

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL  
CAMPUS DO PANTANAL  
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NA ESCOLA: A RELAÇÃO  
DA CRIANÇA COM O CONTEXTO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO  
FÍSICA NO PROJETO PIBID**

**AMANDA SILVA DE OLIVEIRA CÁCERES**

**CORUMBÁ  
2015**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL  
CAMPUS DO PANTANAL  
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NA ESCOLA: A RELAÇÃO  
DA CRIANÇA COM O CONTEXTO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO  
FÍSICA NO PROJETO PIBID**

Monografia apresentada por AMANDA SILVA DE OLIVEIRA CÁCERES, ao Curso de Educação Física da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – Campus do Pantanal, como um dos requisitos para a obtenção do título de Professor de Educação Física.

Orientador(a):  
CLÉIA RENATA TEIXEIRA DE SOUZA

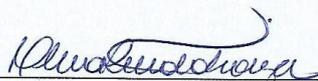
CORUMBÁ  
2015

AMANDA SILVA DE OLIVEIRA CÁCERES

**JOGOS E BRINCADEIRAS POPULARES NA ESCOLA: A  
RELAÇÃO DA CRIANÇA COM O CONTEXTO DAS AULAS DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA NO PROJETO PIBID**

Este trabalho de conclusão de curso foi julgado adequado para obtenção do título de “Licenciado em Educação Física” e aprovado em sua forma final pela banca examinadora.

**BANCA EXAMINADORA**



Prof<sup>ª</sup> Me. Cléia Renata Teixeira de Souza  
Orientador (a) – UFMS/CPAN



Prof<sup>ª</sup> Me. Hellen Jaqueline Marques  
UFMS/CPAN



Prof. Me. Carlo Henrique Golin  
UFMS/CPAN

Corumbá/MS  
2015

Dedico este trabalho, primeiramente a Deus que sempre me abençoa no que me proponho a fazer, ao meu marido Thiago Cáceres pela força e aos meus familiares que sempre acreditaram que este dia chegaria.

## AGRADECIMENTOS

Para realização desta monografia, não seria possível sem ajuda, compreensão e apoio de muitas pessoas que são presentes em minha vida e que torcem pelo meu sucesso.

Primeiramente quero agradecer a Deus, que sempre está ao meu lado dando força e me abençoando para que tudo dê certo. A caminhada foi longa e difícil, porém, para quem tem Deus nada é impossível.

Agradecer ao Thiago Cáceres homem que Deus colocou em minha vida para ser meu marido, parceiro e amigo em todas as horas, obrigada por me apoiar em todas minhas escolhas, por entender quando não podia dar atenção necessária porque tinha que fazer algum trabalho ou estudar para prova. Você é uma pessoa de coração enorme e nunca deixou que eu desistisse, mesmo quando me sentia cansada e abalada por algumas situações. “Fazer curso integral numa Universidade Federal são para poucos, e esse pouco é você”, não é assim que você me fala?! Por isso amor esta vitória é nossa.

Agradeço à minha família, à minha mãe Terezinha pela sua dedicação, cuidado, amor e carinho e por sempre me apoiar nos meus objetivos e nunca deixar eu desistir, ao meu pai mesmo de longe, sempre tenhoem sua fala uma palavra amiga, às minhas irmãs queridas que amo muito, Aline a minha irmã mais velha, ciumenta que só, obrigada pelos almoços que fazia quando estava atrasada para ir para faculdade e por, sempre estar com um sorriso no rosto mesmo com a correria com o nosso sobrinho Gabriel. A caçulinha da casa Adriane, por dividir seu quarto nessa reta final do curso, te amo mesmo você sendo grossa comigo às vezes. Ao meu paidrasto, por sempre pegar no meu pé para estudar pois agora sei o valor de se ter uma graduação e ao Carlos Vinicius de Jesus que, mesmo tão longe, me ajudou diretamente na tradução do meu resumo para o inglês.

Dentro desta família não posso deixar de agradecer as minhas filhas peludinhas. A minha doce Princesa, que esteve presente em minha vida uma boa

parte do curso, sempre com aquela carinha de dengo, pedindo um colinho e agora virou uma estrelinha, mas sei que todas as noites poderei olhar para céu e ver você brilhando, obrigada por deixar a Nina como presente, agora ela que me acompanha nessa jornada sem você. Te amo e sempre você vai ser a minha Princesa.

Agradeço aos meus professores Alexandre Loro, Isabella Ferreira, Fabiano Santos, Irís Soares, Maria Lúcia Paniago, Micheli Ghiggi, Guilherme Marins, Rogério Zain, Edinéia Ribeiro e Silvia Baruki que durante esta jornada sempre procuraram dar o seu melhor para que pudéssemos nos formar profissionais críticos, e preocupados com a realidade escolar, tentando ser os primeiros a fazer diferença nesta luta por uma educação de qualidade. Professores Rogério Zain e Carlo Golin obrigado por deixarem as aulas mais atrativas e me inspirar na escolha do tema da minha monografia com suas aulas.

Agradeço a professora Hellen, que aceitou me orientar no início do meu projeto e que muito contribuiu para que o trabalho fosse feito com dedicação através do projeto PIBID, onde é minha orientadora também. Obrigada professora te admiro muito, pela busca incansável para que tornemos professores melhores e mais críticos.

Agradeço a minha orientadora Cléia Renata Teixeira que aceitou me acompanhar nesta jornada longa e difícil, este trabalho é nosso, posso dizer que tive uma orientadora que correu atrás de seus orientandos, sem obrigação nenhuma, porque na realidade que tem que ir ao teu encontro somos nós, obrigada por responder as mensagens noturnas mesmo cansada e sempre acreditando que pudéssemos nos superar. Obrigada por tudo.

Amigos, como agradecê-los, nos tornamos uma família, pois vivíamos mais juntos do que com as nossas próprias famílias, nos amamos e nos odiamos, porém posso dizer que algumas delas levarei pro resto da minha vida e lembrarei de todos com orgulho por termos juntos chego no nosso objetivo final. Amiga Lili linda, te adoro, você foi meu presente na faculdade, amizade verdadeira que não media esforço para me ajudar até mesmo em situações perigosas NE, amiga? Obrigada e lembre-se que mesmo com a distância sempre levarei em meu coração. Aninha,

menina meiga de fala difícil, obrigada pelas horas de trabalhos juntas e por ter sido parceira nas horas difíceis, momentos tensos que vivemos nessa faculdade, só nós sabemos te adoro. Aos meus amigos de Estágio e PIBID, Honápio e Dieguinho, você foram meus parceiros, desenvolvemos trabalhos legais durante a faculdade que levarei comigo como aprendizagem. Ao casal Kecy e João, mesmo dizendo que não tem filhos deste tamanho, considero vocês como nossos “pais”, pois sempre estão preocupados conosco e sempre dispostos a ajudar. As amigas Ruth e Thays que também fizeram parte deste ciclo de amizade, pessoas muito serena e justa, obrigada pelos momentos que vivemos. E amiga Rayne que nem bem chegou e já me conquistou com sua sinceridade e seu lado sentimental, amizade assim e pra toda vida.

