



Volume II, número 1, jan-jun, 2021, pág. 473-487.

O DESENVOLVIMENTO DAS ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONAIS COM CRIANÇAS EM IDADE PRÉ-ESCOLAR

Fátima Maria José Pereira

Juana Daudinot Gamboa

Vilma Guerra Vento

Resumo

A preocupação e ocupação pelas questões concernentes às actividades lúdicas na infância, há tido e tem sua atenção por parte de muitos profissionais, por isso, a presente investigação centra-se no tema O desenvolvimento das actividades lúdicas tradicionais nas crianças em idade Pré-escolar, tendo em conta que, o desenvolvimento educacional precisa dar continuidade para o seu aperfeiçoamento. Considera-se o jogo como a actividade lúdica essencial que vai configurando na criança sua educação e por tanto o seu desenvolvimento geral, daí a necessidade de seu tratamento. Para isso, utilizou-se a Metodologia de estudo descritiva/interpretativa, o que permitiu, a partir de diferentes métodos do nível teórico, empíricos e matemáticos estatísticos, a realização de um estudo das principais concepções teóricas sobre a temática referenciada e seu comportamento em correspondência do contexto sociocultural em que ela ocorre. Nesta ordem, aplicou-se durante o diagnóstico métodos e técnicas de investigação (análise-sínteses, entrevistas ao corpo directivo e as professoras do Pré-escolar, inquéritos à família, a observação a actividades lúdicas das crianças), os que permitiram obter a informação necessária respeito ao estado actual em que se encontra o objecto de investigação, onde conclui-se que é importante trabalhar as questões referentes a actividade lúdica tradicional nos centros infantis para o desenvolvimento integral das crianças.

Palavras chave: actividades lúdicas tradicionais, crianças, Educação pré-escolar

Abstract

The concern and occupation for the concerning subjects to the activities game in the childhood, he/she has been having and he/she has his/her attention on the part of many professionals, for that, to present investigation it is centered in the theme “The development of the actividades traditional game in the children in Pre-school age”, tends in bill that, the education development needs to give continuity for his/her improvement. He/she is considered the game as the activities essential game that is going configuring in his/her child education and for so much his/her general development, give the need of



his/her treatment. For that, the Methodology of study descriptive/ interpretive was used, what allowed, starting from different methods of the level theoretical, empiric and statistical mathematical, the accomplishment of a study of the main theoretical conceptions about the theme indexed and his/her behavior in correspondence of the sociocultural context in that she happens. In this order, it was applied during the diagnosis methods and investigation techniques (analysis-syntheses, interviews to the body directivo and the teachers of the Pre-school, inquiries to the family, the observation the children's activities game), the one that allowed obtain the information necessary respect to the state actual in that he/she is the investigation object, where it is ended that is important to work the subjects regarding activities traditional game in the infantile centers for the children's integral development.

Key words: activities traditional game, children, pre-school Education

Introdução

A sociedade hoje enfrenta os desafios que envolvem o novo milénio, onde um dos seus principais objectivos é o desenvolvimento integral do homem para que possa servir a sua sociedade, tarefa que começa nas tenras idades, tendo em conta a organização do Sistema educativo desenvolvido nas instituições educativas. A propósito Angola é um país jovem no desempenho desta tarefa, a considerar desde a sua independência, onde se trabalha para levar a educação infantil á todas as crianças que têm idades compreendidas desde zero até seis anos, tendo em conta a sua realidade.

Reflectir sobre a Educação Pré-escolar implica ter em conta a criança, como um sujeito desejam-te, activo, cognoscente, filiado a determinado grupo social e familiar e, portanto, um sujeito histórico, condicionado a determinantes socioculturais, pois, segundo Fulghum (1986)

O Pré-escolar não pode tudo, mais pode muito. Não ensina tudo, mais pode ensinar muito, formar base para muitos hábitos e habilidades. Pode ser um espaço prazeroso, lúdico, um tempo de aprender a viver melhor os dias de infância e, quem sabe, todos os que se seguem. (Fulghum, 1986, p.23)

A Educação Pré-escolar é a primeira fase de educação permanente que cuida da primeira infância. É o período que antecede a escola e tem como finalidade o desenvolvimento físico, intelectual, afectivo, psicomotor, cognitivo, social e moral das crianças. (INIDE, 2011, p. 9).

