



**INSTITUTO
FEDERAL**
Mato Grosso do Sul

JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS E LUDICIDADE

IFMS, *Campus Naviraí*

Educação Física 2

Prof.^a Catia Silvana da Costa

01/09/2021



**INSTITUTO
FEDERAL**
Mato Grosso do Sul

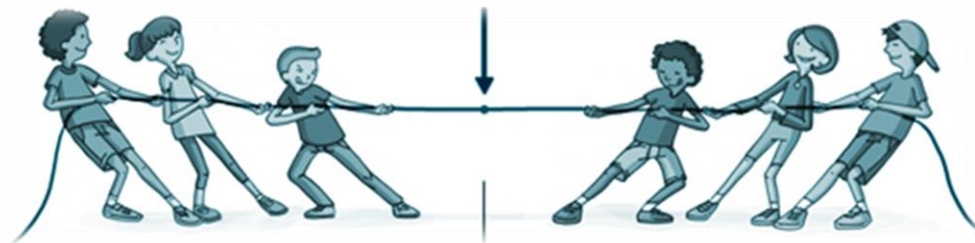
**EDUCAÇÃO FÍSICA 2
2021.2**

Prof.^a Catia Silvana da Costa



QUESTÕES PARA REFLEXÃO

- ❑ Jogos, brinquedos e brincadeiras e ludicidade: **por que, para quem, o que, quando e como** estas práticas são ensinadas/aprendidas/vivenciadas?
- ❑ O lazer e a ludicidade em contexto de isolamento/desigualdade social.
- ❑ Atividades físicas e exercícios físicos.
- ❑ Qualidade de vida ou vida com qualidade?
- ❑ Jogos, brinquedos e brincadeiras: estereótipos (**gênero**, aparência, comportamento); características includentes e excludentes.
- ❑ Jogos, brinquedos e brincadeiras de diferentes épocas, lugares, povos e culturas: afro-brasileira e indígena.
- ❑ Jogos, brinquedos e brincadeiras cantadas: o que dizem as **letras** das músicas?
- ❑ **Imagens** presentes nos livros de jogos, brinquedos e brincadeiras: etnia, raça, gênero, pessoa com ou sem deficiência.
- ❑ Referências utilizadas em aulas.



estereótipo

Padrão estabelecido pelo senso comum e baseado na ausência de conhecimento sobre o assunto em questão.

Concepção baseada em ideias preconcebidas sobre algo ou alguém, sem o seu conhecimento real, geralmente de cunho preconceituoso ou repleta de (...)

A RESPEITO DO ASPECTO LEGAL

Lei n.º 11.645, de 10/03/2008: o objetivo consistiu em incluir, no currículo oficial da rede de ensino, a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”:

- obrigatoriedade, na Educação Básica pública e particular, o estudo da história e cultura **afro-brasileira** e **indígena** (diversos aspectos da história/cultura que caracterizam a formação da população brasileira com base nesses **2 grupos étnicos**: estudo da história da África/africanos; luta dos negros/povos indígenas no Brasil; cultura negra/indígena brasileira; negro/índio na formação da sociedade nacional etc.);
- esses conteúdos devem ser ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de Arte, Literatura e História.

(BRASIL, 2008)

POPULAÇÃO INDÍGENA NO MATO GROSSO DO SUL

- ❑ **Plano Estadual de Educação de Mato Grosso do Sul (PEE-MS):** a segunda maior população indígena do País está concentrada no Estado do MS (BRASIL, 2014).
- ❑ **Regulamento do Núcleo de Estudos Afro-Brasileiros e Indígenas (NEABI) do IFMS:** a finalidade consiste em contribuir na implementação da Lei n.º 11.645/2008 (BRASIL, 2016).
- ❑ **Diretrizes Curriculares Nacionais, DCN, para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana:** “[...] a educação das relações étnico-raciais impõe aprendizagens entre brancos e negros, trocas de conhecimentos, quebra de desconfianças, projeto conjunto para construção de uma sociedade justa, igual, equânime” (BRASIL, 2004, p. 14).