## RESUMO

O estudo tem por objetivo discutir as questões dos jogos e brincadeiras populares no contexto das aulas de Educação Física e ainda problematizar por que as crianças têm dificuldades na realização da prática deste conteúdo em suas aulas. O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à docência (PIBID) foi o espaço utilizado para a realização da pesquisa em uma escola municipal da cidade de Corumbá- MS. A metodologia usada nesta monografia foi a qualitativa, utilizamos a análise de conteúdos para discutir as falas das crianças de 3° ao 5° ano do ensino fundamental I e diagnosticar de que forma a criança nega os jogos e brincadeiras populares e quais são os fatores que influenciam nesta negação. Podemos perceber com trabalho, que as constantes mudanças da sociedade como: a redução dos espaços de lazer, a falta de tempo dos pais e o despreparo da escola, foram os fatores que intervieram para que a as crianças desconhecem os jogos e brincadeiras. Desta forma, a escola e professores têm que estar em constante formação juntamente com os pais, de modo a colaborar para que as crianças interpretem a sua realidade sobre estas questões e consigam entender dentro das suas relações sociais e na Educação Física escolar o seu papel.

**Palavras-chave:** Jogos e Brincadeiras Populares; Educação Física Escolar; PIBID

## **ABSTRACT**

The study aims to analyze and discuss why children have difficulties in the practice of popular games and jokes and how the media and new technologies influence children in this practice through lessons given in the Institutional Program Initiation Grant to Teaching (PIBID) the Baron of Rio Brancos school in Corumbá-MS. The technology used in this monograph was to analyze qualitatively through content analysis of the words of the children of the 3rd to 5th year of elementary school and correct the strong influence of new technologies on the issue of awareness and issues on the development of a critical view of the child on its context. We can see at work using literature searches that constant changes in society such as reducing the leisure facilities the lack of parental time with their children and the school are being factors for the media's influence is more present in the lives of children and students. In this way the school and teachers should be in constant training with parents collaborating so that children interpret your reality on this issue and can understand their role within their social relations and Physical Education.

Key words: games and popular games; school physical education; PIBID

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. REVISANDO A TEORIA: ALGUNS CONCEITOS.....	14
2.1 A criança e a infância .....	14
2.2 Cultura Lúdica.....	17
2.3 Histórias dos jogos e brincadeiras .....	19
2.4 A importância dos jogos e brincadeiras para as crianças.....	23
2.5 Jogos e Brincadeiras na Educação Física.....	25
3. ANÁLISE DO CONTEXTO: REGISTRO E PERCEPÇÕES DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO PIBID.....	27
3.1 O âmbito da pesquisa: Pibid .....	27
3.2 Discussão.....	28
4. REFLEXÕES E VISÕES NO BRINCAR DA CRIANÇA.....	38
5. CONCLUSÃO .....	41
6. REFERÊNCIAS .....	43
7. ANEXOS.....	45
a. Anexo 01. Brincadeiras e construção de brinquedo.....	46
b. Anexo 02. Planos de Ensino.....	47

## 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo discutir as questões dos jogos e brincadeiras populares no contexto das aulas de Educação Física. Para atingir o objetivo geral pretendemos:

- Apresentar a história e a cultura de jogos e brincadeiras populares;
- Analisar por meio de diário de campo as manifestações e categorias que se apresentam com a experiência do brincar;
- Sugerir meios que valorizam a discussão e execução dos jogos e brincadeiras populares na escola;

A metodologia usada nesta monografia foi a qualitativa e a análise de conteúdo, com o objetivo de colher informações através de observações e intervenções, em uma escola pública Municipal na cidade de Corumbá - MS.

Quando falamos de pesquisa qualitativa nos referimos à coleta e tratamento de informações, sem intenção de análise estatística, os meios utilizados foram entrevistas abertas, relatos e depoimentos (SÁNCHEZ GAMBOA, 2002).

A análise buscou ter uma visão sistemática das descrições qualitativas que ajudam a entender e compreender as mensagens e seus significados num nível que vai além de uma leitura comum (MORAES, 1999).

A metodologia de pesquisa utilizada tem em sua função realizar buscas nos campos teóricos e práticos, através das investigações sociais. Compõe-se esta metodologia uma abordagem, que foge de uma simples técnica de análise de dados com características e possibilidades próprias. Como método de investigação, a análise de conteúdo compreende procedimentos especiais para o processamento de dados científicos. Sendo análise de conteúdos, um guia prático para execução de um trabalho, tendo como objetivo estar sempre em renovação, pelas constantes modificações do objeto investigado. Pode-se considerá-la como um único instrumento, com grande variedade de formas e adaptável a um campo de aplicação muito vasto, seja qual for a ação (MORAES, 1999).

Através das aulas de Educação Física ministradas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) Educação Física em uma Escola na cidade de Corumbá/MS. Foram observadas e descritas as atividades desenvolvidas e as

ações com o intuito de problematizar o entendimento que eles têm sobre os jogos e brincadeiras populares. O período de diagnóstico se deu de setembro a dezembro do ano de 2014, realizada no contra turno dos escolares.

A partir da experiência no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência (PIBID), percebemos que as crianças, apresentavam dificuldades em realizar jogos e brincadeiras populares, algumas por desconhecerem e outras por não terem estímulos para os jogos e brincadeiras populares.

O PIBID é um Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, é uma iniciativa para o aperfeiçoamento e a valorização da formação de professores para a educação básica.

O programa concede bolsas a alunos de licenciatura participantes de projetos de iniciação à docência desenvolvida por Instituições de Educação Superior (IES) em parceria com escolas de educação básica da rede pública de ensino.

Os projetos devem promover a inserção dos estudantes no contexto das escolas públicas desde o início da sua formação acadêmica para que desenvolvam atividades didático-pedagógicas sob orientação de um docente da licenciatura e de um professor da escola. O Programa tem por objetivos:

- Incentivar a formação de docentes em nível superior para a educação básica;
- Contribuir para a valorização do magistério;
- Elevar a qualidade da formação inicial de professores nos cursos de licenciatura, promovendo a integração entre educação superior e educação básica;
- Inserir os licenciando no cotidiano de escolas da rede pública de educação, proporcionando-lhes oportunidades de criação e participação em experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador e interdisciplinar que busquem a superação de problemas identificados no processo de ensino-aprendizagem;
- Incentivar escolas públicas de educação básica, mobilizando seus professores como formadores dos futuros docentes e tornando-as protagonistas nos processos de formação inicial para o magistério; e

- Contribuir para a articulação entre teoria e prática necessárias à formação dos docentes, elevando a qualidade das ações acadêmicas nos cursos de licenciatura.

O funcionamento do Programa acontece em Instituições de Educação Superior interessadas em participar do Pibid devem apresentar à Capes seus projetos de iniciação à docência conforme os editais de seleção publicados. Podem se candidatar IES públicas e privadas com e sem fins lucrativos que oferecem cursos de licenciatura (CAPES, 2015)

As instituições aprovadas pela Capes recebem cotas de bolsas e recursos de custeio e capital para o desenvolvimento das atividades do projeto. Os bolsistas do Pibid são escolhidos por meio de seleções promovidas por cada IES (CAPES, 2015).

Com os estudos através do projeto Pibid, nos iremos apresentar analisar e discutir, como as transformações da sociedade e falta de planejamentos e qualificação da escola e professores podem prejudicar no processo de ensino aprendizagem do aluno da escola pública municipal situada na cidade de Corumbá-MS.

No primeiro capítulo apresentaremos os conceitos referentes à temática discutida que são os jogos e brincadeiras populares, infância, cultura e o papel da Educação Física escolar.

No segundo capítulo apresentaremos a discussão e resultados das falas das crianças e análise destas falas relacionando com os autores estudados. No terceiro capítulo serão apresentadas discussões e visões de formas de se trabalhar e de se discutir jogos e brincadeiras populares no contexto escolar.

