



## A EVOLUÇÃO DOS JOGOS E BRINQUEDOS DA CULTURA POPULAR: UM ESTUDO COM MULHERES

APOLINARO, Andressa Falcão<sup>1</sup>; BIGUELINI, Magali Facco<sup>2</sup>; MARTINS, Zita Clara<sup>3</sup>;  
NASCIMENTO, Joel do<sup>4</sup>; KRUG, Marília de Rosso<sup>5</sup>

**Palavras-Chaves:** Mulher. Jogos. Cultura popular.

### INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras tiveram ao longo da história um papel primordial na aprendizagem de tarefas e no desenvolvimento de habilidades sociais, necessárias as crianças para sua própria sobrevivência. Segundo Elkonin (1998, apud ALVES, 2003) o jogo deve se apresentar como uma atividade que responde a uma demanda da sociedade em que vivem as crianças e da qual devem chegar a serem membros ativos.

Quando transpostos para outros cenários históricos culturais, os jogos não permanecem exatamente os mesmos. Enquanto manifestação da cultura popular eles tem função de perpetuar a cultura infantil, ou nos dizeres de Brougere (1995, apud ALVES, 2003) impregnar culturalmente a criança.

Os jogos tradicionais recebem forte influência do folclore, nesse sentido, os contos, lendas e histórias dos portugueses se fizeram presentes em brinquedos e brincadeiras brasileiras. Os jogos e brincadeiras presentes na cultura portuguesa, indígena e africana acabaram por fundirem-se na cultura lúdica. “O brinquedo é um mudo diálogo da criança com seu povo” (Benjamin 1984, p.74), não se pode escrever a história dos povos sem uma história do povo (Kishimoto, 1993, p. 29)

As diferenças entre jogos, brinquedos e brincadeiras: Jogos; jogo de futebol, jogos olímpicos, jogos de damas e jogos de azar. Brinquedos; objeto destinado a divertir uma criança. Brincadeira; ação de brincar, divertimento, festinha entre amigos.

Segundo Beijamim (1984, apud, BERTOLDO e RUSCHEL, 2012) considera os aspectos culturais de forma lúdica. Desde as origens os brinquedos foram objetos criados pelo adulto para as crianças, através do é brincar que elas se encontram com o mundo do corpo e alma. O ato de brincar é importante, terapêutico, prazeroso, e o prazer é ponto fundamental na essência do equilíbrio humano.

<sup>1</sup> UNICRUZ, acadêmica 2º período de educação física, bolsista do FIES, deessa\_apo@hotmail.com

<sup>2</sup> UNICRUZ, acadêmica 2º período de educação física, bolsista Sicedi UPA, maga\_fb@hotmail.com

<sup>3</sup> UNICRUZ, acadêmica 2º período de educação física, bolsista filantropia, zita.clara@hotmail.com

<sup>4</sup> UNICRUZ, acadêmico 2º período de educação física, joelnascimento12@hotmail.com

<sup>5</sup> UNICRUZ, Professora M.Sc do Centro de Ciências da Saúde – mkrug@unicruz.edu.br



Através do lúdico, a criança realiza aprendizagem significativa, dentre os jogos e brincadeiras as crianças experimentam varias situações, entre elas fazer comidinha, limpar a casa. O brincar é o meio de expressão e crescimento da criança. De acordo com Vygotsky (1991, apud BERTOLDO e RUSCHEL, 2003) os brinquedos criam uma zona de desenvolvimento proximal, os jogos determinam a ação de uma criança que possui três características: a imitação, imaginação e a regra.

No brincar, ocorre um processo de troca, partilha, confronto, e negociação, gerando desequilíbrio e equilíbrio e propiciando novas conquistas individuais e coletivas (BERTOLDO e RUSCHEL, 2003).

Antigamente jogos e brinquedos em um meio feminino buscava treinar a menina para a vida adulta, a criança aprende brincando a cuidar da casa e do bebê, através de brinquedos como bonecas, panelinhas, confecção de roupinhas, etc. Com o passar do tempo, a tecnologia roubou o espaço das bonecas e brinquedos populares no mundo das meninas trazendo então as brincadeiras virtuais, tornando assim sedentárias estas brincadeiras.

