



# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

## JOGOS E BRINQUEDOS PRATICADOS POR IDOSOS NO CONTEXTO NÃO ESCOLAR

Área temática: Educação

Nome dos autores: Luana das Graças Silva Martins<sup>1\*</sup>; Ida Berenice Heuser do Prado<sup>2</sup>;  
Projeto de Extensão “Terceira Idade: Vivências Lúdicas”<sup>3</sup>.

Instituição: UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO (UFOP).

Resumo: **Introdução:** Envelhecer é apenas uma das fases da vida das pessoas e existem diferentes maneiras para se envelhecer. A cada dia cresce o número de idosos, que buscam vivenciar atividades físicas, culturais, artísticas, sociais, para terem a manutenção de um estilo de vida autônomo e uma melhor qualidade de vida, pois, é nesta idade que se perde memória, flexibilidade, resistência e força muscular, equilíbrio, dentre outras capacidades. Buscando atender a esta demanda social, o projeto de extensão “Terceira Idade: Vivências Lúdicas”, vinculado à Pró-Reitoria de Extensão da Universidade Federal de Ouro Preto, oferece a 50 idosos de Ouro Preto, Minas Gerais, exercícios físicos e vivências lúdicas regulares, que estimulam os idosos a se envolverem com os jogos, brinquedos, brincadeiras, ginásticas, caminhadas, danças e o voleibol adaptado. **Objetivo:** Apresentar a memória coletiva dos jogos e brinquedos praticados pelos idosos que participam deste projeto de extensão. **Metodologia:** O grupo de idosos é composto por: uma aluna que nasceu na década de 1920, 14 alunos que nasceram na década de 1930, 24 alunos que nasceram na década de 1940 e 11 alunos que nasceram na década de 1950. O instrumento utilizado para a coleta de dados foi uma entrevista semiestruturada que analisou: a idade dos idosos; sexo; nome dos jogos praticados e brinquedos no contexto não escolar; a maneira como jogavam e regras; as idades em que praticaram; os locais e horários em que jogavam. **Resultados:** Verificou-se neste estudo, que os jogos praticados pelos idosos nas décadas de 20, 30, 40 e 50, são os jogos tradicionais. Identificou-se neste trabalho, que os jogos tradicionais e brinquedos tem um papel importante na vida das pessoas em todas as

\* Universidade Federal de Ouro Preto- UFOP; Educação Física- Licenciatura.





# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

faixas etárias, sendo praticados por crianças, adultos, jovens e idosos, pois são inerentes ao ser humano. **Conclusão:** Assim, a participação neste projeto de extensão universitária pode contribuir para o aperfeiçoamento teórico e prático dos estudantes e para os idosos propiciar que as experiências vividas com os jogos e brinquedos sejam novamente praticadas no coletivo, de acordo com as suas possibilidades e preferências, permitindo a interação cultural e o desenvolvimento pessoal e social.

Palavras-chave: Extensão, Educação Física, Envelhecimento.

## 1. Introdução

De 2001 a 2011, o número de idosos brasileiros passou de 15,5 milhões para 23,5 milhões, devido a melhorias na qualidade de vida e conscientização de melhores hábitos de vida (IBGE, 2012).

No Brasil, “entende-se por idosos ou pessoa de terceira idade, indivíduos com mais de 60 anos de idade, instituído pelo estatuto do idoso”. (Estatuto do Idoso: Lei nº 10.741, de 1º de outubro de 2003).

O processo de envelhecimento determina alterações sociais, físicas e psicológicas nas pessoas, sendo que os sistemas orgânicos são diretamente afetados, mas, o envelhecimento não pode ser considerado um processo patológico. Envelhecer é apenas uma das fases da vida das pessoas e existem diferentes maneiras para se envelhecer.

Para Aleotti (2004) envelhecer é construir um caminho próprio e, deste modo, a urgência da vida é entendida como presente em qualquer idade.

De acordo com Kishimoto (2000, p. 19) “se a imagem de infância reflete o contexto atual, ela é carregada também, de uma visão idealizada do passado do adulto, que contempla sua própria infância”.

As vivências lúdicas possibilitam desde a infância até a terceira idade a interação social e a construção do próprio conhecimento sendo adquiridas novas experiências, principalmente quando são criados e recriados jogos e brincadeiras.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Patrocínio:



Apoio:





# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 1997, p. 12).