JOGOS INDÍGENAS

❑ **Arco e Flecha:** Tiro com Arco

Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=jqW55xU_iXI

❑ **Canoas:** Canoagem

Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=2trQL5zegm8>

❑ **Arremesso com Lança:** Lançamento de Dardo

Disponível em

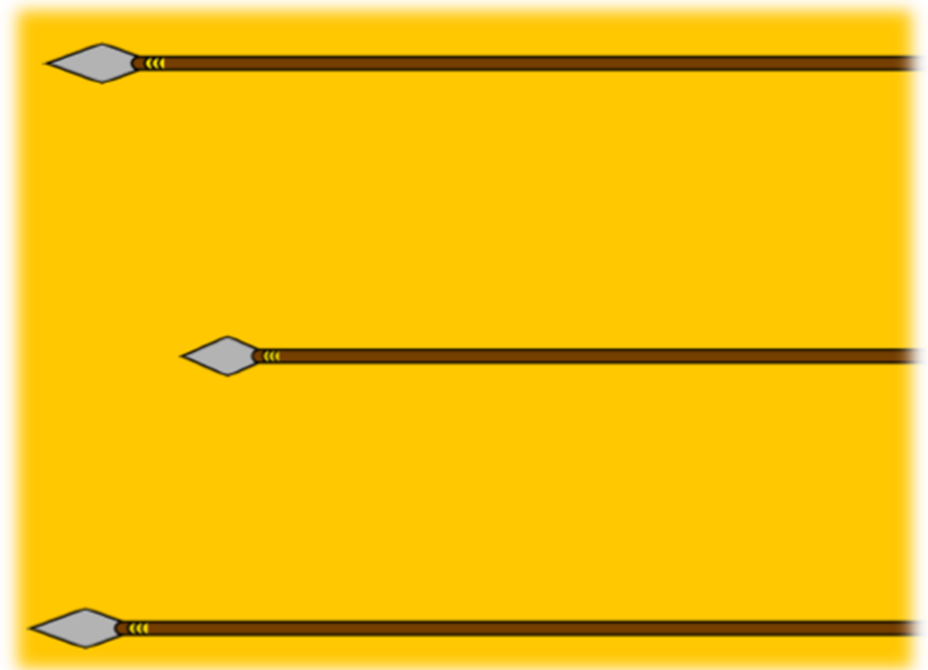
<https://www.youtube.com/watch?v=DWZSmCspmcE>

❑ **Cabo de Força:** Cabo de Guerra

❑ **Akô:** Revezamento Quatro por Quatrocentos (Atletismo)

❑ **Jikunahati** (cabeça): Futebol (pés)

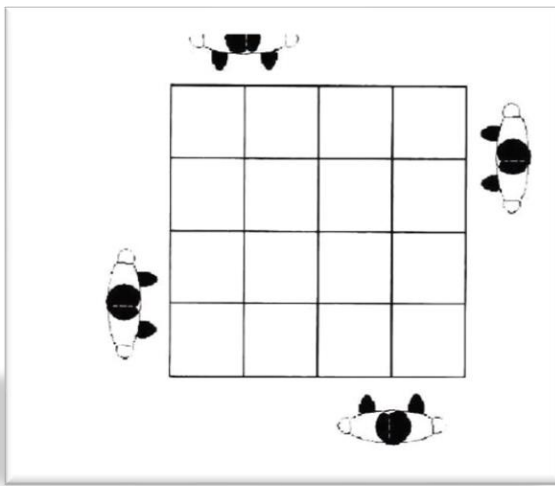
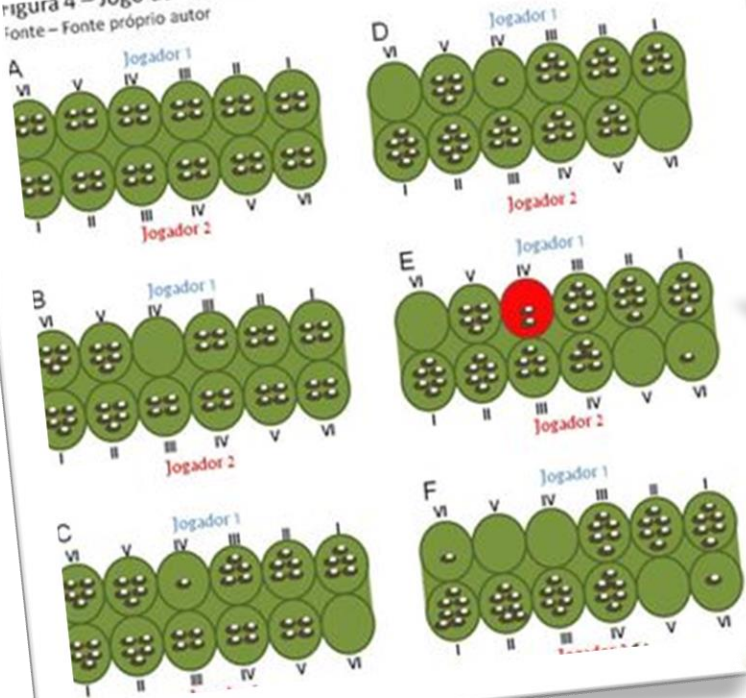
Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=nqY9jZ3vjEs>



