

Juegos Tradicionales De Brasil

Isis Tavares da Silva
José Luis Simões
Recife, Pernambuco, Brasil

(Recibido: Julio 2011. Aprobado para Publicación: Agosto 2011)

Este trabajo fue preparado con una contribución a la difusión de los juegos tradicionales en Brasil. Se utilizó revisión de la literatura para la construcción de este material, frente a un contenido que, hasta ahora, no tiene importantes fuentes de las revelaciones fuera del país. Tenemos en cuenta la amplia influencia de los colonos europeos y portugueses, y los pueblos indígenas. La dimensión territorial de Brasil contribuye con el mismo juego, presenta una variedad de nombres que corresponden a la región donde se popularizó. Destaca: amarelinha, pião, pipa, bola de gude e escravos de jó, que integran parte de la riqueza, los chistes crecido en las canciones populares y los espacios públicos hoy: notables entre ellos.

Palabras clave: juegos, tradicionales, Brasil, popular.

BRAZIL'S TRADITIONAL GAMES

This work was developed in order to assist in the dissemination of Brazilian traditional games. The bibliographic review process was used in this research, covering a content which, until the present moment, has no major sources outside Brazil. We considered the broad influence of European and Portuguese colonizers, as well as indigenous. The territorial dimension of Brazil contributes to provide different names to the same game, corresponding to the region where it was made popular. Among those games, we emphasize: hopscotch, top, kite, marbles and slaves of Job. These ones are part of some traditional games, rich in culture and presented in songs and public areas nowadays.

Keywords: traditional games, Brasil, popular

Desde la perspectiva de contribuir a la difusión y conocimiento de juegos populares de Brasil, nos proponemos entrar en esta parte de nuestra cultura popular, rescatando la historia y la cultura de los juegos más populares de Brasil.

En este sentido, entendemos el concepto de cultura como una forma total de la vida de un grupo, sociedad, país o persona, que incluye un código a través del cual la gente piensa en un grupo en particular, clasificar, estudiar y modificar el mundo y de sí misma. Este concepto se trata de Matta (1981), argumentando que la cultura es algo que está dentro y fuera de cada uno de nosotros, dando como una buena herramienta para entender las diferencias entre los hombres y las sociedades.

En Brasil hay varios eventos culturales, los vínculos establecidos entre las diferentes culturas. El número de indios, negros en el país construido sobre la riqueza cultural de este país. Por lo tanto, la identificación de la raíz de los juegos más populares es una tarea difícil de realizar. Antes de ir a centrarse en juegos populares, que también informan de nuestra dificultad para encontrar los materiales y el trabajo científico con el contenido académico, el rescate de la riqueza que tienen los juegos populares y su constitución.

Cuando se trabaja con juegos populares, en primer lugar hay que entender que en un juego se puede ver el poder de la fascinación y la capacidad de excitar. Estas características coinciden con la visión de Huizinga (1998) con el juego en un lugar donde hay un tiempo y duración determinado, donde las reglas pueden ser creadas y recreadas, los jugadores que invitan a salir de la "vida real" una parte "tiempo" las actividades. Por lo tanto, los jugadores se esfuerzan por lograr un buen rendimiento durante el juego, y las leyes y costumbres de su vida, pierden su validez.

De acuerdo con Huizinga (1998) los juegos se pueden clasificar según el material utilizado, y por eso tenemos juegos de cartas, juegos de dados, juegos de pelota, también se pueden clasificar de acuerdo con el lugar donde los juegos se realizan como

por ejemplo: los juegos de pista, juegos de campo y juegos de mesa, también se observa, que pueden ser distribuidos de acuerdo con que es importante, es decir, de acuerdo con la lógica, memoria, atención o incluso a su fantasía. Finalmente, se pueden clasificar de acuerdo con el papel que desempeñan en la educación, para el juego terapéutico, olímpicos o los juegos de azar.

