (1)

Entendendo-se o conceito de cidadania como conjunto de competências necessárias para lidar com os outros e com os contextos num "referencial de direitos e deveres exercidos de forma activa e crítica" (DEB 2002a), os jogos tradicionais infantis pedagogicamente orientados são um poderoso meio para se atingir tal desiderato.

De facto, a Escola de hoje pretende "promover o desenvolvimento integrado de capacidades e atitudes que viabilizem a utilização dos conhecimentos em situações diversas..." (DEB 2001). Assim, considerando o conceito de competência como "o saber em acção" ou "o agir em situação", o correcto enquadramento pedagógico dos jogos tradicionais infantis permite a mobilização, de forma integrada e equilibrada, de conhecimentos, capacidades, procedimentos e atitudes, nos mais diversos tipos de situações, a fim de se tornar competência demonstrada (DEB 2002b).

A esmagadora maioria dos docentes tem a noção de que, através dos jogos tradicionais infantis, se conseguem desenvolver as competências gerais do currículo e que o papel destes não se resume, exclusivamente, à sua acção motora. Sabem que através destes jogos se podem desenvolver competências tão importantes como a cooperação, espírito de grupo, respeito pelos outros e, pelas regras, competências ligadas à iniciativa e adaptação, etc. No entanto, esses mesmos professores salientam, muitas vezes, a dificuldade em implementar os jogos no espaço escolar. Não se fala tanto em espaços inadequados ou faltas de material, mas sim, sobretudo, na forma como as crianças abordam os jogos.

Segundo os docentes, muitas crianças têm a tendência para encarar os jogos com uma atitude geral que pode ser caracterizada pela necessidade de vencer a todo o custo, infringindo constantemente as regras estabelecidas, não aceitando reparos ou sugestões. Têm ainda atitudes agressivas para com tudo e todos. Tal facto leva muitas vezes os professores a "cortar o mal pela raiz", eliminando os jogos dos espaços escolares. Esta atitude global de muitas crianças perante os jogos vem, na maior parte das vezes, da cópia de um modelo de atitudes dos adultos, que se pode considerar, sem tibiezas, pouco correcto.

Partindo do pressuposto de que as brincadeiras infantis não são inatas, ou seja, necessitam de aprendizagem, consideramos como algo insubstituível que o educador de infância ou o professor do 1ºCEB apresente, numa atitude persistente e contínua, os jogos, na sua versão pedagogicamente correcta, para que as crianças possam vivenciar emoções e experiências estruturantes da sua forma de agir sobre o envolvimento. Se a criança, nesta faixa etária, não interiorizar noções tão fundamentais para a vida em comum como a cooperação com os outros ou o respeito pelas regras, por exemplo, quando é que irá interiorizar estes e outros conceitos?

Partindo-se da conceitualização ligada às "inteligências múltiplas" e aos "temas curriculares transversais", os jogos tradicionais infantis são apontados com o um meio privilegiado para a auto-descoberta e auto-avaliação, para a valorização e convívio com as diferenças e criação de uma postura de adesão activa a novas aprendizagens.

O jogo tradicional infantil é um elemento de aprendizagem e desenvolvimento, de adaptação social, de libertação pessoal e conservação da própria cultura. Ao encerrar uma série de valores, nomeadamente recreativos, pedagógicos, culturais, etc., o jogo tem diversos campos de aplicação: o ensino, a recreação, o desporto e a dinâmica de grupo.

Didacticamente, e apenas para termos uma noção mais precisa do impacto do jogo no desenvolvimento global da criança, apresentamos o seu efeito nas diferentes dimensões da sua personalidade.

No que se refere aos aspectos **sociais**, Piaget afirma que “Os jogos são admiráveis instituições sociais” porque, ao promoverem a comunicação interpessoal criam um relacionamento grupal. Ou seja, jogando, a criança tem acesso à realidade social, compreende as regras, a sua necessidade, construção e importância na delimitação da actividade. A criança apreende a realidade, pois o jogo, recria as situações vividas na vida real. Percebe quais são os seus limites e os limites dos outros porque, muitas vezes, é a própria criança quem se vê na necessidade de negociar as regras dos jogos que realiza. O relacionamento social desenvolve-se na vivência de situações estratégicas de liderança e cooperação a fim de se obter objectivos comuns ao grupo. Os jogos poderão ser, assim, redutores das tensões do grupo, permitindo a participação, integração negociada e, ao mesmo tempo, a manutenção das tradições.