## **2. REVISANDO A TEORIA: ALGUNS CONCEITOS**

Nessa primeira seção apresentaremos os conceitos aqui supracitados para que o leitor se aproprie do que os pesquisadores entendem por cada categoria. Através desta revisão de literatura os profissionais de Educação Física busquem diálogos e estratégias para uma reflexão sobre sua formação.

### **2.1 A criança e a infância**

A criança durante muitos séculos foi vista de várias formas, como adultos em miniaturas, eram preparadas para a vida adulta, preparo físico com a finalidade de formar soldados, obedientes ao seu país (BERNARDES,2005).

Nos séculos XVI e XVIII a infância passa a ter relevância social, pois no mundo medieval a infância era ignorada, para o povo daquela época a partir do momento que a criança conseguia sobreviver sem cuidados da mãe, ela era inserida no mundo dos adultos, onde aprendia a brincar, jogar e caçar para sua sobrevivência. A sociedade medieval via as crianças como adulto em miniatura (BERNARDES, 2005).

Ainda no século XVIII, a concepção de infância constituída ao longo dos séculos passou a ter por objetivo a educação ajustada à natureza infantil, com a evolução do ser humano, começaram a ter sentimento de infância nas realizações das práticas educativas que se perpetuam até hoje. Assim no século XX abre-se um espaço para produção de pesquisas e teorias que discutem a importância do brincar para construção e representações infantis (KISHIMOTO, 2001).

Nesses séculos ter uma argumentação de senso comum sobre o conceito de infância ou de uma concepção de criança era impossível, ao não ser através de visões de estudiosos da época que diziam que existia várias infâncias, distintas entre si, pois o que iria diferencia-las era pela condição social, por idade, por sexo, pela época e pelas relações de adultos. Podendo ser diferente as infâncias dependendo do olhar de quem as via, registrava, comentava e de quem investia nelas (MÜLLER, 2007).

São várias as influências que caracterizam a trajetória das considerações sobre a infância. Ainda na Idade Média o castigo público que era imposto por eles

passa à privacidade das instituições na Idade Moderna e é substituída pela liberdade vigiada, onde a disciplina adquire um papel fundamental, a autora Muller ainda afirma que:

Das escolas só para o clero, da aprendizagem profissional na casa dos trabalhadores, se passou a colégios e internatos religiosos e laicos, primeiro para o sexo masculino com idades misturadas, depois, de internatos religiosos para as jovens se conquistam escolas femininas com específica formação profissional de acordo com o que se considerava adequado a tal sexo. No século XIX legalizam-se escolas para meninos e meninas, continua a formação distinta por sexo e separam-se crianças e jovens por idade. Em fim de 1800, obriga-se a frequência à escola. O Estado oferece escolas públicas gratuitas, mas os ricos escolhem outra formação nas escolas privadas (2007, p. 96-97).

Os espaços sociais para a infância, como a rua, eram para os pobres como se fossem o pátio de sua casa, ou a casa mesmo, onde desenvolviam hábitos e valores. A rua era um espaço popular, que as crianças de melhor condição social não se apropriavam somente como passagem de sua casa para escola. Da Idade Média em diante, o espaço rua passou a ser proibido e mau visto, onde as crianças pobres tinham que ser encaminhadas a entidades filantrópicas (MÜLLER, 2007).

As crianças sempre trabalharam mais cedo, ainda mais se fossem pobres. As crianças de classes intermédias, até o século XVIII, às vezes trabalhavam, já no século XIX as crianças estudavam e algumas trabalhavam, as das classes mais alta somente estudavam (MÜLLER, 2007).

Isso significa que a criança quanto mais pobre menos tempo de infância tinha, a criança entrava no mundo dos adultos quando sua sobrevivência ou de seus familiares estava de alguma maneira sob sua responsabilidade, a criança ajudava na manutenção da casa e da família com seu trabalho (MÜLLER, 2007).

No Brasil segundo a autora Müller (2007), a história das crianças não muda muito, com a chegada dos portugueses e sua dominação sobre os índios e a migração dos negros como escravos para o Brasil, delineia uma linha histórica de abandono, escravidão e separação de suas famílias sem direitos, unicamente para servir as famílias dos senhores, seja na manutenção de suas terras como para cuidar de seus filhos brancos.

A criança do futuro, de idade pronta, acabada, de prestígio, era a idade adulta. Mas aqui havia povos indígenas e depois passaram a

haver negros de diversas origens que por muito tempo representaram a maioria da população do Brasil. Havia particularidades e diferenças na vida de quem era moleque ou moleca (crianças negras), curumim (crianças de origem indígena) ou sinhozinho e sinhazinha (filhos dos brancos) (MÜLLER, 2007,p.99).

A história permite que a criança construa sua cultura de infância, pois haviam o intercâmbio cultural entre as crianças através das brincadeiras que brincavam juntas, mesmo que tinham pais que tinham procedências históricas tão distintas. Compartilhando seus tempos e espaços entre si e com os adultos, as crianças contruíram cultura (MÜLLER, 2007).

A infância brasileira da atualidade, existe em relação a outros países, uma das leis mais avançadas sobre infância. O art. 227 da nossa lei n. 8069/90, que regulamenta Estatuto da Criança e Adolescente (ECA), trazem em si a concepção da criança cidadã, o que significa entender que todos são sujeitos de direitos, merecem proteção integral, porque se encontram em condições especiais de desenvolvimento (MÜLLER; MORELLI, 2002).

Segundo o Estatuto da Criança e do adolescente (ECA) (Brasil, 1990) a criança e todo sujeito de 0 a 12 anos incompletos, entendida com suas peculiaridades com direitos e em desenvolvimento que precisa se apropriar dos direitos que lhe são dados, como acesso à educação, o direito de brincar, lazer, a estar com a família e saúde dentre outros. A lei determina

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre a proteção integral à criança e ao adolescente. Art. 2º Considera-se criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade. Art. 3º A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade. Art. 4º É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. (BRASIL, 1990)

Dentre outros direitos que estão inseridos na lei são os da liberdade, ao respeito e a dignidade como pessoas em processo de desenvolvimento e como

sujeitos de direitos civis, humanos e sociais garantidos. E os direitos à cultura, ao esporte e ao lazer.

Art. 53. A criança e o adolescente têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho. Art. 54. É dever do Estado assegurar à criança e ao adolescente: I - ensino fundamental, obrigatório e gratuito, inclusive para os que a ele não tiveram acesso na idade própria; VII - atendimento no ensino fundamental, através de programas suplementares de material didático-escolar, transporte, alimentação e assistência à saúde. Art. 58. No processo educacional respeitar-se-ão os valores culturais, artísticos e históricos próprios do contexto social da criança e do adolescente, garantindo-se a estes a liberdade da criação e o acesso às fontes de cultura. Art. 59. Os municípios, com apoio dos estados e da União, estimularão e facilitarão a destinação de recursos e espaços para programações culturais, esportivas e de lazer voltadas para a infância e a juventude( BRASIL 1900).

Importante ressaltar que o Estatuto da Criança e Adolescente é uma lei avançada em relação ao senso comum e mesmo a existência de políticas públicas e sociais coerentes com suas determinações. Ainda hoje no século XXI, o conteúdo de seus artigos ainda não caracteriza a vida das crianças no Brasil, passa longe da realidade por muitas delas vividas, por isso devemos fazer uso desse conhecimento de forma que o mesmo sirva de instrumento para intervenção coerente na realidade infantil brasileira(Müller; Morelli, 2002).

