ITB Brasílio Flores de Azevedo

Ana Luiza de Almeida Magraner Angelino Nº02

Esther Marai dos Santos Leite Nº06

Gustavo Félix Rodrigues Nº11

Jhennifer Serra Marinho Nº13

Kamilly Larrayne Ribeiro Maldonado Nº16

Thayná Marcelina de Jesus Santo Nº27

TEL2CM

BRINCADEIRAS E JOGOS

Norte

Barueri, março de 2022

ITB Brasílio Flores de Azevedo

Ana Luiza de Almeida Magraner Angelino Nº02

Esther Marai dos Santos Leite Nº06

Gustavo Félix Rodrigues Nº11

Jhennifer Serra Marinho Nº13

Kamilly Larrayne Ribeiro Maldonado Nº16

Thayná Marcelina de Jesus Santo Nº27

TEL2CM

BRINCADEIRAS E JOGOS

Norte

Trabalho apresentado como recurso avaliativo da disciplina Educação Física, ministrada pelo Prof.º Washington.

Barueri, março de 2022

Sumário

1. Introdução. ..................................................................Nº01
2. O que é brincar? .........................................................Nº02
3. O que é jogar? ............................................................Nº02
4. Quais são as características das Brincadeiras? .........Nº02
5. Quais são as características dos Jogos? ....................Nº02
6. Classificação dos Jogos. ............................................Nº03
7. Brincadeiras da região Norte. .....................................Nº03
8. Jogos da região Norte. ...............................................Nº03
9. Qual a Importância das Brincadeiras e dos Jogos. ....Nº04
10. A Tecnologia em Relação às Brincadeiras. .......Nº04
11. Conclusão. .........................................................Nº05

Introdução

O trabalho explicará o que é uma brincadeira e o que é um jogo, dando suas diferenças para melhor compreensão. Mostraremos três jogos e três brincadeiras típicas do Norte. Ao fim falaremos sobre a importância das brincadeiras para as pessoas, e sobre o porquê de elas estarem cada vez menos praticadas.

Barueri, março de 2022

O que é brincar?

Segundo Oliveira o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Vygotsky, um dos representantes mais importantes da psicologia histórico-cultural, diz que a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis.

Zanluchi reafirma que “Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas”.

O que é jogar?

Gilles Brougère introduz a educação como elemento social. É com a educação em uma perspectiva autônoma e criativa, que o jogar, brincar e os brinquedos, serão ressignificados pelos indivíduos. Sua concepção do jogar enquanto fenômeno cultural. Destaca-se pela abordagem e importância que atribui aos processos de ensino e de aprendizagem dos jogos e brincadeiras. Na educação escolarizada é um dos autores mais estudados e "utilizados" nos trabalhos pedagógicos com as crianças que envolvem suas aprendizagens pela ludicidade jogando, brincando. Os jogos podem ser utilizados para fins educacionais para transmitir o sentido de respeito às regras e a mensagem de que numa disputa entre adversários haverá sempre um que perde e outro que ganha. Os jogos auxiliam o estímulo mental e físico, para além de contribuir para o desenvolvimento das habilidades práticas e psicológicas. O jogo pode ser definido pelo objetivo que os seus jogadores procuram alcançar, quer pelo conjunto de regras que determinam o que podem ou não fazer esses jogadores.

Quais são as características das brincadeiras?

A Brincadeira é uma forma de jogo livremente estruturada que geralmente inclui encenação, substituição de objetos e comportamento não-literal. O que separa a brincadeira de outras atividades diárias é o seu aspecto divertido e criativo, em vez de ser uma ação realizada em prol da sobrevivência ou da necessidade. Ação de divertimento que colabora no desenvolvimento infantil. As brincadeiras possuem o objetivo de socializar e interagir com o meio. É por meio delas que as crianças expõem sua criatividade, habilidade e imaginação. Desde a infância esses aspectos são estimulados para promover a evolução durante toda a vida. Através dessas atividades recreativas que as crianças revelam traços de suas personalidades. As brincadeiras, além de divertir, têm o propósito de serem educativas e de auxiliar no despertar dos conhecimentos. O ato de brincar promove nas crianças a autopercepção e é muito positivo para a socialização delas com as pessoas que estão ao seu redor.

Quais são as características dos jogos?

  Os jogos possuem um certo número de características comuns que permite que sejam classificados como elementos de um jogo:

* Jogador;
* Adversário;
* Interatividade;
* Deve existir regras;
* Deve existir objetivo;
* Condições de vitória, empate e derrota;
* Ser uma forma de entretenimento.

Em todo caso, é importante ressaltar que alguns autores diferem em relação a estes elementos.