JOGOS AFRICANOS

- ❑ **“Teka Teka”** (nome original), Niassa, Moçambique - Teka-Teka, Teca-Teca, “Amarelinha Africana” (Brasil). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=1dW56g2wPO8>
- ❑ **Ntchuva**, Maputo, Moçambique – jogado em todas as regiões de Moçambique, com significados sociais distintos: N'TSOLO (Tete), PALE (Nampula), NTCHADYO (Cabo Delgado) e BAU (Niassa) – Xadrez Africano (Brasil). O jogo “Ntchuva” é da família “Jogos Mancala”, inspirado nas tarefas agrícolas de sementeira e colheita. Há mudança de nome, tabuleiro e regras de acordo com a região. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=cDGhC5JaQAO&t=2s>
- ❑ **Labirinto**, Niassa, Moçambique. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=RsgBdP5pK3k>

Figura 4 – Jogo da mancaia
 Fonte – Fonte próprio autor



Jogo Labirinto

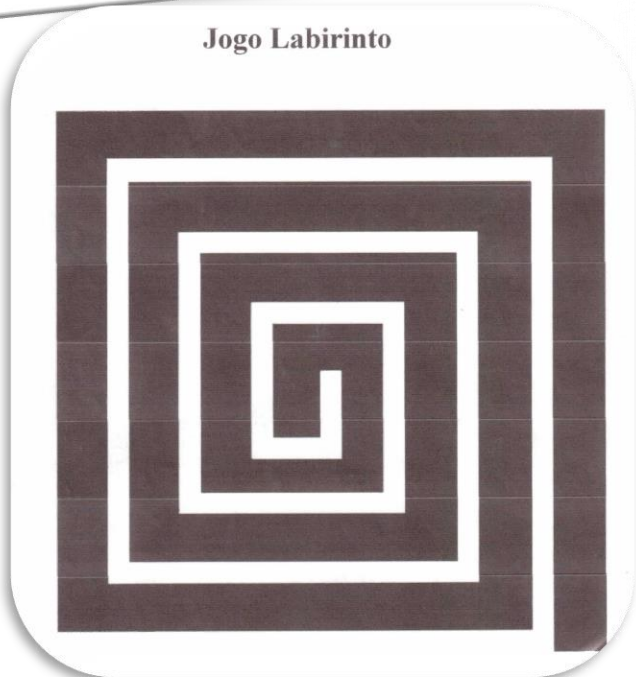
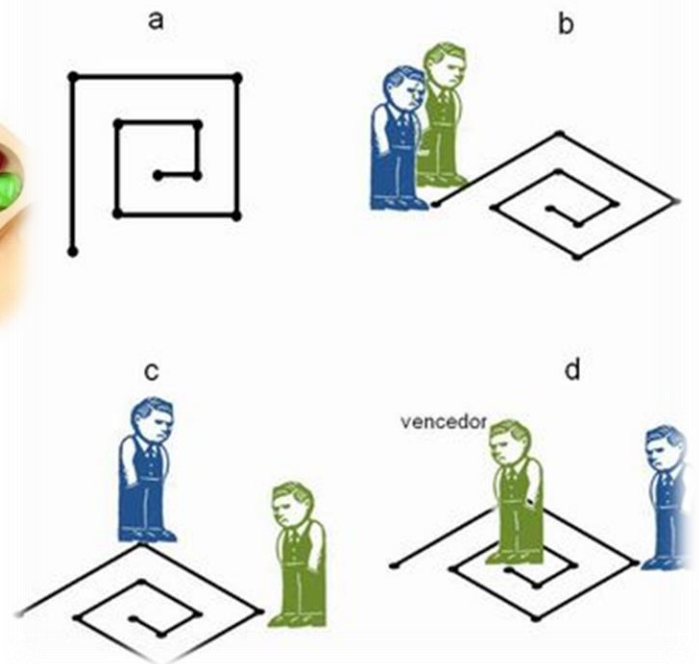
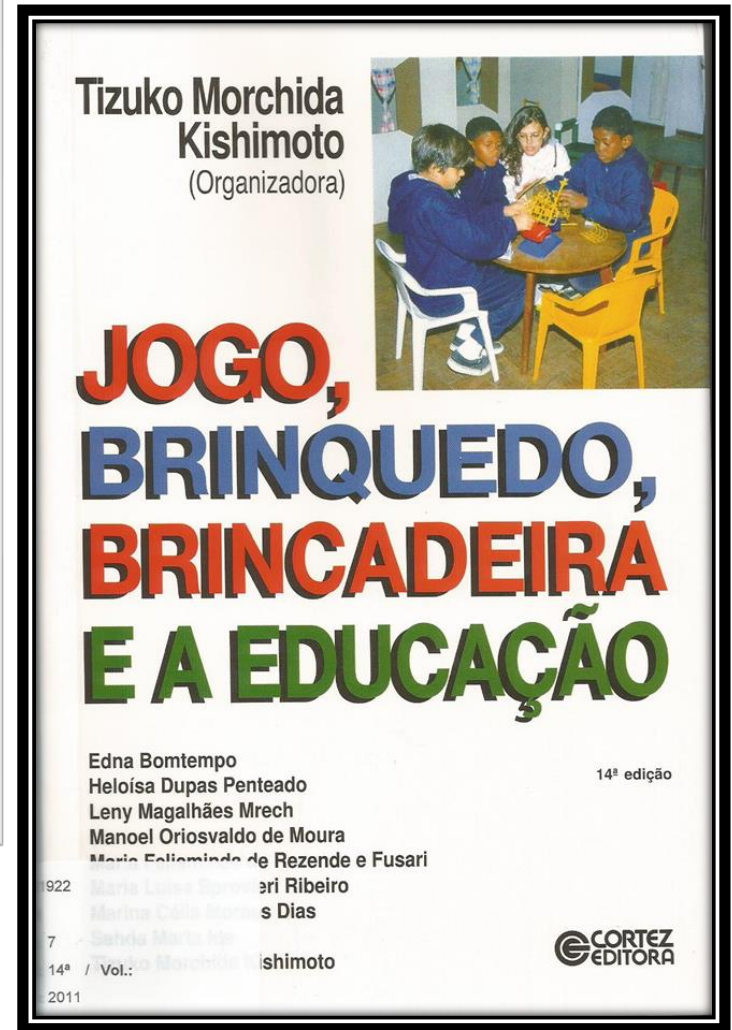
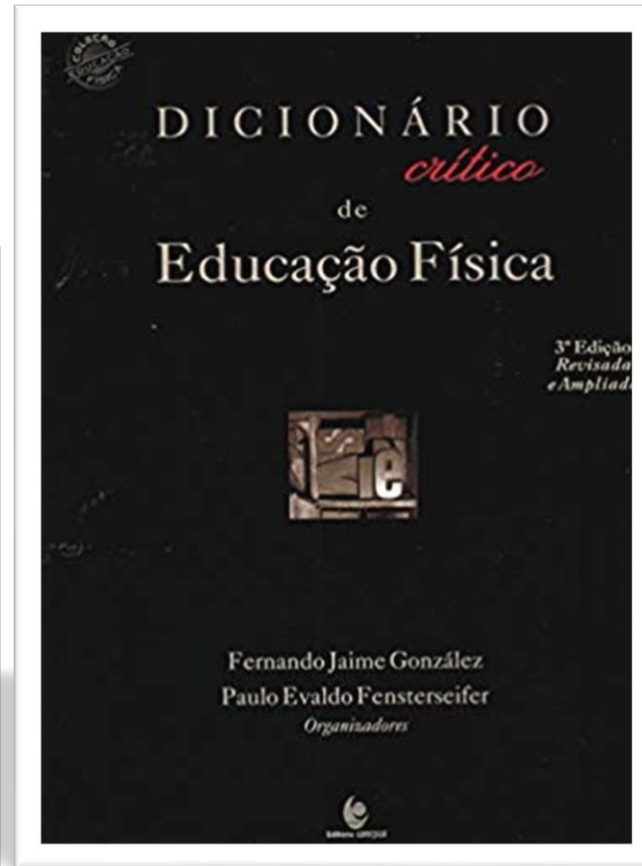