## **2.2 Cultura Lúdica**

A criança através da sua imaginação, interação e criatividade constrói sua cultura lúdica, pois a cultura lúdica não vem pronta e sim, construída pela criança desde bebê, e vai dando através do tempo novos significados (BROUGERE, 1997).

Para o autor Brougere (1997, p.01) “a brincadeira e o jogo só existe dentro de um sistema de designação, de interpretação das atividades humanas”. Assim determinando as características do jogo e brincadeira Brougere diz que “uma das características do jogo consiste efetivamente no fato de não dispor de nenhum comportamento específico que permitiria separar claramente a atividade lúdica de qualquer outro comportamento” (1997, p.03).

Partindo desta concepção segundo o autor o jogo deve ser visto e praticado como enriquecimento dessa cultura lúdica e não como um desenvolvimento da cultura, pois o jogo e a brincadeira são possíveis, permitindo enriquecer progressivamente a atividade lúdica. Assim o jogador irá partilhar dessa cultura para poder jogar e perder (Brougere, 1997). A cultura lúdica estabelece várias relações com o conjunto de cultura, podendo haver consequências sobre as crianças. Brougere afirma:

A cultura lúdica é antes de tudo um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível, considerando efetivamente o jogo como uma atividade de segundo grau, isto é, uma atividade que supõe atribuir as significações de vida comum um outro sentido, o que remete a ideia de faz de conta, de rupturas com as significações da vida cotidiana. A cultura lúdica compreende evidentemente estruturas de jogo com regras. O conjunto das regras de jogo disponível para os participantes numa determinada sociedade compõe a cultura lúdica dessa sociedade e as regras que um indivíduo conhece e compõe sua própria cultura lúdica (1997, p.04).

A criança adquire, constrói sua cultura lúdica também brincando, como toda cultura é um produto de interação social, depende desse contato junto com outras crianças ou familiares. Para Brougere

[...] cada interação supõe efetivamente uma interpretação das significações dadas aos objetos dessa interação (indivíduo, ações, objetos e materiais), a criança vai agir em função da significação que vai dar a esses objetos, adaptando-se a reação dos outros elementos da interação ( 1997, p.08).

A cultura lúdica é produzida pelo sujeito social, através de experiências, com o meio que está inserido, pois a cultura lúdica está cheia de tradições como as autoras afirmam:

A cultura lúdica está impregnada de tradições, brincadeiras que se mantêm em nossa sociedade e variam de uma região para outra, o prazer pelo brincar livre, por reproduzir gestos e ações, garantem o desenvolvimento físico, o controle da agressividade, proporcionando habilidades diversificadas, a realização de desejos, a superação de dificuldades individuais, a interação e adaptação a um grupo sempre através de ações simbólicas (PEDRAZZANI; JALANTONIO, IZA, 2010 p.02).

E ainda complementa o autor:

A criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando. É o conjunto de sua experiência lúdica acumulada, começando pelas primeiras brincadeiras de bebê, evocadas anteriormente, que constitui sua cultura lúdica. Essa experiência é adquirida pela participação em jogos com os companheiros, pela observação de outras crianças (podemos ver no recreio os pequenos olhando os mais velhos antes de se lançarem por sua vez na mesma brincadeira), pela manipulação cada vez maior de objetos de jogo (BROUGERE, 1997 p.08).

O Brincar segundo Pedrazzani, Jalantonio e Iza, “possibilita o resgate de valores sociais essenciais, é uma forma de comunicação entre as gerações, um instrumento de aprendizagem e de valorização do patrimônio lúdico-cultural em diferentes contextos” (2010, p.01).

O entendimento de lúdico, sendo linguagem humana, pode se manifestar de diversas formas e ocorrer em todos os momentos da vida como nas formas oral, escrita, gestual, etc. e no trabalho, no lazer, na escola, na família, etc. Na sociedade capitalista, o lúdico é equivocadamente ligada somente a infância e tomada como semelhante às manifestações culturais, porém as práticas culturais são lúdicas em si. É a interação do sujeito com a experiência vivida que possibilita o desabrochar da ludicidade (GOMES, 2004).

Gomes (2004), diz que o lúdico é uma expressão humana de significados, na cultura, no brincar consigo, com o outro e com o contexto. Por este fato ele reflete nas tradições, os valores, os costumes e as contradições presentes em nossa sociedade.

Entendendo que a cultura lúdica se constrói não só através da criança brincado mais através do meio que esta inserida. O próximo tópico, iremos apresentar um pouco da história dos jogos e brincadeiras populares, para podemos analisar como se deu o seu contexto histórico e ver que nem sempre os jogos e brincadeiras eram aceitos como algo para o desenvolvimento da criança e bom para o convívio social.

### **2.3 Histórias dos jogos e brincadeiras**

Os jogos e brincadeiras tradicionais nos últimos anos vêm sendo deixados de lado por vários fatores e transformações sociais. A autora Bernardes diz:

Os jogos tradicionais infantis: ciranda-cirandinha, cobra-cega, barra manteiga, queimada, jogo de pião, pedrinhas, amarelinha, entre outros, que encantam e fazem parte do cotidiano de várias gerações de crianças, estão desaparecendo devido à influência da televisão, dos jogos eletrônicos e das transformações do ambiente urbano, ou seja, as ruas e as calçadas deixaram de ser os espaços para a criança brincar (2006, p. 543).

Para Bernardes (2006), na educação os jogos tradicionais ou populares exerce uma importância muito grande na questão de socialização da criança, pois brincando e jogando a criança estabelece vínculos sociais, obedece as regras, como também propõe suas modificações e aprende a ganhar e perder. Os jogos e brincadeiras tradicionais fazem parte de uma cultura popular, pois expressam a produção de um povo e uma determinada época histórica. Segundo as autoras Lira e Rubio:

Desde a antiguidade os seres humanos jogam e brincam entre si, o jogo acompanhou a evolução histórica e esteve presente em todas as civilizações. É certo que ao longo do tempo, esses jogos vão agregando novas características e mudanças, pois é resultado das interações que os indivíduos fazem durante o uso de tais práticas (2014, p. 03)

Partindo do contexto histórico dos jogos e brincadeira vamos ressaltar alguns momentos históricos no mundo onde os jogos passaram de uma simples atividade de sobrevivência, preparo ao corpo, pecado no advento do Cristianismo, a importância de jogar e brincar para o desenvolvimento da criança para a socialização e interação com o próximo, sabendo respeitar regras, perder e ganhar (LIRA; RUBIO, 2014).

Na época do império Romano segundo Kishimoto (2001), os jogos eram destinados ao preparo físico com a finalidade de formar soldados obedientes ao seu país(2001, p. 39). Onde logo após as escolas romanas daquela época passaram a ser, diz Kishimoto, "...uma nova orientação, acrescentando a cultura física a formação estética e espiritual" (2001, p.39).

Com a chegada do cristianismo, com a imposição de dogmas, os cristãos tomam posse do Estado tornando-o poderoso, onde o desenvolvimento da inteligência era inviável, pois, para as crianças só cabiam a decoração do que era imposto. Assim a expansão dos jogos e brincadeiras era discriminada e visto pelos

cristãos como algo proveniente do pecado, onde os jogos nessa época passaram a ser deixados de lado pela sociedade evitando sua expansão, para não irem contra a igreja (KISHIMOTO, 2001).

A partir do Renascimento de acordo com Kishimoto (2001) outras concepções pedagógicas, começam a surgir com o intuito de legitimar o jogo como felicidade terrestre, como algo bom para ser desenvolvido, sem a pretensão ao pecado, reabilitando-se o jogo e incorporando-se no cotidiano das crianças, jovens e adultos.

