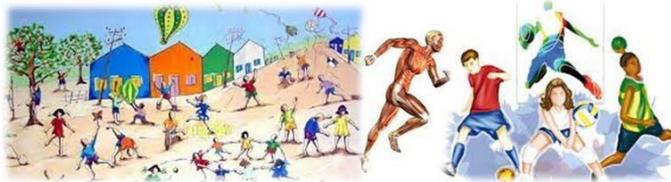


Educação Física 1

2024.1

Prof.^a Catia Costa



**INSTITUTO
FEDERAL**

Mato Grosso do Sul

JOGOS, LINGUAGENS E LUDICIDADE

IFMS *Campus* Naviraí

Educação Física 1

Prof.^a Catia Costa

“JOGOS INFANTIS”

(de Pieter Brueghel, 1560, com 84 atividades lúdicas)



Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/children%E2%80%99s-games/CQEeZWQPOIzYjg?hl=pt-BR>

<https://artsandculture.google.com/asset/children%E2%80%99s-games/CQEeZWQPOIzYjg?hl=pt-BR>

QUESTÕES PARA REFLEXÃO

- ❑ **Por que, para quem, o que, quando e como** os jogos são ensinados/aprendidos/vivenciados?
- ❑ **Estereótipos** (gêneros, aparências, comportamentos) e características includentes e excludentes presentes nos jogos.
- ❑ Jogos de **diferentes** épocas, lugares, povos e culturas.
- ❑ O que dizem as **letras** das músicas dos jogos cantados?
- ❑ **Imagens** presentes nos livros: etnias, raças, gêneros, pessoas com ou sem deficiências.
- ❑ **Referências** utilizadas em aulas de Educação Física (EF).

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 (...)

PRINCIPAIS REFERÊNCIAS



Tizuko Morchida
Kishimoto
(Organizadora)



JOGO, BRINQUEDO, BRINCADEIRA E A EDUCAÇÃO

Edna Bomtempo
Heloisa Dupas Penteadó
Leny Magalhães Mrech
Manoel Oriosvaldo de Moura
Marineli Felieminda de Rezende e Fusari

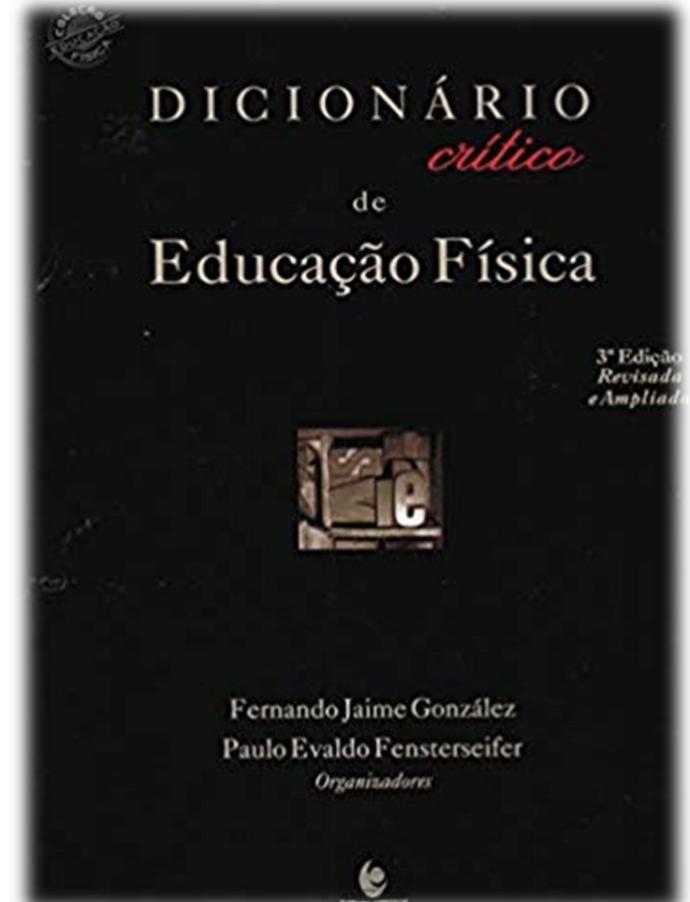
14ª edição

322 Maria Lúcia de Aguiar
7 Marina de Aguiar
14ª / Vol.: Tizuko Morchida Kishimoto

011

CORTEZ
EDITORA

estudos
estudos
estudos



O QUE É JOGO?