Segundo Matos (2006, p. 94) os benefícios na prática de jogos e brincadeiras apresentados pelos idosos são: alegria, aprendizagem, estimulação da mente, riso, diversão, relembrar o passado, bem-estar, prazer, fazer exercício, distanciamento do cotidiano, ser criativo, associação com a realidade, beleza, socialização e integração.

O jogo “é uma atividade de ocupação voluntária dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria, e de uma consciência de ser diferente da (vida cotidiana)”. Huizinga (1993 p.33)

A cada dia cresce o número de idosos, que buscam vivenciar atividades físicas, culturais, artísticas, manuais, intelectuais, sociais, digitais ou turísticas, para terem a manutenção de um estilo de vida autônomo e uma melhor qualidade de vida, pois, é nesta idade que se perde memória, flexibilidade, resistência e força muscular, equilíbrio, dentre outras capacidades.

Buscando atender a esta demanda social, o projeto de extensão universitária “Terceira Idade: Vivências Lúdicas”, vinculado à Pró-Reitoria de Extensão da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), oferece a idosos de Ouro Preto, Minas Gerais, exercícios físicos e vivências lúdicas regulares, que estimulam os idosos a se envolverem com os jogos, brinquedos, brincadeiras, ginásticas, caminhadas, danças e o voleibol adaptado. As aulas semanais são ministradas por bolsistas do projeto, que são alunos da graduação em Educação Física da UFOP.

É fundamental compreender que um projeto de extensão para idosos desta natureza, não visa somente o aprimoramento da aptidão física. Entende-se, que este projeto de extensão, tem como diretrizes o desenvolvimento pessoal, social, a interação cultural, as novas experiências dos seus participantes, atenuando os problemas de saúde característicos dos idosos e contribuindo para a produção de conhecimento voltado ao

ISBN: 978-85-93416-00-2



# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

envelhecimento ativo e saudável. Entende a extensão como compromisso social, um espaço de debate e reflexão, observação e estudo, ou seja, um direito humano.

Não se pode negar que os idosos possuem um vasto patrimônio cultural a ser preservado e difundido, fruto de sua rica experiência. E a memória dos idosos desempenha importante papel no desenvolvimento pessoal, social e cultural, ao permitir a transmissão dos conhecimentos dos jogos e das brincadeiras entre as gerações.

Assim, este trabalho tem como objetivo apresentar a memória coletiva dos jogos e brinquedos praticados pelos idosos da cidade de Ouro Preto, Minas Gerais, que participam do projeto de extensão “Terceira Idade: Vivências Lúdicas”, para serem ministrados nas aulas semanais, contribuindo para a estimulação da memória dos idosos e permitindo a interação cultural.

## 2. Material e Metodologia

O estudo teve caráter qualitativo. Os estudos qualitativos são definidos da seguinte forma:

[...] podem descrever a complexidade de determinado problema, analisar a interação de certas variáveis, compreender e classificar processos dinâmicos vividos por grupos sociais, contribuir no processo de mudança de determinado grupo e possibilitar em maior nível de profundidade, o entendimento das particularidades do comportamento dos indivíduos. (1989, p.39, apud GONÇALVES, 1999)

A população da pesquisa foi composta pelos 50 idosos participantes do projeto de extensão universitária “Terceira Idade: Vivências Lúdicas”.

O grupo de 50 idosos que participam do projeto de extensão universitária é composto por: uma aluna que nasceu na década de 1920, 14 alunos que nasceram na década de 1930, 24 alunos que nasceram na década de 1940 e 11 alunos que nasceram na década de 1950.

A partir da identificação dos idosos que nasceram nas décadas de 1920 a 1950, foi realizado um sorteio aleatório de 15 idosos, sendo cinco de cada década, para participarem da pesquisa, com exceção da década de 1920 que só tem uma idosa que participa das atividades físicas que são realizadas no projeto. Também foram sorteadas duas idosas, sendo uma da década de 1930 e uma da década de 1940 para realizarem o

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Patrocínio:



Apóio:





# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

pré-teste. O sorteio foi realizado no dia 15 de outubro de 2015 por uma professora de Educação Física do Centro Desportivo da UFOP. A amostra da pesquisa é composta por 14 mulheres e dois homens, formando um total de 16 idosos.