Para Bernardes “A infância como construção social e histórica surge e desenvolve-se entre os séculos XVI e XVIII” (2012, p.1). Por que na era medieval a criança ao sair do peito da mãe era inserida ao mundo dos adultos, para poder apreender com eles os meios de sobrevivência, como também jogar e brincar, tratando as crianças como adultos em miniaturas.

Nesta época segundo a autora Bernardes (2012), as atividades lúdicas realizadas tanto pelos adultos como pelas crianças não apresentava distinção, eles compartilhavam dos mesmos brinquedos e participavam dos mesmos eventos sem separação, afirmando que as crianças viviam como os adultos sem ter separação de obrigações e participação em festa realizada pelo grupo.

Como diz Ariés:

O mundo medieval ignorava a infância. Não existia qualquer sentimento de infância, a consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem (1981, p. 154).

A partir da compreensão da importância dos jogos como exercício capaz de formar ser humano, o jesuíta Ignácio Loyola que fazia parte do instituto dos jesuítas que foi criado no século XVI, preconizando a utilização dos jogos como algo educacional na sua organização (KISHIMOTO, 2001).

A expansão dos jogos de caráter educativo continuou no século seguinte, pois para a apreensão de conhecimento através de imagens e dos sentidos para autora e de grande relevância para educação infantil, assim a quantidade de jogos passam a multiplicar-se destinando ao auxílio de tarefas didáticas nas áreas de História, Matemática, Moral, entre outras (KISHIMOTO, 2001).

O movimento científico no século XVIII passou a diversificar os jogos incluindo as inovações, Kishimoto (2001 p.41) diz com “A publicação da Enciclopédia favorece

o aparecimento de novos jogos. Preceptores da época utilizam as imagens publicadas na Enciclopédia para criar jogos destinados á educação dos príncipes e nobres”. A autora ainda complementa:

Outra característica do século XVIII é a popularização dos jogos educativos. Antes restritos aos príncipes e nobres, agora tornam-se veículos de divulgação, crítica e doutrinação popular. Utilizados para o desempenho de papéis, difusão de ideias e crítica de personagens, tais jogos penetram no cotidiano popular. Inaugurando-se, assim, a prática de explosão do jogo como instrumento de propaganda (KISHIMOTO, 2001, p.41).

Com a ampliação de novas ideias segundo a autora, as experiências crescem com o intuito de facilitar as tarefas das crianças de ensino, tornando os estudo de várias disciplinas mais atraente, dentre outras características afirmando assim “tais jogos servem para divulgar, ao mesmo tempo, atitudes de respeito, submissão e admiração ao regime vigente” (KISHIMOTO, 2001, p.42).

Muitos jogos foram criados e com a expansão dos meios de comunicação Kishimoto (2001), cita que o comércio vai estimular o consumo de jogos com o objetivo de aprendizagem do vocabulário. No século XIX os jogos existentes nessa época perduraram até a I Guerra Mundial, assim estimulando o consumo dos jogos militares. Com o fim da guerra dão lugar às práticas esportivas, predominando no mercado, trens elétricos, autoramas, bicicletas, patins etc., mostrando a valorização do esporte em detrimento do militarismo (KISHIMOTO, 2001).

Até aqui os jogos passaram por várias transformações, aceitações e apropriações, de várias formas, com intuito de educação, lazer e liberdade. Autora afirma que:

A importância do jogo na educação tem oscilado ao longo dos tempos. Principalmente nos momentos de crítica e reformulação da educação, são lembrados como alternativas interessantes para a solução dos problemas da prática pedagógica. Tais oscilações dependem, basicamente, de reestruturação políticas e econômicas de cada país. Geralmente, em períodos de contestação, de inquietação políticas e crises econômicas, aumentam as pesquisas e os estudos em torno dos jogos (KISHIMOTO, 2001, p.44).

Hoje, os jogos que tinham por objetivo, desenvolver fantasias, com caráter de gratuidade é transferida para uma visão de eficiência, visando à formação do grande homem do amanhã, e torna-se, em decorrência, pago. A especialização excessiva

dos “brinquedos educativos”, dirigindo ao ensino de conteúdos específicos, está retirando o jogo da sua área natural e eliminando o prazer, a alegria e a gratuidade, ingredientes indispensáveis à conduta lúdica (KISHIMOTO, 2001).

O jogo deve ser entendido e praticado com o intuito livre, sem contrariar sua natureza com o recurso e objetivo ao desenvolvimento infantil, alertando para os riscos do excessivo uso de jogos didáticos que desvirtuam as tarefas de ensino e a real importância do jogo que é primordial ao desenvolvimento infantil, o prazer, alegria, a exploração livre e a construção e as representações por elas criadas (KISHIMOTO, 2001).

A seguir iremos apresentar a importância de se trabalhar jogos e brincadeiras que estão inseridos nos conteúdos da Educação Física. Neste contexto o professor é o principal responsável, para que esses conhecimentos não fiquem somente no papel, pois, assim estaremos negando as crianças o que se tem de mais rico no seu ensino que é vivência e conhecimento do que de direito.

#### **2.4 A importância dos jogos e brincadeiras para as crianças.**

Com os jogos e brincadeiras a criança cria e recria o mundo que vive, o ato de brincar, segundo Bernardes (2006), é importante e ocupa um lugar mais que privilegiado no universo infantil, onde muitos estudiosos e pesquisadores tem consciência sobre esse valor e importância do ato de brincar.

O que seria esse jogo e brincadeira? Por que da sua importância, é de grande relevância para o desenvolvimento da criança em diferentes fases de sua vida.

Para Huizinga o jogo é:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente convertida, mas absolutamente obrigatórias, dotada 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 (2001, p. 33).

Concordando com autora Bernardes argumenta:

A característica do jogo é de ser uma atividade livre e, quando o sujeito a ordens externas ele deixa de ser jogo, permitindo a criança,

sobretudo, distanciar-se da vida cotidiana e entrar no mundo da fantasia, do faz de conta. A existência de regras em todos os jogos e, estas são desrespeitadas, estraga-se o jogo, privando-o de todo e qualquer valor. O jogador que desobedece as regras é chamado de “desmancha-prazeres”, pois destrói o mundo mágico, e esta figura é mais nítida nas brincadeiras infantis (2012, p. 05).

Na educação e desenvolvimento da criança o lúdico é muito importante, pois de acordo com a Kishimoto “o jogo e a criança caminham juntos desde o momento que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico” (1999,p.11).

A criança quando esta brincando ou jogando com outras crianças segundo a autora, ela estabelece vários vínculos, como sociais ajustando-se ao grupo que esta inserido, aceita a participação de outras crianças com os mesmo direitos, obedecem a regras propostas pelo grupo, como também sugere modificações. Aprende a ganhar e também a perder (BERNARDES, 2012).

A autora ainda afirma nesse mesmo contexto que:

Nesses grupos infantis, formados com finalidades lúdicas, a criança adquire espírito de solidariedade e disciplina, experimenta com seus pares diversas funções, obedece e elabora regras traçadas pelo próprio grupo, formando as primeiras amizades, construindo suas relações sociais (BERNARDES, 2012, p. 07).

Neste sentido devemos compreender e refletir sobre os jogos e brincadeiras e levar em consideração tudo que cerca a criança como de grande importância e o ato de brincar para seu desenvolvimento, pois a própria criança sente, imagina, participa, cria e age sobre o mundo, criando suas culturas e histórias, construindo seu próprio universo, dentro da sua pureza (BERNARDES, 2012, p. 07).

