

PROGRAMA UNIVERSIDADE: APROXIMANDO GERAÇÕES POR MEIO DO JOGO POSSÍVEL E DAS BRINCADEIRAS

¹CAVAZANI R.N., ²FABIANI D.J.F., ³PAVANI J., ⁴GOMES T.GOIS E.
¹⁻²DEDIC/UNICAMP ³⁻⁴Faculdade de Educação Física - UNICAMP, Campinas-SP.

A UNICAMP, além de oferecer cursos acadêmicos, atende a sua comunidade por meio de programas de educação Não Formal, quais sejam: Programa de Integração e Desenvolvimento da Criança e Adolescente (PRODECAD), que atende filhos de estudantes e trabalhadores com idades entre 5 a 14 anos, no contra turno escolar e o Programa UniversIDADE, um curso gratuito para pessoas com idade mínima de 50 anos, que vincula a educação acadêmica à educação popular; os cursos e oficinas são oferecidos voluntariamente pelos docentes, estudantes e funcionários da universidade. Dessa maneira, os objetivos deste relato foram: a) identificar os jogos e brincadeiras que fizeram parte da infância dos idosos participantes do programa; b) identificar os jogos e brincadeiras que fazem parte da infância das crianças participantes do PRODECAD; c) viabilizar a integração e convivência intergeracional por meio das brincadeiras elencadas nas distintas gerações. As participações e as sugestões das atividades de ambos os grupos ocorreram em oito encontros de forma voluntárias. Os grupos foram constituídos por seis idosos e vinte e cinco crianças. A metodologia utilizada foi qualitativa do tipo descritiva exploratória. A intervenção se fundamentou na Pedagogia do Esporte por meio do jogo possível. Os jogos e brincadeiras selecionados pelas idosas foram: queimada (campo reduzido), passa anel, pega-pega, lenço atrás, alerta, esconde esconde e pique bandeira. As atividades sugeridas pelas crianças foram: quebra canela e quebra pescoço, queimada zumbi, pife-pafe, pega rabo, castelinho, morceguinho morceção e caça ao tesouro. O jogo possível e as brincadeiras são conteúdos educacionais que transcendem os obstáculos existentes entre as gerações, transitam livremente na memória de quem já viveu e nas expectativas de quem irá experimentá-los pela primeira vez. Permitiu o fortalecimento do vínculo entre as gerações, a percepção de que nosso presente é resultado das gerações passadas e entre as idosas de que o brincar não tem idade.

Palavras-chaves: Brincadeiras, Gerações, Pedagogia do esporte; Cultura