O instrumento utilizado para a coleta de dados foi uma entrevista semiestruturada que analisou: a idade dos idosos; sexo; nome dos jogos praticados e brinquedos no contexto não escolar (todas as vivências corporais praticadas fora da escola nos momentos livres); a maneira como jogavam e as regras; as idades em que praticaram; os locais e horários em que jogavam.

A aplicação das entrevistas aos idosos foi realizada após a aprovação do projeto de extensão no Comitê de Ética em Pesquisa da UFOP, CAA.46485115.5.0000.5150. As entrevistas com os idosos foram todas gravadas no ginásio da CEDUFOP em uma sala fechada para que os idosos se sentissem bem e não ficassem nervosos. Eram sempre marcadas pelo telefone um dia antes para que eles não esquecessem e foram todas gravadas após o consentimento dos idosos.

Os dados obtidos foram transcritos para um caderno de anotações de campo. Esse processo permitiu detectar informações, que foram recolhidas e posteriormente organizadas, compreendidas e por fim descritas em um computador.

As informações obtidas foram utilizadas exclusivamente para fins acadêmicos, respeitando-se sempre o sigilo em relação aos informantes.

Após a transcrição das entrevistas realizadas com os idosos, foram construídos quadros de referência e identificadas as categorias para nortear a análise dos dados coletados.

Constituíram-se como principais categorias descritivas para análise: características dos sujeitos estudados, a memória coletiva referente aos jogos e brinquedos praticados pelos idosos.



# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



## 3. Resultados e Discussões

Os 16 idosos que participaram da pesquisa são nascidos nas décadas de 1920, 1930, 1940 e 1950. Do total de 16 idosos, 14 são mulheres e dois são homens. Todos são moradores da cidade de Ouro Preto, Minas Gerais.

Da década de 20 participou da pesquisa apenas uma mulher com a idade de 86 anos. Dos cinco idosos da década de 30, quatro são mulheres e um homem, com idades entre 76 anos e 80 anos. Dos cinco idosos da década de 40 que participaram do estudo, quatro mulheres e um homem com idades entre 67 anos e 72 anos. E já na década de 50 dos cinco idosos que participaram da pesquisa, as cinco são mulheres com idades entre 60 anos e 65 anos.

Os Quadros 1 e 2 apresentam a Memória Coletiva dos Idosos referente a idade, horário e locais da prática dos jogos e brinquedos e também a preferência dos jogos no contexto não escolar e foi construído a partir das transcrições das entrevistas dos idosos.

**Quadro 1: Memória Coletiva dos Idosos: Jogos no Contexto Não Escolar**

Década	Idade da prática dos jogos	Horário da prática dos jogos	Locais da prática dos jogos	Preferência por quais jogos
1920	-----	-----	-----	-----
1930	Dos 06 aos 11 anos.	À tarde e à noite.	Na rua, na horta, em um campo de futebol e na casa dos vizinhos.	Passar anel e queimada.
1940	Dos 06 aos 18 anos.	À tarde nos horários em que tinham tempo depois das obrigações.	Na roça, nos terreiros das casas e em um campo de futebol.	Corre cotia, roda e boneca.
1950	Dos 06 aos 17 anos.	À tarde, à noite e pela manhã.	Associação Atlética aluminas, na antiga lagoa da UFOP, na rua e em terreiros das casas.	Queimada, Casinha e bente altas.

Fonte: Pesquisa da autora



# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

## Quadro 2: Memória Coletiva dos Idosos: Brinquedos no Contexto Não Escolar

Brinquedos	Décadas	Regras	Contexto da prática
Bilboquê	1930 até 1950	Não se lembram das regras	Não escolar
Carrinho de Rolimã	1930 até 1950	Não se lembram das regras	Não escolar
Bicicleta	1930	Não se lembram das regras	Não escolar
Gangorra	1940 e 1950	Não se lembram das regras	Não escolar
Pião	1940 e 1950	Não se lembram das regras	Não escolar
Baralho	1940	Não se lembram das regras	Não escolar
Boneca	1940 e 1950	Não se lembram das regras	Não escolar
Perna de pau	1940 e 1950	Não se lembram das regras	Não escolar
Patinete	1950	Não se lembram das regras	Não escolar

Fonte: Pesquisa da autora

Analisando-se os Quadros 1 e 2 dos jogos e brinquedos praticados pelos idosos na década de 20 até a década de 50 no contexto não escolar, encontrou-se somente um jogo igual e preferido pelos idosos na década de 30 e na década de 50. O jogo é a Queimada.