Estudos e pesquisas têm comprovado dentro do universo lúdico, a importância do jogo, brinquedo e brincadeira tradicional como meio de fornecer à criança um ambiente planejado e enriquecido que possibilite a aprendizagem de várias habilidades, tendo em conta que: *“O lúdico acompanha o homem desde o nascimento da civilização humana, tornando-se relevante para o desenvolvimento integral da*



criança, que encontra na brincadeira suporte para uma infância feliz e promissora”. (Araújo, s/d, p.1)

Segundo a Declaração Universal dos direitos da criança, adoptada pela Assembleia das Nações Unidas (1959), refere que a criança deve ter todas as possibilidades de entregar-se aos jogos e às actividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação; a sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se para favorecer o gozo deste direito.

Investigadores a nível internacional, nacional e na própria universidade, tiveram preocupações sob o tema, em função do desenvolvimento e atenção das crianças neste período etário. Dentro deles destacam-se, Froebel (1826), Dewey (1896), Montessori (1898, 1946), Freinet (1925), Piaget (1980), Vygotsky (1989), Bruner (1983), todos eles concordam na importância que tem a primeira infância para o desenvolvimento das crianças, mesmo assim o valor do jogo como actividade fundamental neste período etário, para esta tarefa é necessária uma boa preparação das educadoras de infância.

As investigações de Educação Pré-escolar feitas na I Edição no ISCED em relação com o tema: Costa (2014) e Santos (2015) suscitaram um grande interesse, surgindo assim necessidade de aperfeiçoar e aprofundar no desenvolvimento das actividades dos jogos lúdicos, o que significa para a formação geral da personalidade e seus valores, tendo em conta que, ao longo da infância, ocorre o processo de desenvolvimento socio-afectivo da criança, período em que são importantes as interacções que proporcionam vivências afectivas, a partir das actividades lúdicas.

A natureza do jogo, brinquedo e brincadeira é esclarecida através da distinção entre coisas que devem ser usadas e coisas que devem ser desfrutadas, a partir de diferentes tipos de actividades lúdicas existentes, como: desenhar, brincadeiras, jogos, danças, construir colectivamente, leituras, software educativos, passeios, dramatizações, contos, teatro de fantoches, etc.

A realização deste estudo justificou-se pelo facto de que servirá para demonstrar, sobre a base das considerações teórico-metodológicas e empíricas concretas do desenvolvimento das actividades lúdicas tradicionais nas crianças do Pré-escolar, pois ela constitui a principal fonte para o desenvolvimento integral destas crianças. O desenvolvimento das actividades lúdicas nas crianças em idade Pré-escolar, constitui condição básica para promover o desenvolvimento geral nas áreas: afectivas, cognitiva, social e da linguagem.

As observações feitas nas actividades lúdicas desenvolvidas pelas crianças em idade Pré-escolar se reconhece que nem sempre os jogos que desenvolvem são tradicionais, de maneira a manter a identidade, tradições próprias dos bairros ou comuna. Por isso, achou-se pertinente aprofundar o estudo sobre o



desenvolvimento das actividades lúdicas tradicionais nas crianças.

Desenvolvimento

A República de Angola implementou a Reforma educativa, na qual foi possível elaborar um Currículo de Educação Pré-escolar, onde está plasmado todas as normas de organização e funcionamento deste primeiro subsistema de educação.

No contexto actual a Educação Pré-escolar, como primeira etapa da educação básica, visa o desenvolvimento equilibrado de todas as potencialidades da criança, proporcionando-lhe oportunidades de socialização e autonomia, preparando-a para uma escolaridade bem-sucedida e constituindo apoio importante às famílias na sua tarefa educativa. (Cláudio, 2011, p.7).

Neste sentido a Educação Pré-escolar tem a obrigação de criar todos os mecanismos que permitam as crianças desenvolverem todas as actividades inerentes a elas, de forma que as aprendizagens atinjam o máximo das suas potencialidades tendo em conta que neste estágio de desenvolvimento as crianças estejam preparadas para o seu enquadramento com êxito na 1ª classe do Ensino Primário.

Na história da Educação Infantil e na utilização dos jogos como recurso facilitador da aprendizagem para as crianças, é evidente as contribuições do alemão Friedrich Froebel (1782-1852), segundo Ferrari (2008), no campo da Psicologia foi um dos pioneiros em conceber o início da infância como uma fase significativa e determinante na formação das pessoas e sua personalidade. Neste sentido teve em conta o papel das brincadeiras como recurso da aprendizagem, não só apenas como uma forma de diversão, e sim como um recurso de criar as representações do mundo em que se desenvolve a criança, de maneira que sirva, então, para o desenvolvimento também da imaginação nas crianças. (Silva, 2012).