(KISHIMOTO, 1996)

- ❑ A concepção de **jogo** está integrada tanto ao objeto (**brinquedo**) quanto à **brincadeira**.
- ❑ É uma atividade **mais estruturada** e estabelecida por um princípio de **regras mais explícitas**.
- ❑ **Exemplos clássicos:** Jogo de Mímica, de Cartas, de Tabuleiro, de Construção, de Faz de Conta etc.
- ❑ Uma particularidade importante do jogo é o seu emprego tanto por **crianças** quanto por **pessoas adultas**, enquanto que o brinquedo tem uma agregação mais exclusiva com o universo infantil.

JOGOS

(Adaptado de 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.
- ❑ Cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da **linguagem**.

EF 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 E TRANSFORMAÇÃO...];
```

TEXTOS CULTURAIS

LEITURA, PRODUÇÃO, REPRODUÇÃO
E TRANSFORMAÇÃO...

EF NA ÁREA DE LINGUAGENS

(Adaptado de COSTA; MONTEIRO, 2019)

- ❑ No contexto educacional, a **EF** enquanto **componente curricular**, 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).

EF NA ÁREA DE LINGUAGENS

(SANTOS; MARCON; TRENTIN, 2012)

LINGUAGEM
CORPORAL



ESTÍMULO À COMUNICAÇÃO
EM DIFERENTES CULTURAS E
CONTEXTOS



ELEMENTO CENTRAL NO
PROCESSO DE INTERAÇÃO
DOS/AS ESTUDANTES COM A
CULTURA CORPORAL

JOGOS

(Adaptado de KISHIMOTO, 1996)

- ❑ Um **sistema de regras** permite identificar, em qualquer jogo, uma **estrutura sequencial** que especifica sua modalidade.
- ❑ Essas 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.

LÚDICO

(HUIZINGA, 2000 *apud* MARCASSA, 2008, p. 269-270)

- ❑ Sem dúvida uma das principais referências para este debate é **Huizinga (2000)**, que 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**".
- ❑ Para este autor, 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 às 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)

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

DIFICULDADE NA DEFINIÇÃO DE JOGO

(Adaptado de KISHIMOTO, 1996)

- ❑ Tentar definir o jogo não é uma tarefa fácil.
- ❑ Quando se pronuncia a palavra jogo cada pessoa pode entendê-la de modo diferente.
- ❑ Pode-se estar falando de jogos políticos, de pessoas adultas, 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

(Adaptado de KISHIMOTO, 1996)

Esta dificuldade se relaciona:

- ❑ à **variedade de fenômenos** considerados como jogo, com peculiaridades que os aproximam/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 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. **Base Nacional Comum Curricular:** educação é a base. Versão homologada. Brasília: Ministério da Educação, Conselho Nacional de Secretários da Educação, União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação, 2017.
- ❑ 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.
- ❑ HUIZINGA, Johan. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. 4.^a ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- ❑ KISHIMOTO, Tizuko M. *et al.* (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 ed. rev. Ijuí: Editora Unijuí, p. 269-273, 2008.
- ❑ SANTOS, Marlene F.; MARCON, Daniel; TRENTIN, Daiane T. Inserção da Educação Física na área de Linguagens, Códigos e suas tecnologias. **Motriz**, v. 18, n.º 3, pp. 571-580, jul./set. 2012.

Educação Física 1

2024.1

Prof.ª Catia Costa



**INSTITUTO
FEDERAL**

Mato Grosso do Sul

catia.costa@ifms.edu.br