Os adultos assumem em todas as civilizações a tarefa de educar os seus descendentes. De forma mais ou menos conservadora, os adultos seleccionam conhecimentos, competências e procedimentos que julgam mais úteis para o pleno desenvolvimento das crianças e para a sua progressiva assimilação na sociedade. Ora, se ao jogar as crianças assimilam simbolicamente as acções e atitudes da vida real, então o jogo infantil funcionará como um veículo de transmissão social, ou seja, “uma interessante ferramenta educacional”.

Potencia-se o desenvolvimento **afectivo** quando a criança é confrontada com a necessidade de aceitar e submeter os seus impulsos e desejos às exigências do jogo, quando convive com as frustrações e alegrias e aceita o outro e as suas atitudes, procurando sempre a superação pessoal. Ao criar soluções que lhe permitam jogar, a criança toma consciência das suas potencialidades pessoais (na originalidade e adaptação, por exemplo). Para jogar, tem de raciocinar, de julgar (o que é, ou não, apropriado no momento), de argumentar e de chegar a um consenso.

**Cognitivamente**, ao jogar, a criança desenvolve a operatividade e o pensamento lógico, porque o nível de desenvolvimento do pensamento condiciona a actividade lúdica. Logo, a criança desenvolverá a qualidade do seu pensamento utilizando o jogo como meio de treino da mente (Adelantado 1993). Jogar permite o treino das operações do pensamento como a criatividade, a reversibilidade, as capacidades de associar, transferir, discriminar, analisar, sintetizar, abstrair, etc. Desenvolve ainda o pensamento estratégico, que é um suporte da inteligência e que nos permite proporcionar respostas motoras de qualidade às mais diversas situações.

Ao nível **motor**, o jogo permite melhorar a aptidão motora, elevando harmoniosamente as capacidades biomotoras (velocidade, força, resistência, flexibilidade, os diferentes tipos de coordenação, lateralidade, etc.). Permite ainda a estruturação das noções de espaço e de tempo e o desenvolvimento da noção de ritmo. Em termos espaciais, segundo Vasconcelos (1989), a criança desenvolve as noções de “à frente”, “atrás”, ou “ao lado” de algo, ou alguém e, também, a estruturação do espaço nas formações em grupo: “roda, coluna, fileira, estrela, etc.”

Os jogos tradicionais infantis caracterizam-se pela simplicidade de organização e pela pouca ou nenhuma necessidade de materiais. Huizinga, citado por Adelantado (1993), considera o jogo “uma acção ou actividade voluntária, realizada dentro de certos limites fixados no tempo e no espaço. O jogo segue uma regra livremente aceite mas imperiosa e com um fim em si mesma, acompanhada de um sentimento de tensão e alegria e da consciência de ser algo diferente daquilo que se faz na vida corrente.” Esta definição é uma das mais aceites,

embora existam outras. Basicamente, a natureza do jogo é definida pelas seguintes características: liberdade, ficção, alegria, acordos e regras, improdutividade, passatempo, incerteza, prazer, esforço, e trégua.

A introdução dos jogos tem de ser feita com alguns cuidados, tanto maiores quanto maior for a sua complexidade ou menor for a idade dos praticantes. Assim, as seguintes sugestões podem contribuir para um maior sucesso da acção do professor:

- Seleccionar jogos representativos de todas as categorias (de caçadas, de oposição, etc.), procurando a formação diversificada;
- Evitar o uso sistemático de jogos de eliminação, de “bota fora”, em que resulta sistematicamente a eliminação de alunos menos hábeis, que são exactamente aqueles que mais necessitam de exercitação;
- Reduzir o tamanho de grupos/equipas e/ou o espaço quando se pretendem introduzir novas habilidades ou jogos, simplificando a organização;
- O número de jogadores deve ser variável em função do nível dos mesmos (principalmente) e do espaço disponível. Quanto menor for a capacidade dos alunos, menor deve ser o número de jogadores. Na introdução de um novo jogo também se devem, inicialmente, colocar poucos jogadores.
- Evitar-se um clima de fixação de preferências dos alunos por outros, promovendo a variedade de interacções. Por norma, o professor escolhe as equipas, evitando os conflitos e organizando grupos homogéneos. Deve-se variar os critérios de constituição das equipas, favorecendo a facilidade de cooperação entre todos.
- Transmitir-se primeiro o objectivo do jogo e as habilidades principais (“para se avançar no terreno, deve-se...”). Depois transmitem-se as regras. Expliquem-se inicialmente só as regras principais e, mais tarde, introduzam-se as outras. Assim, os alunos percebem a dinâmica geral do jogo. Numa terceira fase, treinam-se as habilidades fundamentais do jogo.
- Nos jogos em que as regras proíbem o contacto físico entre os jogadores, o seu cumprimento deve ser rigoroso.
- Nos jogos em que um jogador assume um “papel” diferente do dos outros (por exemplo, ser o “rei” no jogo “O rei manda...”), o professor deve substituir frequentemente esse aluno, para fomentar uma prática igualitária.
- O professor deve acompanhar o jogo, intervindo para que se cumpram as regras, os princípios do jogo e/ou as decisões do árbitro. Deve-se habituar os jogadores, desde o início, a respeitar as decisões do árbitro e/ou professor.
- Os alunos devem habituar-se a explicar, antes de jogar, quais são as regras principais e o objectivo do jogo. Tal é um factor de aprendizagem e consciencialização, permitindo ainda verificar os conhecimentos do aluno e antecipar possíveis erros.