Já os jogos e brinquedos diferentes citados pelos idosos e de sua preferência na década de 30 até a década de 50 foram: Passar Anel, Corre Cotia, Rodas Cantadas, Boneca, Casinha e Bente Altas, sendo que cada jogo e brinquedo foi identificado em uma década.

Na década de 1920, uma idosa não praticou nenhum jogo no contexto não escolar, pois, saía da escola e já ia trabalhar e com isso não teve tempo para jogar.

Uma idosa da década de 1940, não citou nenhum jogo, relatando que: *“Eu comecei a trabalhar desde cedo não tive tempo para brincar tinha que trabalhar para ajudar em casa”* (Idosa G participante da pesquisa).

Na década de 1940, três dos idosos entrevistados, disseram que praticavam jogos à tarde, mas, era sempre no horário em que tinham tempo, sempre depois das obrigações.

Já a década de 1950, todas as idosas praticaram jogos fora do contexto escolar, bem diferente das outras décadas.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Patrocínio:



Apoio:





# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

Segundo (Halbwachs, 2006), a memória coletiva retrocede no passado até certo limite, mais ou menos longínquo conforme pertença a esse ou aquele grupo. Além disso, ela já não atinge diretamente os acontecimentos e as pessoas.

Os jogos tradicionais e brinquedos citados no Quadro 1 e 2, estão ligados à condição de cultura e região de cada idoso, sendo que alguns variam de idoso para idoso até mesmo devido a classe social e os jogos e brinquedos citados foram e são passados de geração em geração.

“Os brinquedos, as brincadeiras e os jogos eram tratados, antigamente, como atividades para ambos os gêneros, não restringindo a participação num ambiente coletivo ou individual. As atividades eram passadas dos adultos às crianças pela oralidade, mantendo-se as tradições daquele jogo transmitido, podendo ser modificado ou alterado quando introduzido em diferentes culturas e realidades”. (SILVA e GONÇALVES, 2010, p.62)

Verificou-se neste estudo, que os jogos praticados pelos idosos nas décadas de 20, 30, 40 e 50, são os jogos tradicionais. Estes jogos têm como características segundo Kishimoto (1996):

Guarda a produção espiritual de um povo, a cultura não oficial transmitida de modo oral e não cristalizada; Incorpora inovações anônimas das gerações; Os jogos tradicionais são elementos folclóricos que assumem características-como anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universidade. (papagaio, amarelinha, parlendas, pião); Sabe-se que provêm de praticas abandonadas pelos adultos, de fragmentos de romance, poesias, mitos e rituais religiosos; Sua função é perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. (KISHIMOTO, p. 36, 1996)

Os jogos tradicionais caracterizam uma cultura local que para Friedmann (1990), é interessante a existência de certos padrões lúdicos universais, mesmo observando-se diferenças regionais, como variações nas designações, e nas regras e suas formas de utilização.

Já Parlebas (2001), aponta que não se sabe bem ao certo a origem de muitos dos jogos tradicionais, o certo é que eles estão enraizados em uma larga tradição cultural.

Percebeu-se que os jogos tradicionais presentes na memória coletiva dos idosos no contexto não escolar são:





# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



No primeiro plano da memória de um grupo se destacam as lembranças dos eventos e das experiências que dizem respeito à maioria de seus membros e que resultam de sua própria vida ou de suas relações com os grupos mais próximos os que estiveram mais frequentemente em contato com ele. (HALBWACHS, 2006, p.51)

Gleitman (1999, p. 317) afirma que, “a memória é a maneira como fazemos o registro do passado, para a sua posterior utilização no presente”. São informações adquiridas através de experiências vividas ou ouvidas. A memória é a base para o reconhecimento de pessoas e objetos. Sem a memória não conseguiríamos viver neste mundo, pois tudo que víssemos em um dia no outro dia seria uma coisa nova.

Percebeu-se que os idosos não se lembram de nenhuma regra dos jogos tradicionais que praticaram no contexto não escolar. Halbwachs (2006), explica o porquê que alguns idosos não se lembraram do seu passado.