São muitos os autores que pronunciaram-se por o uso pedagógico do jogo; entre eles: Montessori (1946), Freinet (1969), Elkonin (1984), Vygotsky (1989), Piaget (1990). Assim também outros investigadores como: Hohmann e Weikart (1997), Kishimoto (2011), Santos (2011), Silva (2012), Ostetto (2012), Silva, Souza, & Rodrigues (2013), Gomes (2015), Serrão & Serrão (2015), Santos (2015), Vieira & Rodrigues (2016), Teixeira (2017), entre outros. Todos reconhecem o valor do jogo para a educação e desenvolvimento das crianças.

Ferrari (2008) reconhece a importância que concede Froebel ao jogo, quando ressalta deste que:

O jogo constitui o mais alto grau de desenvolvimento da criança, e natural do mundo intuitivo, imediatamente provocada por uma necessidade interior. Por isso quando brinca, a criança está imersa em um mundo de alegria, contentamento, paz e harmonia, proporcionados pelo brincar espontâneo. (Ferrari, 2008, citado por Silva, 2012, p.38)

A utilização do jogo como um meio de educação:



(...) Pode resultar bem-sucedido se tiver em conta que é a actividade própria do menino e que a independência nele é necessária conservá-la e estimulá-la, além disso representa uma das actividades básicas da idade tenra e Pré-escolar, sendo desta última sua actividade reitora. É uma das vias fundamentais que lhe permite ao menino o acesso ao conhecimento de si mesmo, do mundo circundante e favorece a aquisição da concepção científica do mundo. Existem diversos tipos de jogos como são: o jogo de reflexos a estímulos percebidos sensorialmente, jogos didáticos, jogos produtivos, jogos tradicionais, criativos e repetitivos, de movimentos de dramatização, de construção, jogos musicais, de desenho, de imitação e jogos de róis. (Betancourt, 2010, p.30)

A executora deve conhecer que as crianças brincam com prazer e entusiasmo, utilizando todos seus sentidos e inteligência, liberando todas suas emoções. Para eles, o jogo é uma necessidade vital. Brincar é explorar o mundo circundante, é aprender a respeito desse mundo, deslocar a imaginação e a fantasia. Sem jogos não há infância e o ser humano não se desenvolver plenamente. Destaca-se a ideia de que o professor deve explorar as capacidades que tem a criança de criar a partir de acções espontâneas e prazerosas, através de objectos de seu cotidiano. Daí que para ele, “o brincar é representar, é prazer, autodeterminação, seriedade, expressão de necessidades e tendências internas”. (Teixeira, 2010, p. 23)

No jogo se dá as múltiplas relações, em que a sociedade se vê representada em sua dinâmica e matizes, recreado pela maneira especial como os jogadores a reflectem, desde sua própria percepção.

O jogo é uma actividade própria da criança e esta pode ser convertida, mediante uma correcta condução, em meio da educação. Através dele, é possível desenvolver-lhe qualidades morais, interesses e capacidades positivas e é significativo nisso os jogos tradicionais onde a família e educadoras jogam um papel importante neste aspecto.

A educação intelectual nos jogos tradicionais tem sua especificidade. Aqui não há um ensino directo, o mesmo como tal se leva nas actividades programadas ou conjuntas, pois, no jogo existem condições para a interpretação, assimilação e obtenção de novos conhecimentos.

Os jogos tradicionais são uma expressão da cultura, partem de cada retalho da realidade, não são alheios à estrutura que os grupos sociais criam. Originam-se das vivências tradicionais e são condicionados pela situação social, econômica, cultural, histórica e geográfica dos povos. Estes formam parte de uma realidade geográfica e concreta, correspondente a um momento histórico determinado, estimulam além disso a imaginação, facilitam a comunicação e fortalecem o corpo e a alma.

A brincadeira tradicional infantil, filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se, sobretudo, pela oralidade. Considera como parte da cultura, popular, essa modalidade de brincadeira guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico... Por ser um elemento folclórico, a brincadeira tradicional infantil assume características de



anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança de universalidade. (Kishimoto et al, 2015, p.p. 42-43)

Segundo os autores referidos anteriormente, não se conhece a origem de alguns das brincadeiras tradicionais. (amarelinha, pião, parlendas, fórmulas de selecção). Seus criadores são anónimos. Sabe-se apenas, que provem de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade das brincadeiras assentam-se no fato de que povos distintos e antigos, como os de Grecia e Oriente, brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através de conhecimentos empíricos e a oralidade e permanecem na memória infantil.

Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais brincadeiras explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária. (Kishimoto et al, 2015, p. 43)

Na análise do conceito, Teixeira (2010) ao referir-se à concepção de Brougere (2006) sobre os jogos tradicionais, diz que:

(...) Todo jogo, brinquedo ou brincadeira é como uma parte da cultura que está sendo manipulada pela criança, que aprende, então, sobre modos e costumes da vida cotidiana (...) o brinquedo é um meio de transferir e transformar a realidade interna e externa da criança. (Teixeira, 2010, p.34)

Outros autores referem que:

Os jogos tradicionais são a forma de actividade na qual se desenvolve, em grande medida, a conduta social das próprias crianças e a relação destas com a vida. Além disso, influem em todos os aspectos da personalidade da criança, em sua consciência, sentimento, vontade e comportamento. Utiliza-se com fins de educação, intelectual, moral, estética, física e para ampliar seu horizonte intelectual. Os jogos tradicionais têm grande importância instrutiva, estão estreitamente ligadas ao ensino das actividades e nas observações da vida quotidiana. Através do mesmo se formam todos os aspectos da alma humana, seu espírito e vontade, nisso, a orientação à família é essencial para que ensinem a seus filhos, de modo que se manifestem as inclinações do menino e a força no relativo a seu ânimo, resultando de grande influência sobre o desenvolvimento das capacidades infantis. (Betancourt, 2010, p. 34)

Além disso, refere Betancourt (2010) que, é uma forma particular de actividade das crianças que surge no curso do desenvolvimento histórico de sociedade e cujo conteúdo essencial é a actividade do adulto, suas acções, relações pessoais.



Isto significa que, não é a manifestação de instinto hereditário como alguns pretendem demonstrar, a não ser um produto socialmente adquirido. Nos diferentes jogos as crianças adquirem papéis de adultos e refletem de maneira criadora as actividades destes e as relações sociais que eles estabelecem entre si. (Betancourt, 2010, p.25)

Esta actividade é fundamental neste período infantil de idade Pré-escolar, por enquanto é uma tendência nas crianças em resolver uma contradição própria de sua idade, o querer ser como os adultos e fazer tudo o que estes fazem, mesmo que suas possibilidades reais não permitir. (Betancourt, 2010)

Nestes jogos as crianças adoptam róis cujas acções e as relações que estabelecem entre eles contém a experiência que adquiriram, suas vivências, a expressões que têm da sociedade em que vivem e têm uma função importante. Entretanto, não são reproduções exactas da realidade, nem a lembrança sempre do que viveram, a não ser um reflexo disto, quer dizer, a transformações criadoras das impressões, sua combinação e organização para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e interesses da própria criança.

Teixeira (2010) além, destaca as contribuições de Friedmann (1996) sobre a importância dos jogos tradicionais, “*por estes representarem uma tentativa de resgatar e guardar os valores da cultura lúdica e por contrapor-se aos brinquedos industrializados*”. (Teixeira, 2010, p.36)

É reconhecido os aportes que Friedmann (1996) fez na concepção dos jogos tradicionais como actividade lúdica espontânea, sua mudança/ou desaparecimento no decorrer do tempo. Em todo seu esforço conseguiu reunir cerca de trezentos jogos tradicionais na cidade de São Paulo e outras cidades, até uma média de mil jogos. Facto significativo para compreender sua importância no desenvolvimento das crianças e uma maneira de fazer perdurar a cultura, suas tradições, costumes, etc.

Um aspecto significativo em relação com estes importantes jogos é a facilidade de sua realização, pois não requer de condições especiais. Quando as crianças acordam realizar jogos tradicionais, estão aproximando-se da cultura da sociedade e à humanidade, aprender mais da vida que viveram suas famílias e adultos. Além disso, estabelecem uma área de intercâmbio maior com infantil e inclusive adulta.

Os jogos tradicionais são os utilizados sistematicamente em diferentes contextos e aconteceram a prova do tempo por sua permanência e preferência entre as novas gerações. Estes jogos, como seu nome o indica, são tradições por duas razões essenciais:

-Apoiam-se nas actividades socioeconómicas e políticas da sociedade desenvolvida faz muitos anos.



-Faz muito tempo foram criadas e conservam a estrutura, dinâmica e até o nome, em muitos casos que, lhes deu origem.

São parte da produção espiritual de um povo, se desenvolve em forma de cultura oral e têm a virtude de transformar-se, recrear-se em novas situações. Este carácter o faz obra da colectividade. É por isso que, os jogos tradicionais se transmitem de geração a geração, incluindo com frequências cantos e expressões com rimas. São jogos que resistem à prova do tempo porque reflectem à sabedoria e o engenho acumulado pela humanidade, por sua própria natureza não perdem seu brilho, nem sua imagem, nem seu atractivo.