## Jogos Tradicionais

### A PÉLA

Jogo de lançamento e competição com movimento

#### **MATERIAL**

1 Caixa ou Pêlo

1 Bola de trapos ou cabedal (Péla)

#### **PARTICIPANTES**

Ambos os sexos, por equipas

#### **TERRENO DE JOGO**

Qualquer

#### **OBJECTIVO**

Colocar jogadores fora de competição ou atingir o maior número de pontos

**Desenvolvimento** – Uma das equipas fica situada atrás do Pêlo – será a equipa atacante; A outra dispersa-se pelo campo à frente do Pêlo – será a equipa defensora.

O primeiro jogador da equipa atacante, que se encontra em fila atrás do Pêlo, segura a Péla (bola), lança-a ao ar e bate-a com a mão e com força para o campo do adversário.

A equipa defensora tenta apanhar a Péla, sem a deixar cair no chão. Se a consegue apanhar, o jogador da equipa atacante que lançou a péla, fica fora de competição e o jogo recomeça da mesma forma com o segundo jogador da equipa atacante e assim sucessivamente.

Caso a equipa defensora não consiga apanhar a Péla sem a deixar cair no chão:

- O jogador da equipa atacante que lançou a Péla voltará para o fim da fila da sua equipa, aguardando aí a sua oportunidade de voltar a jogar;
- O jogador da equipa defensora tentará acertar com a Péla no Pêlo, fazendo-a rolar desde o local onde a apanhou. Se acertar no Pêlo, a equipa defensora receberá um ponto, caso contrário ganha-o a equipa atacante.

#### **Mudança de campo**

Mudam de campo quando alguma das equipas chegar aos 31 pontos ou a equipa atacante tiver todos os seus elementos fora de competição.

Vencerá o jogo a equipa que, após ter jogado à defesa e ao ataque, reunir maior número de pontos.

### OS BILROS

Jogo de lançamento e competição com movimento

#### **MATERIAL**

Uma bola de trapos ou madeira, 9 Bilros (Mecos, fitos ou pinos) e 1 bilro diferente (o vinte)

#### **PARTICIPANTES**

Ambos os sexos, por equipas

#### **TERRENO DE JOGO**

Plano e sem obstáculos

#### **OBJECTIVO**

Ganhar 2 jogos numa partida de 3

**Descrição** - Os 9 bilros são colocados por forma a constituírem três linhas e três colunas, com 3 elementos cada e a uma distância entre si de 15 cm. O bilro diferente coloca-se separado dos restantes no prolongamento da coluna central, distando deles cerca de 30 cm sendo colocado logo atrás de uma linha um traço ou risco.

O Bilro diferente vale 20 pontos; Os restantes bilros valem: - se caem e não ultrapassam o risco 2 pontos; se ultrapassarem o risco 30 pontos. Cada partida é composta por 3 jogos. A equipa vencedora terá de ganhar 2 dos jogos. Cada jogo termina aos 100 pontos

**Desenvolvimento** - Sorteia-se a equipa que começa o jogo e alternadamente vão fazendo arremessos ao conjunto dos bilros, seguindo-se a pontuação acima indicada.

Cada jogador lança a bola através de terreno plano fazendo-a rolar por 6 a 8 metros

Depois de cada lançamento e contagem de pontos os pinos voltam à posição inicial.