Juegos populares independiente del sexo, ideología, etnia, credo, raza o posición económica, características que reafirman su importancia cultural innegable entre las masas. Así, juegos populares

"son también conocidos como juegos en la calle, en el que sus elementos se pueden cambiar / decidido por los propios jugadores, por lo que muestra una variación en el número de participantes, con una flexibilidad de las reglas, y recursos materiales sin necesidad de más sofisticados debido a que su génesis está en la cultura popular" (TAVARES, 2000, p.3).

Juegos populares en la terminología puede presentarse de diferentes maneras dependiendo de la región, el mismo juego puede tener varios nombres. Esta situación es muy común en Brasil, en vista de la dimensión territorial que ocupa el continente de América del Sur.

Reconocemos una fuerte influencia europea y los colonos portugueses y de los inmigrantes. El uso de expresiones con el uso de los animales, la fauna y flora, con rango nativo. Esta situación no sucede con la carrera de negro, que hasta ahora no tenemos ningún registro de su influencia en la práctica de juegos populares. Nos referimos a este momento, los juegos y los juegos populares con el fin de difundir este conocimiento a nuestra cultura de hoy, el mundo cada vez más urbanizado, industrializado, computarizado, la tendencia es que muchos de los juegos tradicionales

pierde terreno en las preferencias de los niños. Sin embargo, los juegos y juguetes, como el transporte, la rayuela, el vals, la cometa y la cama del gato son de valor cultural incalculable, y el lugar de los chistes en el folklore está garantizado.

La metodología utilizada en este artículo fue la revisión de la literatura, en busca de espacios para la difusión de nuestra cultura popular, nos acercamos al origen de los juegos más populares y las más diversas fuentes de información. Sin embargo, consideramos que es necesario hacer una selección en vista de la gran cantidad de juegos en las regiones y dentro del país.

Amarelinha

Con diferentes variaciones regionales en Brasil, la rayuela, las mareas, de zapatos, el avión, un gimnasio o un mono alcanzado por los portugueses hace 500 años, llamado "mono de salto". El nombre se refiere al acto de viajar, de salto en salto, una secuencia de cuadrados dibujados en el suelo. El objetivo es llegar a la final de la jornada, a veces interrumpido por algún obstáculo. El juego anima a la combinación de reglas, desarrolla el equilibrio y conciencia corporal de los niños.

Según Trevisan (2010), en la antigua Roma, algunas imágenes mostraban a niños jugando a la rayuela en los pabellones de edad. En el momento de la forma en que el simbolismo llevado por la vida del hombre, por lo que en un extremo estaba escrito en el cielo y el otro en el infierno.

La rayuela tradicional se dibuja en el suelo con tiza y tiene forma de cruz, con un semicírculo en un extremo, donde la palabra cielo, la luna o la cabeza. Después de llegar

a casa del infierno (o el cuello) y zona de descanso, llamada de los brazos (o alas), donde se permite mantener el equilibrio sobre dos pies. Por último, el área del cuerpo (o cuadrado).



Imagen 1: Amarelinha

Piño

Es uno de los más antiguos juegos infantiles, que ha existido desde el año 4000 a.C., un período en el que se encontraron, algunas copias hechas de barro en las orillas del Éufrates. Pinturas tienen rastros antiguos de la existencia de la parte superior. Asimismo, algunos textos literarios, donde se menciona como un juguete / juego. El historiador romano Marco Porcio Catón, político citó la parte superior de sus textos. El escritor Virgilio (siglo V a.C.), también se menciona la parte superior. El Museo Británico tiene las más antiguas y más importantes del mundo, que se encuentra en Tebas, la fecha es el año 1250 a.C.

Las partes superiores son de madera, en forma de pera, con una punta de metal y la parte cónica, desde los primeros tiempos. Artesanos construido con la madera (*Crataegus monogyna*) cítricos, madera de roble, entre otros, con el fin de ser resistentes para soportar los golpes que recibió durante los juegos. También se han encontrado ejemplares de las tapas de arcilla con las antiguas civilizaciones de Tróya.

Además de los artesanos, los niños mismos pios fabricados con madera de roble o *Fagus sylvatica* que toscamente talladas, poniéndoles al final un pedazo de hierro en la punta. Los niños construyeron algunos piões con frutos secos, lo que hacía ruido al girar, porque las semillas que condujo al interior. Los niños guayaberas hacen piões con pequeñas nueces de tucumán.