Seu resgate não significa vê-los como peças de museus a apreciar, a não ser uma fonte de desenvolvimento, da que é necessário que as novas gerações se apropriem por seu próprio bem e futuro.

As actividades lúdicas tradicionais podem ser uma brincadeira, um jogo, ou qualquer actividade que permite tentar uma situação de interacção. No contexto angolano utilizam-se a brincadeira de pai e mãe, onde as meninas fazem os trabalhos domésticos e os rapazes do campo, catumbeta, caça de gafanhotos, lavar a roupa, pisar fuba de terra, bonecas (de barro, sabugo, garrafa vazia composticio), construção de casas de (capim, pau apique, adobe,) jogos de garrafinha, trinta e cinco vitória, pimpo, semana vale tudo, futebol com bola de meia, carros feito de (latas, bananeira, sabugo papelão), concurso de papagaio, corrida de teyó, escondida (pode vir), banana verde.

Estes jogos se realizam nas actividades independentes onde as crianças entram em contacto com outros de sua idade. As emoções dos jogos tradicionais deixam um profundo rastro na consciência das crianças e contribuem à formação de bons sentimentos, nobres aspirações e hábitos da vida na colectividade.

Para o desenvolvimento dos jogos tradicionais com as crianças, deve-se ter em conta três momentos: Organização, Execução e Valoração ou controlo. Na organização faz-se referência à necessidade de que partindo do desenvolvimento alcançado pelas crianças neste e dos objectivos propostos, sejam previstos os procedimentos pedagógicos, pensar se ficar um jogo tradicional. A execução compreende a demonstração que se faz com as crianças antes de iniciar o jogo, para que o planejem e organizem a realização do mesmo. A valorização inclui a conversação que se faz ao final para valorá-lo.

É importante a orientação da família para que possam desenvolver os jogos tradicionais, que podem ser mais úteis, nesta etapa com grande necessidade deles, muito especialmente uma grande influência no desenvolvimento do pensamento, da linguagem e das relações afectivas e interpessoal e no desenvolvimento intelectual da criança.



Exemplo de actividade lúdica tradicional que podem ser empregues nas salas de Educação Pré-escolar

“Cabem todos”

São exercícios lúdicos de rapidez de movimento que facilita o contacto físico. Trabalha – se com um grupo numeroso e cria – se um ambiente descontraído.

Objectivos

Reflectir sobre o que é solidariedade, acolhida e respeito pelo outro, bem como detectar aspectos de liderança.

Recursos materiais

Giz ou carvão e uma superfície que possa ser marcada.

Modo de fazer

- Convidar o grupo a se deslocar lentamente em uma área determinada. Desenhar previamente no chão três círculos (a, b, c) nos tamanhos grandes, médio e pequeno, respectivamente.
- Começar a narrar uma história ou cantar uma música em que exista uma palavra chave que o grupo conheça de antemão. Ao ser mencionada todos os participantes devem ficar dentro do círculo maior para terminar no menor.

“Pimpo”

Cada grupo depende do número de criança que tiver.

Objectivos

Gerar um ambiente de conhecimento e em equipa, sentimentos de confiança, segurança e a tomada de consciência do próprio corpo, e dos outros.

- Entender de que maneira a comunicação.

Constitui a socialização do grupo e favorece atitudes individuais e de uma boa convivência.

Materiais a utilizar

Bola de meia, tampas de garrafas de gasosas ou de água, se forem poucas deve-se repetir 4 ou 5 vezes se forem muitas, basta 2 vezes.

- O grupo que se pronunciar para jogar é que vai jogar primeiro. E os outros ficam a fazer a jogada, os



que estiverem no meio com a bola quando terminarem, entre a equipa adversária entra para o jogo.

- Em cada equipa deve ter uma pessoa para fazer a jogada e os demais ficam a apanhar a bola.

- A pessoa que estiver no meio se agarrar a bola, deve atirar ou bicar distante para ter tempo de abrir ou fechar as tampas ou rolhas. E o grupo que estiver no meio a jogar se ganhar deve dizer «Pimpo» e repete - se o jogo.

As brincadeiras más utilizadas pelas crianças são: A Macaca, Garrafinha, Pimpo e a Catumbeta. As crianças conseguem incorporar-se gradualmente a este tipo de jogo. Os mesmos se transmitem de maneira oral e prática no contexto em que são desenvolvidos. Estas brincadeiras não precisam de muitos recursos. A Macaca se organiza com riscos e malha no chão. A Garrafinha utiliza a bola de meia, garrafas (plásticas de preferência) e areia. O Pimpo empregue as rolhas de garrafas de gasosas. A Cantumbeta utiliza latas para servir de painéis, terra ou areia ou mesmo produtos alimentares.