Figura 2 – Labirinto
 Fonte – Fonte próprio autor



REFERÊNCIAS



INFÂNCIA

(KISHIMOTO, 1996)

- ❑ Cada cultura tem maneiras de ver a criança, de tratar e educar. Entre as antigas concepções, a criança, vista como homem em miniatura, revela uma visão negativa: a criança é um ser inacabado, sem nada específico e original, sem valor positivo. É contra essa visão que, a partir do século XVIII, Rousseau defende a **especificidade infantil**, a criança como portadora de uma natureza própria que deve ser desenvolvida.
- ❑ **A infância é a idade do possível**, pois pode-se projetar sobre ela a esperança de **mudança**, de **transformação** social e **renovação** moral; a infância é portadora de uma imagem de inocência: de candura moral, imagem associada à natureza primitiva dos povos, um mito que representa a origem do homem e da cultura.

INFÂNCIA

(KISHIMOTO, 1996)

- ❑ A imagem da infância é reconstituída pelo adulto por meio de um **duplo processo**: de um lado, ela está associada a todo um contexto de valores e aspirações da sociedade, e, de outro, depende de percepções próprias do adulto, que incorpora memórias de seu tempo de criança. Assim, 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.
- ❑ Hoje, a imagem de infância é enriquecida, também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de **brinquedos** e **brincadeiras** no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil.

JOGOS

(KISHIMOTO, 1996)

- ❑ Os jogos, embora recebam a mesma denominação, tem suas **especificidades**.
- ❑ Conforme Brougère (1981, 1993) e Henriot (1983, 1989), o jogo pode ser visto como: o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e um objeto.
- ❑ Também pode ser visto como algo com sentido dentro de um contexto social que, dependendo do **lugar** e da **época**, **assume significação diferente**, ou seja, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui.
- ❑ Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da **linguagem**.

A EDUCAÇÃO FÍSICA NA PERSPECTIVA DAS LINGUAGENS NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

(BRASIL, 2017)

PRÁTICAS CORPORAIS

```
graph TD; A[PRÁTICAS CORPORAIS] --> B[TEXTOS CULTURAIS]; B --> C[LEITURA, PRODUÇÃO, REPRODUÇÃO];
```

TEXTOS CULTURAIS

LEITURA, PRODUÇÃO,
REPRODUÇÃO

EDUCAÇÃO FÍSICA NA ÁREA DE LINGUAGENS

(Adaptado de COSTA; MONTEIRO, 2019)

- ❑ No contexto educacional, a **Educação Física** enquanto componente curricular obrigatório, compõe a área de **linguagens**.
- ❑ Embora tenha como objeto de ensino/aprendizagem a **linguagem corporal**, pode/deve ser planejada/desenvolvida em diálogo com diferentes linguagens **verbais** (palavras escritas ou faladas) e **não verbais** (imagens, metáforas, símbolos, notas musicais, cores, formas, movimentos).

EDUCAÇÃO FÍSICA NA ÁREA DE LINGUAGENS

(SANTOS; MARCON; TRENTIN, 2012)



JOGOS

(KISHIMOTO, 1996)

- ❑ Um **sistema de regras** permite identificar, em qualquer jogo, uma **estrutura sequencial** que especifica sua modalidade.
- ❑ Tais estruturas permitem diferenciar cada jogo, permitindo superposição com a **situação lúdica**, ou seja, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma **atividade lúdica**.
- ❑ Jogos como xadrez e de construção exigem, de modo explícito ou implícito, o desempenho de certas habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras.