**Nota:** também conhecido por Bouwling (jogo tradicional do reino Unido)

## A MALHA

Jogo de lançamento e competição sem movimento

### MATERIAL

4 malhas, de madeira, ferro ou pedra (duas para cada equipa), 2 mecos ou pinos

### PARTICIPANTES

Ambos os sexos, por equipas

### TERRENO DE JOGO

Plano e sem obstáculos

### OBJECTIVO

Contabilizar pontos por derrube de um pino

**Descrição** - Num terreno plano colocam-se dois pinos a uma distância que poderá variar entre os 15 e os 18 metros. Por detrás de cada um dos pinos coloca-se um elemento de cada equipa. A pontuação é definida da seguinte forma: - Pino derrubado: 6 pontos; malha mais próxima do pino: 3 pontos; se a malha que derrubar for a que ficar mais perto contabiliza ainda esses 3 pontos.

**Desenvolvimento** - Os jogadores tentam, alternadamente, derrubar ou colocar o mais próximo possível do pino a sua malha.

O jogo termina quando uma equipa atinge os 30 pontos (15 de cima).

**Nota:** A partir dos 15 pontos contam-se X de cima. Exemplo: 3 de cima é igual a 18 pontos.

Uma partida pode ser constituída por 3 jogos devendo a equipa vencedora ganhar 2 deles.

## TRACÇÃO DA CORDA EM LINHA

Jogo de tracção e competição

### MATERIAL

Uma corda, um lenço e duas fitas para marcar o terreno de jogo

### PARTICIPANTES

Ambos os sexos, por equipas

### TERRENO DE JOGO

Plano e sem obstáculos

### OBJECTIVO

Ultrapassar a linha marcada no solo

**Descrição** - No terreno de jogo dispõe-se a corda em linha, sobre as fitas centrais, dispostas em paralelo numa distância de cerca de 1mt.; No centro da corda (que deve coincidir com o centro das fitas paralelas, ata-se um lenço;

As equipas que deverão ser constituídas por elementos da mesma faixa etária, terão igual número de elementos que agarram a corda por detrás de uma marca que nela será inscrita e que corresponde a 2 metros de distância do lenço que se encontra atado.

O árbitro agarra a corda pelo lenço e coloca-o sobre a marca central. A um sinal seu ambas as equipas puxam a corda, vencendo a que conseguir que o lenço ultrapasse a fita que lhe fique mais próximo.

Não é permitido enrolar a corda à cintura ou fazer covas no chão previamente.

## A PELOTA

Jogo de lançamento e competição com movimentação

### MATERIAL

1 bola de trapos do tamanho de uma bola de ténis

### PARTICIPANTES

Ambos os sexos, individualmente, ou em equipas de 2 ou 4 elementos

### TERRENO DE JOGO

Parede com risco a um metro de altura

### OBJECTIVO

Atingir em primeiro lugar os 15 pontos; Partida: à melhor de três.

**Disposição inicial** – Numa parede lisa é marcado um risco a 1 metro de altura.

**Desenvolvimento** – A bola é posta em jogo por um dos jogadores e deverá bater na parede acima da referida linha. Se tal acontecer, um dos adversários tem de bater directamente ou depois de um ressalto e reenviá-la para a parede. O jogo continua até que a bola toque no chão mais do que uma vez ou não bata na zona indicada. Se isto acontece, a equipa adversária ganha um ponto.

O jogo recomeçará, principiando a servir a equipa que perdeu o lance.

O serviço tem que ser feito com a mão aberta, do centro do campo, e sem dar efeitos à bola.

A equipa que atingir primeiro 15 pontos ganha um jogo. A partida é ganha à melhor de 3 jogos.

## A RAIOLA

Jogo de lançamento e competição sem movimentação

### MATERIAL

Superfície plana de pedra, madeira ou terra (o fundo da caixa de jogos) e uma patela

### PARTICIPANTES

Ambos os sexos, individualmente, ou em equipas de 2

### TERRENO DE JOGO

Qualquer sem obstáculos

### OBJECTIVO

Colocar a patela sobre a caixa ou sobre a raiola

**Disposição inicial** – Traça-se no chão um risco a cerca de 4 metros da caixa de jogos ou outra superfície mais ou menos com as mesmas dimensões 30x21.

**Desenvolvimento** – Os jogadores lançam a sua patela de modo a que esta fique sobre a Raia ou o mais próximo possível, alternadamente por equipas.

O jogo terminará aos 30 pontos (15 de cima) devendo a equipa ou elemento ganhar 2 jogos da partida de 3.

