



A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS DA CULTURA POPULAR PARA OS ESTUDANTES DE EDUCAÇÃO FÍSICA DA UNICRUZ

SILVA, Miguel Julian Teixeira¹; ANTONELLO, Tamiris Orlando¹; SANTOS, Carlos Neuberger¹; KRUG, Marília de Rosso²

Palavras-Chave: Lúdico, Jogo. Cultura popular

Introdução

Quando existe a referência a jogos e brincadeiras, pode-se definir esses momentos como passatempos e divertimentos, que estão sujeitos a regras para definir e organizar a participação de todos. Estes jogos e brincadeira também se reportam ao lúdico pela recreação e representações teatrais que levam a diversão e ao viver a vida. E encontra-se ainda brincar como “divertir-se infantilmente; entreter-se em jogos de criança ou ainda recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar (BERTOLDO E FUSCHEL, 1995).

Segundo Bertoldo e Fuschel (1995) o ato de brincar é importante, é terapêutico, é prazeroso, e o prazer é ponto fundamental da essência do equilíbrio humano. Logo, podemos dizer que a ludicidade é uma necessidade fundamental da essência do equilíbrio humano. Logo, podemos dizer que a ludicidade é uma necessidade interior, tanto da criança quanto do adulto. Por conseguinte a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento.

Para Faria Junior (1996) a reinserção das brincadeiras populares tem um enfoque multicultural. O jogo é importante para o indivíduo dando a possibilidade de se expressar graças à prática lúdica. A brincadeira infantil possibilita com que a criança lide com a fantasia, com o medo, com a imaginação e com o faz-de-conta.

Considerando os enunciados acima justifica-se esta pesquisa que teve como objetivo identificar a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras da cultura popular realizado pelos acadêmicos da disciplina de jogos e brinquedos da cultura popular, do curso de educação física da Universidade de Cruz Alta-RS.

¹ Acadêmicos do curso de Educação Física da Universidade de Cruz Alta – UNICRUZ – migueljulian86@hotmail.com.

² Professora M.Sc. do curso de Educação Física da UNICRUZ – mkrug@unicruz.edu.br



Metodologia

Este estudo caracteriza-se como descritivo. Segundo Gil (1996) este tipo de pesquisa tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno, ou, então, o estabelecimento de relação entre variáveis. Participaram deste estudo vinte acadêmicos do segundo semestre, da disciplina de jogos e brinquedos da cultura popular, do curso de Educação Física da unicruz.

Este estudo caracteriza-se como descritivo. Segundo Gil (1996) este tipo de pesquisa tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno, ou, então, o estabelecimento de relação entre variáveis. Participaram deste estudo vinte acadêmicos do segundo semestre, da disciplina de jogos e brinquedos da cultura popular, do curso de Educação Física da unicruz.

Participaram do estudo 10 alunos da disciplina de jogos e brinquedos da cultura popular, com idade entre 18 e 28 anos

O instrumento utilizado para obtenção das informações foi um questionário com perguntas abertas e fechadas que foi elaborado a partir dos objetivos do estudo.

Os dados foram analisados a partir da frequência percentual.

Resultados e discussões

Os jogos praticados pelos acadêmicos do segundo semestre de educação física da Unicruz, na infância apresentam-se bem diversificados, sendo que o jogo de bola e bolita apareceu com mais frequência, também foram citados jogos tradicionais como sapata, esconde - esconde e os esportes como handebol. Sendo os jogos motores os mais praticados pelos alunos como orto vivo caçador, elefante colorido e gol a gol, dentre outros jogos como vídeo game o tiro e o gol a gol.

Para os acadêmicos, os companheiros das brincadeiras, na maioria 8 (50%) eram os irmãos, seguidos pelos primos (25%), colegas (19%) e irmãos apenas 6%.

O espaço onde as brincadeiras aconteciam eram espaços externos as suas residências, demonstrando uma maior liberdade. Mas estes espaços como a rua não representavam os riscos que hoje representam. O local onde jogavam para 30% era em casa, 25% na rua, 25% a escola, 11% o campo de futebol, 4,5% a quadra e também em 4,5% terreno vazio.

As brincadeiras eram na maioria aprendidas com os amigos, representando 33% e mostrando uma grande convivência com outras pessoas, e valorizando de forma intensa a



amizade através do lúdico. Após, encontra-se com 20% as companhias da escola com professores, 13% se referiram as pessoas mais velhas e 34% se dividem entre colegas, primos, irmãos, amigos da escolinha de futebol e sozinhos.

Essas atividades eram realizadas na grande maioria com 27% o ano todo e a infância com 36% era o período mais explorado para as brincadeiras inclusive atualmente. Mas deve-se entender que a brincadeira pode ser importante em qualquer fase da vida.

Todos os jogos e brincadeiras, para organizar a participação de todos, apresentavam-se com regras no desenvolvimento, mas nas brincadeiras dos acadêmicos estas regras poderiam variar em 50% dos jogos praticados.

Conforme a localidade e a região, o nome dos jogos pode variar assim como variam os costumes e as tradições em várias regiões do país. Mas dentro da região a qual pertencem os acadêmicos pesquisados, os jogos mudavam a sua denominação para a minoria, em 40%.

Quanto a importância da disciplina de jogos e brinquedos da cultura popular na opinião dos alunos a mesma foi considerada de suma importância. Conhecer as brincadeiras e como elas evoluíram no tempo, para entender o comportamento social e contribuir para que este venha de encontro ao interesse e bem estar de todos é muito importante na formação do professor de Educação Física. (tabela 02)

Tabela 1 - Importância de estudar a disciplina de jogos, brinquedos e brincadeiras da cultura popular

Sua opinião sobre a importância de estudar a disciplina de jogos, brinquedos e brincadeiras da cultura popular	Frequência
Importante para os estudos	1
Conhecer os brinquedos que nossos pais e avós jogavam	3
Reviver para que num futuro mais próximo essas manifestações culturais não se percam no tempo	3
Não deixarem de serem praticadas	1
Enriquecem a nossa capacidade de educar	4
Costumes de jogos e brincadeiras de todas as etnias	1
Novas formas de jogos	1
Melhor conhecimento dos jogos jogados antigamente e em dias atuais	1
Diferença de jogos populares e tradicionais	1



Conclusão

Atualmente as brincadeiras que fizeram parte de várias gerações estão deixadas de lado pela influencia dos jogos eletrônicos e pela falta de segurança necessária nos espaços para acontecerem os jogos e brincadeiras. O espaço lúdico está sendo substituído pelo computador e a televisão. A criatividade tornou-se programada e solitária, pois os jogos ditos modernos acontecem sem interação e sem troca, impossibilitando a convivência. Analisar estas atividades nos remetem a tentativa de garantir a continuidade destas atividades para o bom desempenho da atividade humana.

Bibliografia

BERTOLDO, J. V. & RUSCHEL, M. A. M. **Jogo, brinquedo e brincadeira**: Uma revisão conceitual. Oficina de Educação. 1995.

FARIA JUNIOR AG. **A reinserção dos jogos populares nos programas escolares**. Motrivivência do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. 1996.

Gil. A.C. **Como elaborar projeto de pesquisa** 3 ed SP Atlas 1996.