LUDICIDADE

(Adaptado de MARCASSA, 2008)

Johan Huizinga (2000)

- ❑ Identifica o **lúdico** em diferentes esferas da vida social, considerando-o, fundamentalmente, como jogo, uma atividade livre, não séria, mas absorvente para o jogador, desligada de interesses materiais e praticada de acordo com regras de ordem, tempo e espaço, e cuja essência repousa no divertimento.
- ❑ O lúdico transcende as necessidades imediatas da vida social, possuindo um significado em si mesmo, na medida em que constitui uma realidade autônoma.
- ❑ Acredita ainda que o **jogo** ultrapassa a dimensão humana, pois é fato mais antigo que a **cultura** e não exclusivo as suas condutas, produções e comportamentos.
- ❑ O lúdico, portanto, é parte integrante da vida em geral, possui um caráter desinteressado, gratuito e provoca evasão do real.

LUDICIDADE

(Adaptado de MARCASSA, 2008)

Nelson Carvalho Marcellino (1997)

- ❑ Não admite que o **lúdico** tome o lugar da realidade do trabalho como manifestação específica da cultura da criança.
- ❑ O lúdico é uma manifestação abrangente, uma vez que sua opção é pela abordagem deste fenômeno “não em si mesmo”, ou de forma isolada nesta ou naquela atividade, mas como um componente da **cultura** historicamente situada.
- ❑ É desta maneira que percebe a atividade lúdica no **jogo**, no **brinquedo** e na **brincadeira**, contanto que provoque prazer e não tenha um caráter produtivo em termos materiais.

LUDICIDADE

(Adaptado de MARCASSA, 2008)

BRINQUEDO

SIGNIFICAÇÃO

MANIFESTAÇÃO
CULTURAL

ALEGRIA

REINTERPRETAÇÃO

LINGUAGEM

REPRESENTAÇÃO

TRANSFORMAÇÃO

CORPO

JOGO

DIVERTIMENTO

FESTA

CULTURA

IMAGINAÇÃO

PRAZER

LUTA

SONHO

EXPRESSÃO

ATIVIDADES
CORPORAIS

RESSIGNIFICAÇÃO

MOVIMENTO

CRIATIVIDADE

ESPONTANEIDADE

BRINCADEIRA

BRINQUEDOS

(KISHIMOTO, 1996)

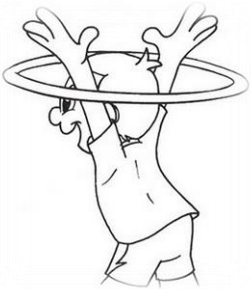
- ❑ O brinquedo difere do jogo porque supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a **ausência de um sistema de regras** que organizam sua utilização.
- ❑ O brinquedo estimula a **representação**, a **expressão** de imagens que evocam aspectos da realidade. Admite-se que o brinquedo represente certas realidades.
- ❑ O brinquedo coloca a criança na presença de **reproduções**: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas.
- ❑ Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa **manipulá-los**.
- ❑ O brinquedo metamorfoseia e **fotografa a realidade**. Não reproduz apenas objetos, mas uma totalidade social.



BRINQUEDOS

(KISHIMOTO, 1996)

- ❑ O brinquedo propõe um **mundo imaginário** da criança e do adulto - criador do **objeto lúdico** - que nele introduz imagens que variam de acordo com a sua **cultura**.
- ❑ A infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto.
- ❑ O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela **memória** e **imaginação**.
- ❑ O vocábulo "brinquedo" não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica.
- ❑ Enquanto objeto, é sempre **suporte** de brincadeira.



BRINCADEIRAS

(KISHIMOTO, 1996)

- ❑ É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica.
- ❑ Pode-se dizer que é o **lúdico em ação**.
- ❑ Dessa forma, **brinquedo** e **brincadeira** relacionam-se diretamente com a **criança** e não se confundem com jogo.



DIFICULDADE NA DEFINIÇÃO DE JOGO

(KISHIMOTO, 1996)

- ❑ Tentar definir o jogo não é uma tarefa fácil.
- ❑ Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente.
- ❑ Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros.