La fabricación de la masa del top es ahora. Se utilizan varios tipos de madera y materiales sintéticos como la fibra de carbono y otros polímeros, importados de países asiáticos como China, Taiwán y los Estados Unidos en las Américas.

Una vez inventada la manera de hacer girar la parte superior, las ideas surgieron de los diferentes tipos de juegos, con varios niveles de dificultad. A continuación se mencionan los más tradicionales y bien conocidas, se dividen en individuales y colectivos.



Imagen 2: Pião

- *Individual*

Puente o teleférico: Con una mano, coge los dos extremos de la cuerda y se estira. En el

puente que se forma, es la parte superior "baile". Al levantar una de las dos manos puede doblar la cadena para que el carro superior.

- *Haciendo la parte superior "baile" en la mano.*

Usted puede hacer girar la parte superior en la parte superior de la palma. Otra forma es darle un golpe fuerte y te hacen saltar por arriba de la palma donde está.

- *Emisiones a la atmósfera.*

Es poner en marcha un pião, antes de llegar al suelo y la cuerda se desenrolla por completo, que le trae de vuelta en la mano, haciendo que el pião permanezca allí.

- *Corredizo*

Al girar la parte superior, con la ayuda de la cuerda se mueve el pião de un lugar a otro.

- *Lanzamiento*

Como los giros en el piso superior, se subió un poco la línea de su borde y sacar para arriba. En este sentido, el salto alto y se caen, sin dejar de girar, ya sea por tierra o la mano.

- *Colectivo*

- *Dibujar objetos*

Forman un círculo en el piso y en el centro cada jugador pone una pelota de gude, otro pião, o más generalmente una moneda, y después de cada lanzamiento de su pião, la recogida de los mismos en la mano y trata de lanzar en una de las monedas (u otro objeto) para sacarla del círculo, repitiendo la operación. Quién puede tomar la moneda del círculo, consigue ganar. Cuando la parte superior deja de girar, se convierte en el turno de otro jugador.

- *Parte-piões (pião das nicas)*

Forman un círculo en el piso, en el centro se encuentra un pião, contra la cual se lanzan otros piões con el fin de destruirlo. El jugador que no tiene la "inyección" tendrá que reemplazar la parte superior del centro con el suyo propio.

- *Parte-piões, com más dificultad*

Forman un círculo en el suelo y uno de los participantes ha lanzado su pião, dejándolo

girar en el centro del círculo. Los otros jugadores ponen sus piões contra el centro. Cuando el pião deja de girar, necesita para mantenerse fuera del círculo, de modo que el propietario de la colección lo recoga. Si no está fuera del círculo, se convierte en la "víctima" y sólo puede salir con golpes u otros contratiempos.

- Tira-piões

Forman un círculo en el suelo y los participantes deben disparar su parte superior para obtener girando dentro del círculo. El pião, que es finalmente sacado fuera del círculo, por el impacto con las tapas de otros, perderá.

Una canción de círculo se inspiró en la parte superior e hizo su carta dice:

*O pião entrou na roda, ó pião
O pião entrou na roda, ó pião
Roda pião, bambeia pião
Roda pião, bambeia pião
Sapateia no terreiro, ó pião!
Sapateia no terreiro, ó pião!
Roda pião, bambeia pião
Roda pião, bambeia pião
Mostra tua figura, ó pião
Mostra tua figura, ó pião
Roda pião, bambeia pião
Roda pião, bambeia pião
Faça uma cortesia, ó pião
Faça uma cortesia, ó pião.
Roda pião, bambeia pião
Roda pião, bambeia pião*



Imagen 3: Jugando con pião

Pipa

También puede ser llamado papagaio de papel (portugués europeo), también llamado loro, pandora o una raya. Se trata de un juguete que vuela sobre la base de la oposición entre la fuerza del viento, con el apoyo de una cuerda a través del niño.