No seio das famílias e com influência directa da comunidade onde residem e são feitos as actividades lúdicas tradicionais, as crianças fazem movimentos de seu próprio corpo ou utilizam recursos que podem ser facilmente obtidos da natureza ou criados por iniciativas próprias, por exemplo: Wela, Macaca, Garrafinhas, Saltar corda, Pimpom, Semana, Buraca, Bica-bidão, Zera, Catumbeta, Leiteim, Caça gafanhoto, Vale todo, Papagaio, Mãe Ngulimbia, Capia pia, Tapinhas, etc.

As brincadeiras como marcas de actividades físicas de una sociedade ou um grupo social, são realizadas pelos seus praticantes a partir dos mais velhos, transmitidos de geração em geração, de forma oral e adaptam-se as características do local de prática, identificam e mostram os valores culturais de uma comunidade, caracterizam como identidade de um povo, o seu modo de vida, forma de viver ou relacionamento, eles fazem parte do convívio populacional e escolar, desenvolvem as crianças e ocupam o tempo livre dos adultos, ajuda a despertar o interesse e a atenção da criança sobre o jogo.

De maneira geral, as concepções apresentadas sobre o papel do jogo no seu desenvolvimento das crianças na idade Pré-escolar, permite considerar o valor extraordinário que tem na sua realização, para sua existência, onde não só proporciona-lhe satisfação e alegria, mas sim conhecimentos, maturação do ego, permite expressar seus pensamentos, imaginação, criar seu mundo interno e de fantasia, incluso quando não pode expressar-se verbalmente, o jogo visa desenvolver a capacidade de dominar a realidade, criar num espaço de relações sociais.

Os jogos tradicionais ajudam a criança a comparar o ontem e o hoje das suas brincadeiras e desenvolver a



capacidade de aprendizagem, onde a família tem um lugar importante. É na família, através dos jogos, que a criança começa a aprender e desenvolver sua linguagem, suas capacidades, além de manter as costumes e tradições da própria família e do bairro. A criança aprende a relacionar-se com outras crianças, sentem-se alegres, aprendem, desenvolvem sua memória, linguagem, a coordenar seus movimentos, entre outros aspectos.

Conclusões

O jogo constitui um meio magnífico para analisar a qualidade da inserção da criança na realidade social e serve como ferramenta socializadora, característica desta faixa que, pedagogicamente, é a idade dos jogos e da brincadeira.

O jogo permite as crianças manifestar-se e de uma vez satisfazer, no mais alto grau, sua curiosidade, sua fantasia, sua necessidade de actividade. Além disso, desenvolve importantes processos psíquicos cognitivos de conhecimentos, como são: a memória, a imaginação, o pensamento e a linguagem. O que permite afirmar que o mesmo é, distração, diversão, criação, produz prazer, gera imaginação, fantasia e comunicação, contribui com informação, experiência, exercita habilidades corporais, manuais, mentais e reproduz e transforma culturas lúdicas.

Os jogos tradicionais são uma expressão da cultura, partem de cada retalho da realidade, não são alheios à estrutura que os grupos sociais criam, são actividades lúdicas originadas da vivência tradicional e condicionada pela situação social, econômica, cultural, histórica e geográfica dos povos.

Bibliografia

- Araújo, A.J. (s/d). *O Lúdico em clássicos da Filosofia: uma análise em Platão, Aristóteles e Rousseau*. Editora Realize. Disponível em: <http://www.editorarealize.com-br>»
- Betancourt, J.I. (2010). *Orientação à família para o do desenvolvimento dos jogos tradicionais nos meninos de 4 a 5 anos atendidos pelo programa Educa a seu filho*. Dissertação de Mestrado em Ciências da Educação. Universidade do Guantánamo.
- Bruner, J. (1983). *El habla del niño. Cognición y desarrollo humano*. Editorial Paidós. Barcelona – Buenos Aires – México.
- Cláudio, A.N. (2011). *Reforma Educativa: Currículo de Educação Pré-escolar*. Luanda: INIDE, Ministério da Educação. Luanda-Angola
- Cláudio, A.N. (2013). *Reforma Curricular: Currículo de Educação Pré-escolar*. Luanda: INIDE, Ministério da Educação. Luanda-Angola.



Costa, L.P. (2014). *Influência dos jogos e atividades lúdicas no processo de socialização da criança em idade Pré-escolar*. Dissertação de Mestrado em Educação Pré-escolar. ISCED - Sumbe. Universidade Katyavala Bwila, Sumbe, Angola.