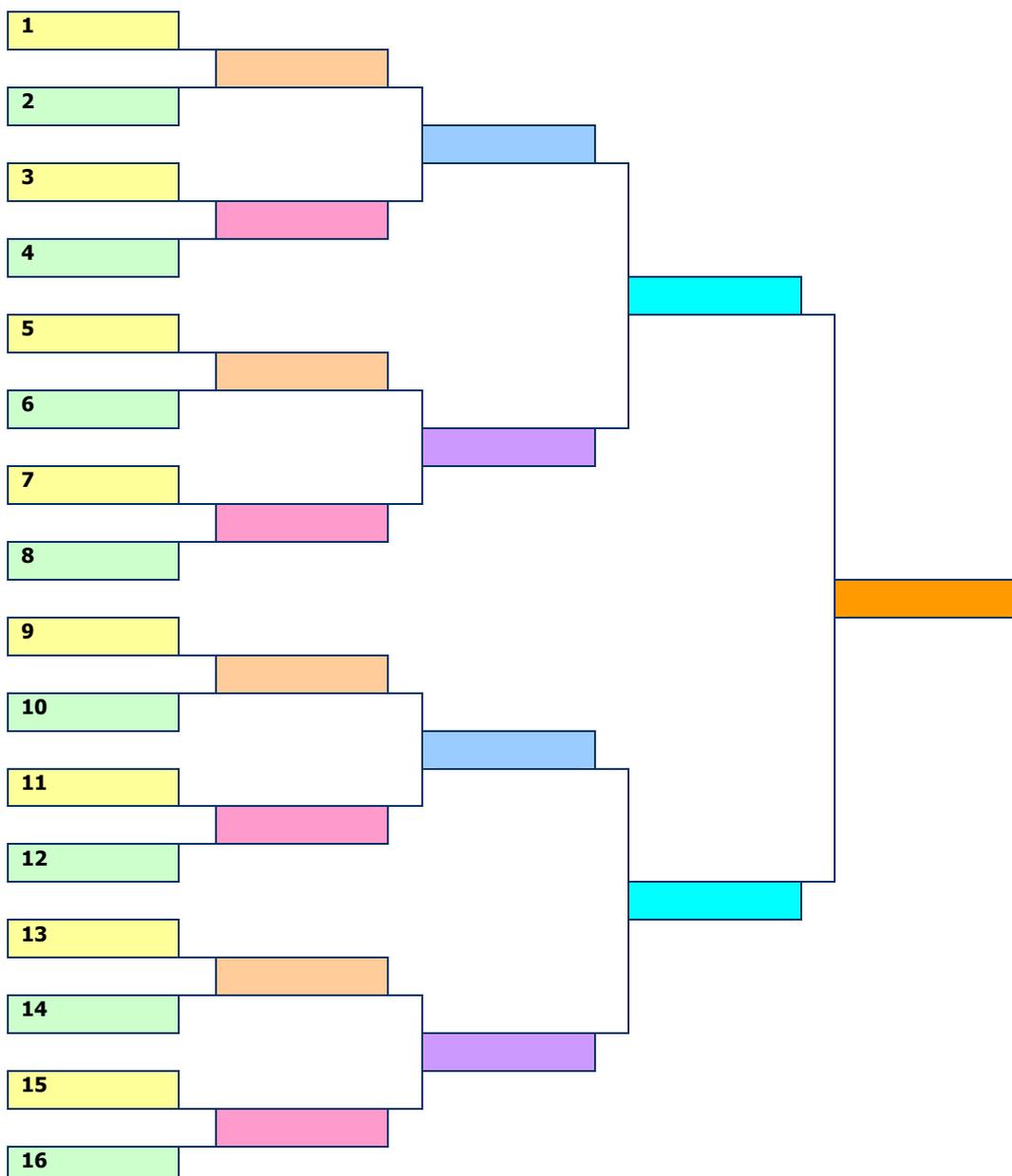
**Pontuação** – Patela sobre a Raia vale 3 pontos; Uma patela mais próxima da Raia 1 ponto; caso haja mais do que uma patela sobre a Raia o jogo é anulado.

**Nota:** Também conhecido pelo jogo do “Burro”, no qual a Raia é substituída por uma caixa assinalada com valores que podem ser somados.

## Anexo 1

### Sugestões para a organização competitiva das Escolas do Agrupamento

- por proximidade geográfica,
- por idades dos participantes,
- por número de equipas, etc.