Se compone de un plan de estructura armada que apoya el papel que tiene la función de las alas, sosteniendo el juguete. La medida que es el modelo, puede tener una rabiola, que es un apoyo que se ha quedado atascado en la parte inferior para proporcionar estabilidad, por lo general hechas de cinta delgada de plástico o de papel o tela, unido a una línea.

Es uno de los juguetes más usados para los niños, adolescentes e incluso adultos. En la mayoría de los casos, no es un sitio apropiado para practicar este juego. Los pipeiros como se les llama, llegan a jugar en el medio de líneas de alta tensión en las calles y avenidas

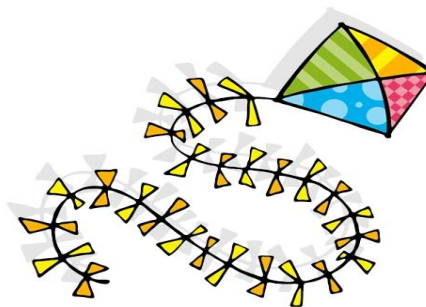


Imagen 4: Pipa

Las pipas nacieron en la antigua China. Se sabe que para el año 1200 a. C. se utilizaran como dispositivo de señalización militar. Los movimientos y los colores de las pipas fueron los mensajes enviados a la distancia entre campamentos militares. El

inventor y político Estadounidense Benjamin Franklin utilizó una cometa para investigar e inventar el pararrayos.

En el siglo XII, en Europa, los niños jugaban con pipas y llegó a Brasil traído por los portugueses. Los tipos más populares de la cometa son las tres barras, la cruceta y la caja. Vale la pena señalar también el papel de la cometa como un dispositivo para la medición de la atmósfera. En la actualidad, la pipa mantiene su popularidad entre los niños de todas las culturas.

Bola de Gude

El origen exacto del juego bola de gude, no está claro, pero los informes y los registros históricos, arqueológicos y culturales sugieren que el hábito es muy antiguo. El primer registro es del año 3000 a.C. que las pelotas se encontraron en tumbas egipcias de que el tiempo, según el investigador Roberto Azoubel. El Museo Británico tiene en su colección de mármoles de Creta (Grecia), de la fecha 2000 a.C., de diferentes materiales.

Las primeras bolas de gude no eran de vidrio. Los Romanos jugaban con nueces, que con el tiempo se convirtió en el símbolo de la infancia y dando lugar a la expresión *Nuces relinquere* (que significa "dejar que las nueces") para referirse al pasaje a la adultez.

Avellanas, castañas, aceitunas y semillas con formas redondeadas también fueron populares. Se han utilizado como material para la fabricación de pelotas de madera, piedra, mármol, arcilla y cerámica. El más utilizado actualmente es de vidrio.

Fue con bolas de vidrio que el juego llegó a Brasil, traída por los colonizadores portugueses. El nombre de "gude" deriva de "gode", que se refiere a pequeñas piedras rodadas. También la pelota de vidrio utilizado por los estadounidenses, que importó el juego de los colonos Inglés.



Imagen 5: Bolas de Gude

Se puede jugar de diferentes maneras. Las más conocidas son:

Biroca: cuatro agujeros se hacen - la "birocas" - en la tierra. Los jugadores (2-4) juegan sus pelotas a la primera "biroca". Los que se quedan más cerca de ella, iniciar el juego. Desde allí a través de todo el "circuito", es decir, poner la bola en cada hoyo. Después de eso, usted puede "matar" a los opositores de la pelota, o golpear la pelota con su rival, sacarlo del juego. Si se le pasa la "biroca" o la pelota del oponente, "pierde el tiempo." Y así sucesivamente.

Triángulo: En este modo, la carta es un triángulo en el suelo. Se colocan dentro de ella, las bolas de gude que pertenecen a los jugadores. A partir de ahí, los jugadores juegan para "matar" las bolas en el interior del triángulo, hasta que no haya más bolas a ser golpeado.