Costa, B. (2015). *Aprender Matemática através das expressões: uma reflexão no âmbito da prática de estágio na Educação Pré-escolar e no 1.º Ciclo do Ensino Básico*. Universidade dos Açores, Angra do Heroísmo. Disponível em: <https://repositorio.uac.pt/bitstream/10400.3/3523/1/DissertMestradoBeatrizMedeirosCosta2015.pdf>.

Declaração Universal dos direitos da criança, adoptada pela Assembleia das Nações Unidas (1959)

Elkonin, D.B. (1984). *Psicologia del juego*. Habana, Pueblo y Educación.

Ferrari, M. (2008). *Friedrich Froebel, o formador das crianças pequenas*. Artigo disponível [em linha] www.novaescola.org.br

Freinet, E. (1925). *Nascimento de uma Pedagogia Popular – Métodos Freinet*. Lisboa: Editorial Estampa.

Friedmann, A. (1996). *Brincar, Crescer e Aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna.

Friedmann, A. (2006a). *O brincar no quotidiano da criança*. São Paulo: Moderna.

Friedmann, A. (2006b). *O desenvolvimento da criança através do brincar*. São Paulo: Moderna.

Fulghum, R. (1986). *Tudo o que eu deveria saber aprendi no Jardim da Infância*. São Paulo, Brasil: Editora Best Seller.

Gomes, M. (2015). *Crianças felizes. O guia para aperfeiçoar a autoridade dos pais e a auto-estima dos filhos*. 4ª ed. Esfera dos livros.

Hohmann, M., & Weikart, D. (1997). *Educar a Criança*. Lisboa: Fundação Calouste

INIDE (2011). *Currículo da Educação Pré-escolar*. Reforma Educativa. Angola: Editora Moderna.

INIDE (2013). *Classe de Iniciação, Programa Pré-escolar*. Reforma Educativa. Angola: Editora Moderna.

Kishimoto, T. (1994). *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação*. São Paulo: Cortez

Kishimoto, T.M. (1995). *Jogos tradicionais infantis. O jogo, a criança e a educação*. São Paulo, Vozes.

Kishimoto, T.M. & Friedmann, A. (1998). *O direito de brincar: a brinquedoteca*. 4.ed. São Paulo. Edições Sociais.

Kishimoto, T.M. et al. (2015). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14ª ed. São Paulo. Cortez.

Livulo E. G. (2015). *Avaliação do desenvolvimento motor em crianças Pré-escolares*. Dissertação de



REH- REVISTA EDUCAÇÃO E HUMANIDADES e-ISSN 2675-410X

Mestrado em Educação Pré-escolar. ISCED - Sumbe. Universidade Katyavala Bwila, Sumbe, Angola.

Mário, A. (2015). *A formação em Desenvolvimento Curricular sua Contribuição para melhoria das concepções educacionais em agentes de Educação de Infância*. Dissertação de Mestrado. Universidade Katyavala Bwila, Isced – Sumbe.

Montessori, M. (1946). *Educar para un mundo nuevo*. Errepar S. A. Original.

Ostetto; L. E. (2012). *Educação infantil, crianças, tempos, espaços: entre olhares e diálogos no estágio de formação docente. Didática e Prática de Ensino na relação com a Formação de Professores*. EdUECE- Livro 2-02658.

Ostetto; L. E. (2014). *Encontros e encantamentos na educação infantil. Partilhando experiências de estágios*. 10ª Edição. Brasil: Papyrus Editora.

Piaget, J. (1980). *As regras do jogo*. Correio da UNESCO. Paria.

Piaget, J. (1990). *O Desenvolvimento Epistemológico da Criança*. Porto: Porto Editora.

Pompílio, E.F. (2015). *Proposta metodológica de integração da educação ambiental no Pré-escolar*. Dissertação de mestrado em Educação Pré-escolar para obtenção do grau de mestre. Universidade Katyavala Bwila, Cuanza Sul, Angola.

Rojas, D. A. (2009). *Actividades dirigidas a preparar a la familia de los niños y niñas de 4 años atendidos por el programa Educa a tu hijo para el desarrollo del juego de roles*. Trabalho final para obtenção do grau de Mestre em Ciências da Educação- especialidade em Educação Pré-escolar. Universidade de Guantánamo, Cuba.

Salvador, R. (2019). *A formação inicial do educador de infância: uma análise à sua identidade profissional*. Dissertação de Mestrado em Educação Pré-escolar. ISCED - Sumbe. Universidade Katyavala Bwila, Sumbe, Angola.

Santos, M.P. (1998). *Brincar como Princípio do Desenvolvimento Cognitivo*. Rio de Janeiro: Editora Vozes.