Para o autor Brougere (1997), brincar depende do conjunto de atividades humanas, na nossa cultura o significado de brincar é uma atividade que opõe ao ato de trabalhar, e a oposição ao que é sério.

Para Soares, et. al. o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência do meio em que está inserido assim eles afirmam que “Quando a criança joga, ela dá significado as suas ações, o que faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões” (SOARES, et. al.,1992, p. 45).

Trabalhar jogos e brincadeiras populares na escola não é opcional e sim direito dos alunos, pois faz parte dos conteúdos estruturantes da Educação Física e

apresentar “caminhos” para que o aluno reflita sobre o contexto em que está inserido, por mais que, o que mais se vê é a esportivização, que de certa forma sofre influencia da mídia.

## **2.5 Jogos e Brincadeiras na Educação Física.**

O jogo é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente.

De acordo com Soares, et. al. (1992):

O jogo satisfaz necessidades das crianças, especialmente duas necessidade de "ação". Para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento, o professor deve conhecer quais as motivações, tendências e incentivos que a colocam em ação. Não sendo o jogo aspecto dominante da consciência, ele deve ser entendido como "fator de desenvolvimento" por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-la a agir independentemente do que ela vê (p.45).

Quando a criança joga, ela dá significados às suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência (SOARES, et. al., 1992).

A ênfase no propósito/objetivo do jogo acentua-se com o desenvolvimento da criança. Sempre esse propósito objetivo é o que decide o jogo, justifica a atividade e determina a atitude afetiva da criança. Assim, por exemplo, a preocupação e tensão durante uma corrida, tanto por querer ganhar ou por se ver ultrapassada, pode levá-la à perda de grande parte do prazer do jogo (SOARES, et al., 1992, p.45).

Em um programa de jogos para as diversas séries, é importante que os conteúdos dos mesmos sejam selecionados, considerando a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive e oferecendo-lhe ainda o conhecimento dos jogos das diversas regiões brasileiras e de outros países (SOARES, et. al., 1992)



### **3. ANÁLISE DO CONTEXTO: REGISTRO E PERCEPÇÕES DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO PIBID.**

Nesta seção apresentaremos o espaço onde ocorreram as intervenções com as crianças, durante as aulas de Educação Física, no período de contra turno, onde foi observada a relação das crianças com o contexto da aula de Educação Física, com crianças do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental I.

#### **3.1 O âmbito da pesquisa: Pibid**

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) é desenvolvido por grupos de acadêmicos das licenciaturas, com a tutoria de um docente do curso de graduação e de um docente da rede pública de ensino. Os acadêmicos pertencentes ao PIBID atuam de maneira integrada contribuindo para a melhoria dos Projetos Pedagógicos das escolas envolvidas, por meio da realização de atividades de ensino, pesquisa e extensão, visando a formação crítica de professores, preparando-os para a prática pedagógica e refletindo acerca do trabalho educativo (CAPES, 2015).

O PIBID Educação Física / CPAN foi criado em 22/11/2013 com a aprovação do projeto institucional pela CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) e teve início em fevereiro de 2014. O programa conta com dois grupos que atuam em 04 escolas da rede pública de ensino de Corumbá/MS (CAPES, 2015)

O PIBID Educação Física/CPAN atende atualmente 04 (quatro) escolas, sendo 03 (três) da Rede Municipal de Ensino de Corumbá e 01 (uma) da Rede Estadual de Ensino de Mato Grosso do Sul. Os bolsistas de iniciação à docência oferecem oficinas de temas variados em cada uma das escolas (CAPES, 2015).

Durante o relato das observações no nosso trabalho, usaremos nomes fictícios para discriminar a escola e seus respectivos alunos preservando assim sua identidade.

As observações foram realizadas em uma escola municipal da cidade de Corumbá-MS com crianças do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental I através de registros e entrevistas durante as aulas de Educação Física no contra turno dos escolares. A forma de registro utilizadas durante as aulas foi o diário de campo,

onde selecionamos dentre esses registros algumas falas dos alunos durante as atividades e iremos abrir uma discussão acerca do que eles pontuam durante as aulas.

Analisando e observando por duas semanas as aulas de Educação Física dessas turmas, percebemos que os professores regentes somente lhes davam a bola, e os alunos tinham a liberdade de escolher a atividade que queriam realizar sem nenhum direcionamento, observando este fato a maioria dos alunos tanto meninos quanto meninas ficavam sentados mexendo em celulares e os demais jogando futebol, sem nenhuma restrição quanto ao uso do aparelho eletrônico na aula.

A partir disso decidimos elaborar planos de ensino e de aula, que discutissem a importância de se realizar jogos e brincadeiras em conjunto e identificar de que forma o desinteresse nas aulas de Educação Física pode afetar seu desenvolvimento. E em que ponto os professores estão errando em não preparar suas aulas de forma a atrair seus alunos para tais práticas deixando os alunos desviarem sua atenção na hora das práticas escolares, lembrando que este não é só o papel dos alunos na relação de refletir sobre o assunto e sim de todos que ali estão para auxiliá-los para um bom desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo durante as aulas de educação física no caso a figura mais importante e mais próxima deles são os professores de Educação Física.

### **3.2 Discussão**

No primeiro dia de aula (mês 09) objetivo era saber das suas vivências e experiências sobre o conteúdo programado para dar em aula, no caso “jogos e brincadeiras populares”. A princípio as crianças foram bem receptivas com os estagiários, já chegaram pedindo para jogar futebol, porém propusemos à eles para assistirmos um filme “o menino maluquinho” que em sua história trazia várias brincadeiras antigas, que talvez muitas dessas crianças não haviam vivenciado ainda ou já ouviram falar, porém não brincavam.

Ao término do filme fizemos perguntas se gostaram, quais foram as partes que mais lhes chamaram a atenção, e quais brincadeiras que eles conheciam.

João disse:

Professora o filme é bem legal, tem bastante brincadeira né? Mais não conheço um monte delas, só o futebol.

Na fala do João o futebol sem dúvida é o esporte mais visto e praticado pelas crianças e jovens no mundo todo. A maneira como a sociedade está organizada e divulgam estas questões despertam nas crianças desde pequenos o desejo em praticar o esporte mais visto no mundo, onde se ter a mesma roupa ou chuteira do ídolo se tornam o próprio atleta, e ainda mais além da grande maioria das vezes trocam o brincar com os amigos nos campos de futebol, por ficarem sentados na frente do vídeo game jogando jogos de futebol onde aparecem o rosto dos seus ídolos(MARTINS et. al., 2012). Os autores fundamentam que a mídia:

[...] como estratégia de marketing, estimula o consumo de produtos esportivos e associa o esporte a outros tipos de produtos vinculados aos espaços publicitários em eventos de grande porte. Além disso, associa a comercialização de tais produtos à participação de ícones do esporte, que remete o seu desempenho profissional ao uso dos materiais das marcas que geralmente o patrocina, estimulando a população ao consumo dos mesmos materiais utilizados por seus ídolos do esporte ( PEREIRA; VAROTO, 2011, p. 03).

A mídia age na vida do ser humano como uma importante mediadora em diversos fatores, principalmente na relação do esporte midiático e espetacularizadores algo atrativo para o consumidor, alienando-os a aderir novos hábitos, estilos de vida, ideais e sustentando a ideia de consumismo por parte da sociedade (PEREIRA; VAROTO, 2011).