Portanto, ao longo dos anos surgiram várias tentativas de dizer o que é um jogo, sendo diferentes os conceitos. Entre as definições, temos:

De acordo com Chris Crawford, a exigência de interação entre jogadores coloca atividades como "quebra-cabeças" e "jogos de paciência" na categoria dos quebra-cabeças ao invés de jogo e isso ocorre porque não há adversário além dessas, segundo o ICCP (Centro Nacional de informação sobre o Brinquedo), a partir de 1981, os brinquedos são classificados da seguinte forma: funcionais, experimentais, de estruturação e de relação.

Podem ser considerados funcionais à medida que se adaptam ao corpo da criança, tanto pela forma como pelo tamanho. Os experimentais são os que promovem diferentes possibilidades, ou seja, o que a criança pode fazer com eles. Os de estruturação são aqueles que auxiliam no desenvolvimento do equilíbrio emocional dos pequenos, na estruturação de sua personalidade e nas suas relações afetivas. Já os de relação são os que auxiliam os relacionamentos entre a própria criança e o brinquedo, e desta com outras pessoas, sejam crianças ou adultos.

* Classificação dos Jogos:

1) Jogos motores;

2) Jogos sensoriais;

3) Jogos criativos;

4) Jogos recreativos;

5) Jogos intelectivos;

6) Jogos pré-desportivos;

7) Jogos sociais;

8) Jogos mentais;

9) Jogos esportivos;

10) Jogos competitivos;

11) Jogos aquáticos.

Brincadeiras da Região Norte

* Macaca ou Amarelinha: Essa é famosa quase no Brasil todo! Na região norte, é chamada de Macaca, mas também é conhecida como amarelinha, maré, sapata ou avião. Para brincar, as crianças desenham a macaca (ou amarelinha) no chão, começando pela “terra” e com quadrados numerados de 1 a 10 até chegar no “céu”.

* Buraco: As crianças da região amazônica fazem essa brincadeira com caroços de tucumã, que é uma palmeira típica. Eles funcionam como bolinhas de gude, e cada participante tem que ter seu caroço de tucumã para jogar.
* Gato e Rato: Essa é uma brincadeira de pular corda e correr muito! Dois participantes batem a corda e um terceiro pula. Quem pula na corda é o rato, e fora da corda está o gato, um quarto participante.

Jogos da região Norte

* Cinco Pedras: Na primeira fase, as pedras são jogadas no chão. A escolhe uma delas e joga para o alto. Com a mesma mão, pega as outras e tenta recuperar a jogada antes que ela caia no chão. Vai para a próxima etapa quem conseguir pegar todas.

* Rouba Melancia: A missão do “ladrão” é levar todas as “melancias” da plantação para uma área demarcada. As frutas são crianças agachadas no chão. Quando abordadas pelo ladrão, devem dar o braço e acompanhá-lo.

* Queimada: as crianças devem formar dois grupos com o mesmo número de integrantes. O objetivo é lançar a bola e atingir um integrante de outro time. Para isso, é preciso que a bola o atinja direto e caia no chão depois de tocá-lo. O participante atingido vai para o "cemitério", espaço atrás do campo oponente.

Qual a Importância das Brincadeiras e dos Jogos

A importância da brincadeira que a criança aprende sobre a natureza, os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura de seu corpo. A criança que brinca livremente, no seu nível, à sua maneira, não está apenas explorando o mundo ao seu redor, mas também comunicando sentimentos, ideias, fantasias, intercambiando o real e o imaginário. O brincar está relacionado ao prazer e a educação.

A Tecnologia em Relação às Brincadeiras

Atualmente a tecnologia tem vindo com grande peso nas vidas de nossas crianças, elas aprendem a mexer em aparelhos tecnológicos muito cedo, e isso as atrai e as vicia, fazendo com que as brincadeiras e jogos que antigamente eram praticadas na rua, hoje em dia sejam trocadas por jogos digitais e entre outros. Com isso as crianças estão ficando cada vez sedentárias, e se perdendo no vicio tecnológico, temos que olhar com um cuidado esse contato que elas têm com a tecnologia muito cedo, e tentarmos administrar melhor o tempo delas, para que as brincadeiras voltem a serem praticadas.

Conclusão

As Brincadeiras e os Jogos são essenciais na vida de uma criança pois faz com que a criança desenvolva capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação e a imaginação. Podemos diferenciar jogos de brincadeiras no seu praticar, as brincadeiras são mais livres, podendo haver encenação, substituição de objetos e comportamento não-literal, já os jogos têm uma regra especifica a ser usada.

Vemos que a brincadeiras são muito importantes para criança pois além da diversão/prazer de praticá-la a criança se desenvolve com elas. Infelizmente, essas brincadeiras estão caindo no esquecimento do público e sendo trocadas por jogos online, ou afins.

Barueri, março de 2022