



II Seminário de Pesquisa do Curso de Educação Física



I GINCANA UNIVERSITÁRIA DE JOGOS E BRINQUEDOS DA CULTURA POPULAR: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Alessandra Cristina da Silva¹; Aline de Oliveira Martins; Ane Jaqueline Mastella Porto¹; Anielle Aparecida da Silva Bastos de Oliveira¹; Bianca Thomaz Monschau¹; César Augusto Rodrigues de Oliveira¹; Jonathan Antônio Celi¹; Paloma Araújo Lopes¹; Paulo Sergio Wottrich¹; Marília de Rosso Krug²

A I Gincana Universitária teve como objetivo resgatar os jogos e brincadeiras que no passado foram tão importantes para o nosso desenvolvimento social e cultural e que infelizmente estão sendo esquecidos e até mesmo substituídos pelas novas tecnologias como vídeo games e computadores, deixando para trás uma história rica em criatividade e com certeza muito mais saudável. Foi com este ideal que elaboramos um momento de lembrar e reviver estas brincadeiras, para que todos nós como futuros colegas de profissão saibamos valorizar e reinserir estes jogos tradicionais tendo como missão não permitir que a cultura popular caia no esquecimento e portanto volte a fazer parte da vida de nossas crianças e continue sendo passada para as próximas gerações e para que estes que ainda virão possam entender sua importância e continuarem à enriquecendo. Para isso organizamos uma gincana competitiva com equipes de cinco participantes, os quais eram acadêmicos do curso de Educação Física, da UNICRUZ, regularmente matriculados no ano de 2010. Os jogos foram divididos em dois tempos, nos quais as provas aconteciam simultaneamente assim cada participante competiu em duas provas diferentes que foram as seguintes :no primeiro tempo realizou-se a dança das cadeiras ,a corrida do saco, o jogo de damas, a corrida com carinho de rolimã e o tiro ao alvo com bodoque. No segundo tempo as provas foram a corrida do ovo na colher, o jogo de dominó, o castelo de cartas, a caça as bandeiras e o cabo de guerra. Os três participantes que obtiveram melhor colocação em cada prova pontuavam e ao final somamos os pontos e divulgamos o pódio da gincana e as premiações. Para os organizadores do evento, a I Gincana Universitária foi uma grande experiência, que vivida na prática fortaleceu ainda mais nossas convicções em relação ao valor que os jogos e brinquedos da cultura popular possuem, além de aprendermos mais uma vez que o trabalho de equipe pode trazer resultados gratificantes mesmo quando trabalhosos pois no fim nos orgulhamos muito do trabalho que fizemos. Entendemos que mais do que diversão e cultura todo jogo é parte essencial da formação do ser humano e de sua socialização que em tempos tão difíceis como o nosso é uma das melhores maneiras de inclusão e de diminuir até mesmo as diferenças tão profundas que existem hoje

¹Acadêmicos do Curso de Licenciatura em Educação Física - Autores

²Professora do Centro de Ciências da saúde da UNICRUZ. Mestre em Ciências do Movimento Humano pela UFSM - Orientadora

no mundo inteiro e que vem distanciando e individualizando cada vez mais as pessoas.

Palavras – Chave: Jogos. Brinquedos. Cultura Popular.