“É difícil encontrar lembranças que nos levem a um momento em que nossas sensações eram apenas reflexo dos objetos exteriores, em que não misturássemos nenhuma das imagens, nenhum dos pensamentos que nos ligavam a outras pessoas e aos grupos que nos rodeavam. Não nos lembramos de nossa primeira infância porque nossas impressões não se ligam a nenhuma base enquanto ainda não nos tornamos um ser social.” (HALBWACHS, 2006, p.43)

Para Halbwachs (2006, p.30) “nossas lembranças permanecem coletivas e nos são lembradas por outros, ainda que se trate de eventos em que somente nós estivemos envolvidos e objetos que somente nós vimos. Isto acontece porque jamais estamos sós”.

## 4. Conclusão

As vivências lúdicas possibilitam desde a infância até a terceira idade a interação social e a construção do próprio conhecimento sendo adquiridas novas experiências, principalmente quando são criados e recriados os jogos e brinquedos.

Identificou-se neste trabalho, que os jogos e brinquedos estão presentes na memória dos idosos. Mesmo não se lembrando de tudo que aconteceu, eles se lembram de alguns fleches de momentos que foram importantes em relação aos jogos e

ISBN: 978-85-93416-00-2



Apóio





# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

brinquedos que praticaram no contexto não escolar, e que tem relação com algum fato que marcou a sua vida.

Destacaram-se os jogos tradicionais que tem um papel importante na vida das pessoas em todas as faixas etárias, sendo praticados por crianças, jovens, adultos e idosos, pois são inerentes ao ser humano. Os jogos tradicionais possibilitam a interação dialógica entre os idosos e as diferentes gerações.

A construção da memória coletiva dos jogos e brinquedos dos idosos que participam do projeto de extensão universitária “Terceira Idade: Vivências Lúdicas” desenvolvido na UFOP, possibilitará aos alunos da graduação em Educação Física que atuam como bolsistas, novas experiências com este conteúdo de ensino. A capacidade de interagir e organizar com os idosos o planejamento de aulas voltadas para os jogos nesta faixa etária, contribuirá para a sua formação profissional, em relação ao envelhecimento ativo.

Assim, a participação neste projeto de extensão universitária pode contribuir para o aperfeiçoamento teórico e prático dos estudantes e para os idosos propiciar que as experiências vividas com os jogos e brinquedos sejam novamente praticadas no coletivo de acordo com as suas possibilidades e preferências, permitindo a interação cultural e o desenvolvimento pessoal e social.

## 5. Referências

ALEOTTI, Renata. **Disfunção erétil e sua teia de significados**. Excerto da Dissertação (Doutorado em Psicologia Clínica), Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2004.

ALVES, R. **É brincando que se aprende**. Páginas Abertas. v. 27, n. 10, p. 20-21, 2001.

BOSI, Ecléa. 1994. **Memória e sociedade: lembranças dos velhos**. 3ª Ed. São Paulo: Companhia das Letras.

Friedmann, A. **Jogos tradicionais na cidade de São Paulo: Recuperação e análise de sua função educacional**. Dissertação de Mestrado não-publicada, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, 1990.

ISBN: 978-85-93416-00-2



Apoio:





# 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

Gleitman, H. (1999). **Psicologia** (4ª ed.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

GONÇALVES, Andréa Kruger. **Ser idoso no mundo: o indivíduo idoso e a vivência de atividades físicas como meio de afirmação e identidade social**. 1999. 214 f. Tese (Doutorado)- Curso de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1999.

HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. 1 ed. São Paulo, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5edição. São Paulo: Perspectiva, 1993.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios 2001/2011. Disponível em: [http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/pesquisas/pesquisa\\_resultados.php?id\\_pesquisa=40](http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/pesquisas/pesquisa_resultados.php?id_pesquisa=40) Acesso em 01 de setembro de 2015.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. – São Paulo: Cotez, 2000. 4ª edição.

MATOS de M. Neuza- **O significado do Lúdico para os Idosos** (Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Gerontologia) Universidade Católica de Brasília, 2006, P. 94.

Ministério da Justiça do Brasil. Estatuto do Idoso: Lei nº 10.741, de 1º de outubro de 2003. Brasileira Ministério da justiça, 2003).

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiología motriz**. Barcelona: Paidotribo, 2001.

SANTOS, S. M. P. dos. **O lúdico na formação do educador**. – Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SILVA, T. A. da C. e GONÇALVES, K. G. F. **Manual de lazer e recreação: O mundo lúdico ao alcance de todos**. São Paulo, 2010.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Patrocínio:



Apoio:

