



**2^a
SÉRIE**

CANAL SEDUC-PI2



PROFESSOR (A):

**LAURYANNA
QUEIROZ**



DISCIPLINA:

**EDUCAÇÃO
FÍSICA**



CONTEÚDO:

**ORIGEM DOS
JOGOS E
BRINCADEIRAS**



TEMA GERADOR:

**CIÊNCIA NA
ESCOLA**



DATA:

13.08.2019

Roteiro

- **Como surgiram as brincadeiras?**
- **Quais as primeiras brincadeiras que surgiram?**
- **Qual tipo de brincadeira é tradicional da sua região?**

Origem dos Jogos e Brincadeiras

Educação Física
Profa Lauryanna



- Pesquisas realizadas revelam que o jogo surgiu no século XVI, e que os primeiros estudos foram em Roma e Grécia, com propósito de ensinar letras.
- Com o início do cristianismo, o interesse decresceu, pois tinham um propósito de uma educação disciplinadora, de memorização e de obediência.



- Devido a esse acontecimento, os jogos foram vistos como ofensivos, imorais, que levam à comercialização profissional de sexo, da bebedeira (NALLIN, 2005).
- Para Brougère (2004): “Antigamente, a brincadeira era considerada, quase sempre como fútil, ou melhor, tendo como única utilidade a distração, o recreio, e na pior das hipóteses, julgavam-na nefasta.



- Logo após o Renascimento (1453 até 1789), o jogo foi privado dessa visão de censura e entrou no cotidiano de todas as crianças, jovens, e até adultos como diversão, passatempo, distração, sendo um facilitador do desenvolvimento da inteligência (NALLIN, 2005).
- As marcas arqueológicas e as pinturas rupestres deixam claro que, na antiguidade, já existiam alguns jogos que os gregos e romanos jogavam, como por exemplo, o pião contemporâneo. As primeiras bonecas foram encontradas no século IX a.C .



- Adolescentes gregos distraíam-se lançando uma **bola** cheia de ar na parede, construída de **bexiga de animais**, coberta por uma capa de couro. O moderno **“cabo de guerra”** já era utilizado pelos adolescentes de Atenas, o jogo de **“pique pega”** conhecido como **“pegador”**, é um jogo presente nas diversas culturas (LOPES, 2006).
- As cantigas de roda onde pessoas demonstravam seus desejos e emoções dançando e cantando. Pensavam que, em círculo, todos eram iguais e não tinha discussão pela liderança (SOUZA, 2005).

- Kishimoto (1993), afirma que os jogos foram transmitidos de pais para filhos:

GERAÇÃO / TRADIC

“A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincavam 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 por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil”.



- A história dos jogos no Brasil segundo Kishimoto (1993) é influenciada pelos portugueses, negros e índios nas brincadeiras das crianças brasileiras.
- O folclore português, por meio da oralidade, e assim, foram criados os contos, as lendas, superstições, versos, adivinhas e as parlendas, e também personagens como o bicho-papão, a mula sem cabeça, a Cuca, Lobisomem, e outros, trazidas pelos portugueses e conseqüentemente se originaram brincadeiras infantis tendo estas personagens.

- Alves (2009) complementa que grande parte dos jogos tradicionais mais conhecidos do mundo, como o jogo de saquinhos (ossinhos), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião, pipa e outros chegou ao Brasil por intervenção dos primeiros portugueses.
- Os benefícios das brincadeiras são tantos que até hoje nenhum cientista conseguiu comprovar o deslumbramento que ela exercita nas pessoas. (SOUZA, 2005).