Escravos de Jó

No se sabe hasta el momento el origen del juego Escravos de Jó. Jugado como un colectivo con un poco de material reciclado, o cualquier otro objeto en la mano, los miembros deben cambiar lo material y realizar movimientos con la música en un círculo. El hedor es:

“Escravos de Jó, jogavam caxangá

Tira, bota, deixa o é Pereira ficar,

Guerreiros com guerreiros fazem zigue zigue zá

Guerreiros com guerreiros fazem zigue zigue zá”

La canción se puede repetir sólo Sonando "La, lá, lá, lá, lá", o "um, um, um, um, um" o mentalmente. En la letra podemos ver Jó, un personaje bíblico del Antiguo Testamento, que estaba dotado de paciencia. Según la Biblia, la apuesta de Dios con Satanás que Jó, incluso la pérdida de las cosas más preciosas que tenían (los niños y la fortuna) no pierde la fe.

Nada indica que Jó tenía esclavos, y mucho menos quien jugó un Caxangá. Los guerreros que hizo el zigue zigue zá, se los esclavos fugitivos que corrían en zigue-zag para lanzar el capitán de los bosques.

Lo más difícil de entender es lo que sería el Caxangá. Según el diccionario tupí-guaraní-portugués, la palabra proviene de caá-çangá, lo que significa "mata grande". Para el Diccionario del folklore brasileño, es un accesorio de uso frecuente por las mujeres del Estado de Alagoas. La verdad es que la canción ha sufrido y todavía sufren cambios en sus versos de un estado a otro.



Imagen 6: Escravos de Jó

Los niños que participan en las prácticas culturales interrelación artística con otros niños, y / o adultos, experimentan el contenido y la expresión de la cultura que se constituyen. De esta manera, nos encontramos con las manifestaciones, que se producirá en el curso de idiomas, las experiencias de apreciación, creación y recreación de los repertorios.

Para Cabral (2006) todos los seres humanos tienen la cultura y que la cultura se adquiere junto con el grupo. Nuestra cultura está arraigada en el alma de un pueblo que tiene un pasado histórico, con una fuente perpetua de la creatividad, para crear y recrear.

Por lo tanto, el lugar ideal para la adquisición, desarrollo y conocimiento de la tradición, sigue siendo la escuela. En ella, los estudiantes y los profesores ideas y

experiencias, la creación de un espacio propicio para difundir la tradición. Lo importante es seguir los juegos populares de difusión a continuación.

Ampliar el campo de las relaciones académicas con la cultura popular va más allá de las fronteras disciplinarias, propone aumentar la divulgación y las nuevas posibilidades de organizar el plan de estudios.

REFERENCIAS

Cabral, M. W. (2006, Noviembre). Cultura é para todos. *Educação & Cultura: A Notícia*, Tocantins, (V.2, p.02).

Huizinga, J. (1988). *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva.

Matta, R. (1981). Você tem cultura?. *Jornal da Embratel*, Rio de Janeiro, p.01–04.

Trevisan, R. (2010, Septiembre). “Acertando o passo”: brincadeira de amarelinha”: *Nova Escola*.

Tavares, M., Souza Júnior, M. (2000). *O jogo como conteúdo de ensino para a prática pedagógica da Educação Física na Escolar*. Retrieved July 2011, from <http://bmesportes.hd1.com.br/artigos/jogos/jogos10.pdf>

Imagens:

Imagem 1:

Rocha, E. (2011). *Amarelinha*. Retrieved, July 12, from <http://brincadeirakids.blogspot.com/2010/11/amarelinha.html>

Imagen 2:

P. (2011). *Roda Pião*. Retrieved, May 24, from <http://tianastaciafolclore.blogspot.com/2011/03/brincadeira-piao.html>

Imagen 3:

Jugando con pião (2011). Retrieved, July 12, from <http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/242>

Imagen 4:

Pipa voando (2011). Retrieved, May 24, from <http://grupodejovensexercitodedeus.blogspot.com/2011/05/pipa-voando.html>

Imagen 5:

Moreira, C., (2011). *Bolas de Gude*. Retrieved, July 12, from <http://www.jogos.antigos.nom.br/bolinhadegude.asp>

Imagen 6:

Trindade, Q., (2011). *Escravos de Jó*. Retrieved, July 12, from <http://brincadeirakids.blogspot.com/2010/11/escravos-de-jo.html>