DIFICULDADE NA DEFINIÇÃO DE JOGO

(KISHIMOTO, 1996)

Esta dificuldade na definição de jogo se relaciona:

- ❑ a **variedade** de fenômenos considerados como jogo, com peculiaridades que os aproximam ou distanciam;
- ❑ a um mesmo **comportamento**, que pode ser visto como **jogo** ou **não-jogo** em diferentes culturas, dependendo do significado a ele atribuído;
- ❑ ao **sentido** do jogo, que depende da linguagem de cada contexto social etc.

DIFICULDADE NA DEFINIÇÃO DE JOGO

(KISHIMOTO, 1996)

- Os jogos de faz-de-conta e de xadrez, o brincar na areia, a construção de um barquinho, são jogos que, embora recebam a mesma denominação, tem suas **especificidades**, porque, respectivamente, há forte presença da situação **imaginária**, **regras** padronizadas que permitem a movimentação das peças, a **satisfação** da manipulação do objeto e a **representação** mental do objeto a ser construído etc.



REFERÊNCIAS

- ❑ BRASIL. Casa Civil. **Lei n.º 11.645, de 10 de março de 2008**. Altera a Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei n.º 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. Brasília: 10 marc. 2008. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2008/Lei/L11645.htm Acesso em: 01 set. 2021.
- ❑ BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Secretários da Educação. União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**. Versão homologada. Brasília: MEC, CONSED, UNDIME, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf Acesso em: 01 set. 2021.
- ❑ BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e cultura Afro-Brasileira**. Brasília: MEC, 2004. Disponível em: <http://www.acaoeducativa.org.br/fdh/wp-content/uploads/2012/10/DCN-s-Educacao-das-Relacoes-Etnico-Raciais.pdf> Acesso em: 01 set. 2021.
- ❑ BRASIL. **Regulamento do Núcleo de Estudos Afro-Brasileiros e Indígenas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Mato Grosso do Sul**. Aprovado pela Resolução n.º 090 de 16 de dezembro de 2016. Disponível em: <https://www.ifms.edu.br/centrais-de-conteudo/documentos-institucionais/regulamentos/Resolucao09016RegulamentodoNucleodeEstudosAfroIndigenasNeabi.pdf/view> Acesso em: 01 set. 2021.
- ❑ BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, p.19-32, 2002.

REFERÊNCIAS

- ❑ BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- ❑ CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
- ❑ COSTA, Catia S.; MONTEIRO, Maria I. A Educação Física e as possíveis interdisciplinaridades nos anos iniciais do ensino fundamental. **Holos**, ano 35, v. 6, e5539, p. 1-20, 2019. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/5539> Acesso em: 01 set. 2021.
- ❑ DAOLIO, Jocimar. Tema: Jogo. In: SÃO PAULO (Estado). **Disciplina Do Jogo ao Esporte Coletivo**. Campinas: UNICAMP, RedeFor, Curso de Pós-Graduação, 2012.
- ❑ DARIDO, Suraya C.; RANGEL, Irene, C. A. (Coords.) **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- ❑ HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4.^a edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- ❑ KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.
- ❑ MARCASSA, Luciana. Lúdico. In: GONZÁLEZ, Fernando J.; FENSTERSEIFER, Paulo E. (Orgs.). **Dicionário crítico de Educação Física**. 2.^a edição revista. Ijuí: Editora Unijuí, p. 269-273, 2008. (Coleção Educação Física).
- ❑ MATO GROSSO DO SUL (Estado). Governo do Estado de Mato Grosso do Sul. Secretaria de Estado de Educação. **Plano Estadual de Educação de Mato Grosso do Sul (2014-2024)**. Campo Grande: 2014. Disponível em: <http://www.sed.ms.gov.br/wp-content/uploads/2015/05/pee-ms-2014.pdf> Acesso em: 01 set. 2021.
- SANTOS, Marlene F.; MARCON, Daniel; TRENTIN, Daiane T. Inserção da Educação Física na área de Linguagens, Códigos e suas tecnologias. **Motriz**, Rio Claro, v. 18, n.º 3, pp. 571-580, jul./set. 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/motriz/v18n3/a17v18n3.pdf> Acesso em: 01 set. 2021.



**INSTITUTO
FEDERAL**
Mato Grosso do Sul

catia.costa@ifms.edu.br



**INSTITUTO
FEDERAL**
Mato Grosso do Sul

**EDUCAÇÃO FÍSICA 2
2021.2**

Prof.^a Catia Silvana da Costa