Santos, M.P. (2000). *Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores*. Rio de Janeiro: Vozes.

Santos, S. (2011). *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico*. 7ª Edição. São Paulo: Vozes.

Santos, A. C. (2015). *Psicomotricidade: método dirigido e método espontâneo na Educação Pré-escolar*. Dissertação de Mestrado em Jogo e Motricidade na Infância, apresentada ao Departamento de Educação da Escola Superior de Educação de Coimbra para obtenção do grau de Mestre em Jogo e Motricidade na Infância.

Serrão, M. R. P. & Serrão, M. R. S. (2015). *O lúdico como recurso didático na educação infantil*. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Pedagogia) – Plano Nacional de Formação de Professores, Universidade Federal Rural da Amazônia.



REH- REVISTA EDUCAÇÃO E HUMANIDADES e-ISSN 2675-410X

- Silva, T. (2012). *A importância do lúdico na educação da criança*. Artes Gráficas Alpiarça.SPSS-Statistical Package for the social Sciences- Quick Overview. Visto Em: <http://www.spss.tutoriasls.com>»
- Silva, L., Souza, Z. P., Rodrigues, P. T. (2013). *A importância do lúdico na aprendizagem*. Trabalho apresentado para Conclusão de Curso - TCC do Programa do Curso de Graduação em Pedagogia das Faculdades Integradas PROMOVE de Brasília e do Instituto Superior de Educação do ICESP. Guará.
- Teixeira, C. E. J. (1995). *A Ludicidade na Escola*. São Paulo: Loyola.
- Teixeira, S. (2010). *Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca. Implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento*. 2ª ed. Wak Editora.
- Teixeira, N. F. (2017). *Metodologias de pesquisa em educação: possibilidades e adequações*. Caderno pedagógico, Lajeado, v. 12, n. 2, p. 7-17, 2015. ISSN 1983-0882.
- Teixeira, R. C. (2017). *Promoção da Interdisciplinaridade na Aprendizagem das Crianças da Educação Pré-escolar e do 1.º Ciclo do Ensino Básico através do Uso de Materiais Didáticos*. Tese de Mestrado em Educação Pré-escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico. Ponta Delgada.
- Teixeira, M. C.; Rocha, J. P. & Silva, V. S. (s/d). *Lúdico: um espaço para a construção de identidades*. Disponível em: <http://www.ufjf.br/virtu/files/2010/04/artigo-2a26.pdf> acesso em 05 de abril de 2017.
- UNESCO. (2007). *Informe de seguimento de EPT 2007. Atenção e educação à primeira infância*. Paris: UNESCO.
- Vieira, L. B. & Rodrigues, E. A. (2016). *O ensino lúdico nos anos iniciais*. Revista Científica multidisciplinar núcleo do conhecimento, Ano 01, Edição 11, Vol. 10, pp. 136-153. novembro de 2016. issn: 2448-0959.
- Vygostky L.S. (1989). *O jogo e suas funções no desenvolvimento psíquico do menino*. Cadernos de Pedagogia. N. 85. Espanha.

Legislação Consultada

- Assembleia Nacional, Angola. (2016). *Lei nº 17/16 de 7 de Outubro, Lei de Bases do Sistema de Educação e Ensino*. Diário da República I Série nº 170, estabelece o Sistema de Educação e Ensino em Angola.
- Assembleia Nacional, Angola. (2020). *Lei 32/20. Modificações a Lei de Bases do Sistema de Educação e Ensino Lei 17/16*. Diário da República, I Série, Nº. 123.12 de Agosto de 2020.



Anexos

Anexo 1. Crianças do Pré-escolar em actividades lúdicas tradicionais na escola



Figura 1. Crianças do Pré-escolar em actividade lúdica na escola

Recebido: 20/11/2020. Aceito: 14/12/2020.

Autores

Lic. Fátima Maria José Pereira - Instituto Superior de Ciências da Educação na Cidade do Sumbe, (ISCED C.S), Cuanza Sul Angola.

Correio eletrónico: fatinhapereirafatinha19@gmail.com

Dra. C. Juana Daudinot Gamboa. Professora Titular - Instituto Superior de Ciências da Educação na Cidade do Sumbe, (ISCED C.S), Cuanza Sul Angola.

Correio eletrónico: juanitadg88@gmail.com

Dra. C. Vilma Guerra Vento. Professora Titular - Instituto Superior de Ciências da Educação na Cidade do Sumbe, (ISCED C.S), Cuanza Sul Angola.

Correio eletrónico: vilma631026@gmail.com