No âmbito escolar a prática do futebol tem crescido muito pelo acesso das crianças as tecnologias e as visualizações que a mídia tem dado a esse esporte, se tornando atrativos. Porém por causa desta interferência que o futebol exerce sobre a sociedade, temos que ficar atentos há essas transformações para não tornar as aulas de Educação Física uma profissionalização precoce discernindo os objetivos propostos pelas suas aulas e almejando sempre seguir o que é correto e coerente com os conteúdos programados pela instituição de ensino.

Pedro disse:

Só brincadeira massa professora, a senhora vai ensinar a gente?

Maria disse:

Professora, passa sempre filme pra gente é legal eu gosto, de ficar assistindo TV, mas tinha muita brincadeira de menino.

Na fala da Maria podemos analisar dois pontos importantes para a nossa discussão que é ter a TV como diversão e a questão de gênero. Hoje toda a família de classe média tem acesso a TV e internet, algo que era privilégio de poucos, porém os pais se adaptam a TV a cabo como algo que para distrair os seus filhos, meios de deixá-los ocupados por bastante tempo, e isso se torna um problema. Ao passar o filme na aula, a aluna Maria disse que adorava assistir TV e que devo repetir a atividade sempre.

As instituições de ensino não devem acreditar que os meios de comunicação, principalmente a televisão são meros eletrodomésticos ou apenas objetos de diversão, que não podem colaborar em nada na aprendizagem de seus educando, quando na verdade podem ser auxiliares do processo de ensino. E por este motivo os professores de Educação Física bem informados podem utilizar deste auxílio para deixar as aulas mais interessantes, podendo utilizar as informações transmitidas pelos meios de comunicação de massa para realizar discussões em aula e trazer assuntos que são de interesse de seus educandos (MARTINS et. al., 2012).

Já na discussão da questão de gênero, a menina Maria afirma em sua fala que as brincadeiras apresentadas eram mais de meninos, com base em quê? A aluna afirma isso. Alguém as disse?.

Para o autor os estudos a partir da palavra gênero depende muito da teoria de cada pesquisador e inclusive no campo da Educação Física, do lazer, e do esporte que difere das posições epistemológicas e políticas. Nas produções teóricas da Educação Física, esporte e lazer estão sempre vinculadas a temática de gênero a partir de estudos de estereótipos e papéis sexuais, e que a questão de gênero está demarcada que entre meninos e meninas há um universo de diferenças e que essas diferenças são produzidas na cultura (GOMES, 2004).

De acordo com a autora Finco

Meninos e meninas desenvolvem seus comportamentos e potencialidades a fim de corresponder às expectativas de um modo singular e unívoco de masculinidade e de feminilidade em nossa

sociedade. Muitas vezes instituições como família, creches e pré-escolas orientam e reforçam habilidades específicas para cada sexo, transmitindo expectativas quanto ao tipo de desempenho intelectual considerado “mais adequado”, manipulando recompensas e sanções sempre que tais expectativas são ou não satisfeitas. Meninas e meninos são educados de modos muito diferentes, sejam irmãos de uma mesma família, sejam alunos sentados na mesma sala, lendo os mesmos livros ou ouvindo a mesma professora. A diferença está na forma aparentemente invisíveis com que familiares professoras e professores interagem com as crianças (2010, p. 122).

A autora fundamenta que os pais e a escola de forma invisível, acabam separando os meninos e meninas, dando características própria de cada sexo e reforçando sempre que possível este conceito. Esta divisão foi construída socialmente e culturalmente, na antiguidade esta distinção na vestimenta na realização de trabalhos e na hora do brincar não existia, todos partilhavam dos mesmos afazeres e vestimentas, porém hoje meninos e meninas devem se apresentar a sociedade com suas particularidades definidas, constituídas culturalmente.

Na segunda aula iniciamos com a brincadeira queimada, com a bola pronta, eles resistiram um pouco, pois nós sugerimos que todos participassem, porém alguns alunos queriam jogar futebol e outros queriam ficar sentados ouvindo música do celular, até davam desculpa que não estavam se sentindo bem.

João disse:

Pára! professora, queimada é coisa de menina, é chato, nós já conhecemos, vamos jogar bola.

Maria disse:

Vai ter que correr professora? Eu não gosto de suar, vai sujar minha roupa, esses meninos são mau educados.

*Pedro disse:*

Já sei! jogar queimada, é chato vamos para o “fut”!

Mais uma vez a preferência pelo futebol fica evidente, os alunos têm suas concepções esportivas baseadas nos discursos midiático que assistem. Porém a escola insiste em terem como prática somente o futebol, sendo que os conteúdos da

Educação Física e rico em valores para aprendizagem do aluno devem aprimorar assim, de uma pedagogia esportiva que atente o aluno para interpretação crítica sobre o esporte midiaticando no seu cotidiano, interligando essas informações e ideias transmitidas à realidade social por ela vivida (PEREIRA; VAROTO, 2011).

Tentando se distanciar dos meninos as meninas e vice e versa questão de gênero ela é muito forte na vida das crianças, ao todo momento dividindo os afazeres de menino e menina, gênero pode se descrever como habilidades, identidades e modos de ser são socialmente configurados e impressos no corpo de meninos e meninas de acordo com as expectativas de uma determinada sociedade. Vemos muito isso ao observar nas famílias e nas escolas o controle da agressividade na menina, o menino sofre processo semelhante, mas em outra direção nele são bloqueadas expressões de sentimentos como ternura, sensibilidade e carinho (FINCO 2010).

Nos processos de socialização e formação da identidade das crianças, constroem-se diferenças nos comportamentos: Expressões verbais, corporais, relações de proximidade, maneiras de se vestir, brincadeiras por sexo e criam-se os estereótipos. O termo gênero é uma representação da relação de pertencimento a um grupo, uma categoria (ALMEIDA, 2012, p.01).

As distinções do que é de menino e menina começam dentro de casa com os pais e das pessoas que cercam a criança. Os pais são os que constroem o primeiro ambiente de brinquedos da criança, antes que ela comece a fazer suas escolhas. Fica visível esta ação ao nascimento da criança, o quarto das meninas é rosa, com bonecas, e o dos meninos é azul, com carros em miniatura. No momento de brincar as meninas costumam brincar de “casinha” e representam o papel da mãe e os meninos, de “motorista”, que dirige o carro. Portanto acaba sendo o contexto em que a criança vive, especialmente o meio familiar, que dirige inicialmente tais escolhas (BROUGERE, 2004).

Nesta mesma aula levei também materiais para que pudéssemos construir a bola de queimada, que foi de papel, sacola plástica, meia e a convencional, eles gostaram queriam fazer mais bonito que o outro. aproveitei a queimada de diversas maneiras que desconheciam, ao final indaguei-os sobre o porquê de não brincarem e por que é uma brincadeira de menina? Todos disseram que não brincam porque não tem espaço em casa para jogar e os pais não deixam eles brincarem na rua, no

caso de ser brincadeira de menina ninguém quis falar o porquê. Para a próxima aula pedi aos alunos para fazerem uma pesquisa com os pais e avós sobre as brincadeiras que eles brincavam quando eram mais novos e quais eram os locais dessas brincadeiras.

Na terceira aula, na quadra fizemos uma roda onde cada aluno leu sua pesquisa sobre as brincadeiras antigas dos familiares mais velhos.

João disse:

[...] minha mãe disse que quando era pequena ela e a mãe dela faziam bonecas de pano, por que naquela época eles não tinha dinheiro para comprar uma boneca pronta, faziam as roupas que ela iriam vestir, ai ela brincava com as amiguinhas de casinha, ela disse que era muito legal, como ela queria voltar a ser criança.