### Empresas especializadas em venda de material lúdico pedagógico



**Trisca**

**Material Didáctico, Lda.**

**Correio electrónico:**

[didactico@trisca.pt](mailto:didactico@trisca.pt)

**Telefone e FAX:**

249 710 354

**Morada:**

Rua Rui José Coelho Aires da Silva, n.º 15

2330 - 050 Entroncamento

#### **Jogos Tradicionais Portugueses - Refª 1504**

*Jogos Tradicionais para Pré-Escolar e 1º Ciclo*

#### **Jogos Incluídos:**

Anel; Anelinho; Argolas; Barra; Boleia; Brigalhinho; Burro; Cabra Cega; Cântaro; Chia Diabo; Chinquilho; Corda; Corda Colectivo; Corda Individual; Corrida de Cântaros; Corrida de Sacos; Corrida a Três Pés; Elástico; Estafetas; Lenço; Macaquinho do Chinês; Mamã dá Licença; Mata; Mudos; Rabo do Sardão; Rolha; Senhor Barqueiro; Tracção à corda em Cruz; Tracção à corda em Linha; Trinta e Um.

## Anexo 4

### Outros jogos de equipa

#### O mata

Desenha-se no solo um rectângulo, num espaço plano e divide-se em dois meios campos iguais. Cada equipa, com pelo menos cinco crianças, vai para o seu meio campo. Um elemento de cada equipa, o piolho, é colocado num corredor, junto à linha final oposta ao seu campo.

Depois de sorteada a equipa que começa o jogo, o piolho lança uma bola (pequena, tipo ténis) para o seu meio campo. Se alguma criança a apanhar, devolve-a ao seu piolho. O objectivo é fazer três passes seguidos.

Enquanto isso, os adversários tentam apanhar a bola.

Se conseguir fazer os três passes seguidos sem deixar cair a bola, essa equipa passa a ter o direito de "matar" os adversários, acertando-lhes com a mesma. Pode acertar-lhes a partir do seu piolho ou do seu meio campo.

Se deixar cair a bola no chão, depois de já ter feito três passes seguidos, basta fazer um passe entre o piolho e a sua equipa, para ter de novo o direito de "matar".

Entretanto, os adversários tentam apanhar a bola para também adquirirem o direito de matar, fazendo três passes seguidos entre o piolho e os seus companheiros de equipa.

Cada vez que uma criança é atingida, vai para o corredor oposto ao seu meio campo, fazendo companhia ao seu piolho. Perde a equipa que primeiro ficar sem crianças no seu meio campo.

Se ao ser atingida, a criança apanhar a bola sem a deixar cair no chão, passa para a sua equipa a contagem adversária. Se esta equipa já tiver feito os três passes, tem o direito de "matar" automaticamente.

## Bibliografia Consultada

- Adelantado, V. (1993) *El Juego Infantil; in Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria*. INDE Publicaciones, Vol. II, pp. 629:731, Barcelona.
- Coelho, Joaquim (2004) *Os jogos infantis na construção da Cidadania* (<http://www.prof2000.pt/users/cfpoa/jogosinfantis/suporteteorico.htm> em 22 de Novembro de 2004).
- DEB (2001) *Currículo nacional do Ensino Básico Competências Essenciais*. Ministério da Educação, Departamento da Educação Básica, Lisboa.
- DEB (2002a) *Reorganização Curricular do Ensino Básico Novas Áreas Curriculares*. Ministério da Educação, Departamento da Educação Básica, Lisboa.
- DEB (2002b) *Reorganização Curricular do Ensino Básico Avaliação das Aprendizagens*. Ministério da Educação, Departamento da Educação Básica, Lisboa.
- Wiertsema, H. (1993) 100 Jogos de Movimento. Col. Práticas pedagógicas, Editora ASA, Rio Tinto.
- Vasconcelos, O. (1989) *Os Jogos Tradicionais Portugueses: sua importância no desenvolvimento ontogenético da organização, orientação e estruturação espacial na criança e no jovem adolescente* in Seminário "Primeiro Encontro dos Jogos da Malha", Oliveira de Azeméis.

### Sites de Internet

- (1) <http://www.gddc.pt/direitos-humanos/textos-internacionais-dh/tiduniversais/dc-declaracao-dc.html>
- (2) <http://www.anped.org.br/0711t.htm>
- (3) <http://www.veb-df.org.br/Adultos/Reflexoes/04Ativludica.asp>