Desta forma este estudo teve como objetivo verificar a evolução da cultura dos jogos e brinquedos na cultura de mulheres de diferentes gerações. Quais jogos eram feitos em culturas mais antigas, quais jogos ainda permanecem na cultura de hoje.

## **METODOLOGIA**

Este estudo caracterizou-se como uma pesquisa descritiva. 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 relações entre variáveis.

Participaram desse estudo no total vinte mulheres, de municípios distintos de abrangência da universidade de Cruz Alta, estando na faixa etária de 20 a 70 anos, todas as entrevistadas tinham um elo familiar com os acadêmicos do curso de educação física da UNICRUZ, segundo período.

O instrumento de pesquisa utilizado foi uma entrevista estruturada que foi aplicada pelos acadêmicos da disciplina de jogos e brinquedos da cultura popular brasileira como uma tarefa de ensino proposta pela professora da disciplina.

Os dados foram analisados agrupando as mulheres em três distintas faixas etárias, ou seja, três grupos de diferentes gerações: Grupo um de vinte a trinta e cinco anos (G1 de 20 – 35 anos), grupo dois trinta e seis a cinquenta anos (G2 de 36 – 50 anos) e grupo três cinquenta a setenta anos (G3 de 51 – 70 anos).



## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Em uma visão geral para o primeiro grupo que corresponde às mulheres de vinte a trinta e cinco anos, as brincadeiras eram mais edentárias, ou seja, a maioria realizava brincadeiras e jogos virtuais, por exemplo: vídeo game e jogos na internet, e poucas realizavam jogos de tabuleiro como o jogo de damas; xadrez; banco imobiliário; gamão entre outros.

As mulheres do grupo dois de trinta e cinco a cinquenta anos, tiveram respostas semelhante às mulheres do primeiro grupo, ou seja, para a maioria as brincadeiras costumeiras eram sedentárias, faziam uso de jogos de tabuleiro, porém descartando os jogos virtuais que não existiam na época, somente uma minoria realizava jogos e brincadeiras motoras (aeróbicas).

O ultimo grupo de mulheres, grupo três de cinquenta a setenta anos, responderam que as brincadeiras ao ar livre que exigiam habilidades físicas e motoras eram mais apreciadas, entre essas brincadeiras estavam, pega-pega; esconde-esconde; peteca; pipa; pular corda; brincadeiras de roda etc.

## CONCLUSÃO

Após a análise dos dados foi possível concluir que no grupo de mulheres de geração mais nova observou-se uma forte influencia da tecnologia sobre os jogos e brincadeiras em relação aos jogos e brincadeiras de antigamente. Podemos perceber também a falta de entusiasmo do primeiro grupo, ao descrever as brincadeiras pelo fato de as brincadeiras serem na maioria relacionadas a vídeo games e internet.

No segundo grupo não havia a influencia da tecnologia, porém ainda sim os jogos sedentários se sobressaíam, o entusiasmo das mulheres ao responder o questionário, não era tão grande em relação ao terceiro grupo.

O terceiro grupo, mais entusiasmado por recordarem seus bons momentos da infância, foi o grupo mais dinâmico em que as brincadeiras eram ao ar livre e exigia que as crianças se movimentassem mais, o que em relação a saúde é um bom aspecto, e o desenvolvimento motor pode ser desenvolvido.

Conclui-se então que antigamente os benefícios trazidos pelas brincadeiras eram na maioria de influencia motora, e que as brincadeiras mais antigas hoje já não são tão



apreciadas, por isso o papel do professor de educação física é extremamente importante nos anos iniciais, para resgatar as brincadeiras de antigamente e mostrar a importância destas na cultura, na saúde e no desenvolvimento motor, cognitivo e social dos escolares.

## REFERENCIAS

ALVES, A. M. P. “A historia dos jogos e a constituição lúdica”, 2003

BENJAMIM, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

BERTOLDO, J. V; RUSCHEL, M. A. M. Jogo, brinquedo e brincadeira: uma revisão conceitual. Psicopedagogia On Line, Porto Alegre, 2003. Disponível em:  
<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=35>. Acessado em: 08 agosto. 2012.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3ed. São Paulo: ATLAS, 1996

KISHIMOTO, T. M. **O Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1993.