Pedro disse:

Meu pai ele brincava de carrinho de madeira, ele amarrava uma cordinha no caminhão e ia puxando, de bolita, soltar pipa, de hominho aqueles soldadinhos, ele disse que trocava com os amigos, mas os pais dele não sabiam.

Maria disse:

Minha avó brincava de comidinha e de casinha, ela fazia bolo de areia, comida de folhas montava cabaninha com as amigas, pegavam os lençol da mãe dela para fazer a cabana.

José disse:

Meu pai era “arteiro” ele que disse, subia em árvores, brincava de esconde-esconde, pique-lata, pião e bolita, ele tinha um balde de bolita e topa figurinha, não sei qual era essa brincadeira. Mas ele disse que e um tempo que não volta mais.

Partindo da pesquisa das crianças com seus familiares mais velhos, a autora Kishimoto (1999) apresenta em seu livro a historia das brincadeiras e o seu brincar no Brasil na época do engenho do açúcar mostrando as origens étnicas das brincadeiras, muitos dos familiares destas crianças da escola Barão do Rio Branco brincavam. As brincadeiras mais evidentes nesta época eram tais como adivinha, cantigas de roda, história de príncipes, rainhas, assombrações, bruxas e brinquedos como pipa, o pião, jogos de pedrinha que e hoje tem o nome de cinco Marias, amarelinha que segundo a historia foram trazidas pelos portugueses, e que a

miscigenação índio-branco-negro, dificultam a especificação da influência africana no folclore infantil (BERNARDES, 2005). Para Moreira:

[...] os jogos populares, expressões de uma cultura corporal comunitária e que merecem melhor repercussão no ambiente escolar bem como na prática pedagógica da Educação Física num contexto de educação infantil e ensino fundamental. As tatuagens expressas nos jogos populares são valores que, incorporados, contribuem de forma significativa para a construção formal do sujeito (2010, p. 10).

De acordo com Kishimoto (1993), as origens dos jogos e brincadeiras se fundamenta na história brasileira e na constituição do seu povo, através da vinda dos colonizadores e incorporados pela cultura indígena e afro-brasileira onde passam a surgir os contos históricos, lendas, superstição, festas e jogos como amarelinha, bolinha de gude, pular corda, pião dentre outros, que ao passar dos anos foram ganhando significados e território com as crianças.

Durante esse diálogo todos apresentaram sua pesquisa, aproveitei e perguntei a eles quais brincadeiras brincavam e o que faziam em casa como divertimento.

João disse:

Ah professora eu jogo playstation, futebol só na escola na rua meu pai não deixa, ele disse que e perigoso e assisto império”,

Eu perguntei ao João, império traz algo de bom para sua vida? E você se diverte assistindo?

João responde:

sim professora na império ele ensina a ser rico, e a ter amante, e legal eu rio abeça.

Maria disse:

Eu assisto TV professora, Discovery kids, padrinhos mágicos e jogo, joguinhos do celular da minha mãe, têm até uma fazendinha e as vezes eu entro no meu facebook, mas minha mãe não sabe...

Pedro disse:

Eu assisto TV professora não tem nada para fazer, mamãe e vovó não deixa eu sair de casa diz que la e perigoso tem muito carro na rua.

Maria 2 disse:

Eu também professora só assisto TV e brinco no tablet que meu pai deu de presente, na rua não brinco mamãe disse que tem tarado, eu nem sei o que é isso, mas ela disse que uma pessoa que leva agente e nunca mais vemos nossos pais

José disse:

Professora eu só brinco de matar no computador e “massa”, sabe aqueles jogos online? Então eu tenho um monte, ai eu brinco com outro amigo que tenha computador também.

Assim fica evidente que a maioria das crianças passam a maior parte do seu tempo quando estão em casa em frente a televisão e computador sem interferência alguma dos pais, ainda achando melhor eles estarem dentro de casa assistindo TV do que na rua brincando, por acharem perigoso para a segurança de seu filho. Por este fato vê se necessário uma intervenção pedagógica da própria escola sobre, especificadamente, os conteúdos da televisão, pois é nesse ambiente que há um conflito entre o que é ensinado e aprendido na escola e na TV.

A partir desta concepção se não ocorrer mediação adequada, um possível resultado para instituição seria uma “perda” de sua responsabilidade educacional. A escola precisa aceitar as realidades de seu tempo e se preparar para enfrentar as dificuldades considerando que é na escola que o pensamento é fértil e sobrevive (SIQUEIRA; WIGGER E SOUZA, 2012).

No final das apresentações da pesquisa com os pais e avós, pedi aos alunos que eles falassem o porquê de não terem gosto pelas brincadeiras que os pais brincavam antigamente. Muitos deles afirmaram que era por que os pais nunca ensinaram eles e na escola só fazem atividades de fins esportivos como futebol, voleibol e basquetebol.

João disse:

Eu não brinco das brincadeiras dos meus pais e avós por que, eles nunca me ensinaram, eles trabalham muito não tem tempo, ai eu fico no computador jogando e mais divertido.

Maria disse:

Ah! Professora minha avó fala muito de quando ela era criança, que ela brincava na rua com as amiguinhas, mas eu ela não deixa sair na rua diz que é perigoso eu me machucar e as crianças da rua são danada e não tem pais. Ela tem hora que é chata.

Pedro disse:

Eu brinco professora de futebol em casa com meu irmãozinho, mas ele é pequeno ai as vezes ele não sabe brincar, ai prefiro assistir vídeo no youtube, jogar no celular, essas coisas.

Hoje na sociedade contemporânea os jogos e brincadeiras populares que encantavam e faziam parte do cotidiano das crianças de várias gerações, estão desaparecendo devido às transformações do ambiente urbano, ou seja, as ruas e as calçadas deixaram de ser espaços para a criança brincar, se tornando algo perigoso e inviável para encontros entre os colegas da rua e da escola como ocorria antigamente, acabando por aprisionar a criança dentro de casa como forma de “protegê-las”, porém afastando do convívio social.

Com as transformações urbanas, passou a ficar limitado os espaços de recreação das crianças, e tendo as crianças adaptar-se em espaços fechados e reduzidos e na maioria das vezes supervisionados por um adulto. Deste modo não podemos criticar a televisão, os jogos eletrônicos, os pais e os professores por estas transformações que veio se instalando na vida do ser humano desenfreadamente, porém devemos problematiza-las através de busca de uma formação continuada a respeito do assunto e contextualiza-la com seus alunos, permitindo que reflita no seu contexto social.

A partir das constatações, buscar alternativas para superá-las, não basta criticar a pedagogia dos brinquedos eletrônicos e computadores sem conhecimento profundo e capacitação para utilização correta e de forma que nos auxilie nas aulas de Educação Física. Criticar os pais por não brincarem com seus filhos e sermos hipócritas assim apontar a escola como única e culpada pelo fracasso escolar. Temos que juntos propor estratégias, para que o pai se conscientize e melhore sua relação com seu filho, apontar propostas de mudanças reais para as escolas com objetivo de articulação de ações que proporcione ao sujeito condições, para que ele reaja e participe das transformações sociais como melhor integração da comunidade, pais, alunos e professores para juntos superar estes obstáculos presentes na vida do ser humano (SANTO; LIMA, 2012).

Através da brincadeira a criança se expressa, interage, aprende a lidar com o mundo que a cerca e forma sua personalidade, recria situações do cotidiano se expressa, desta maneira percebe-se a importância do brincar como forma da criança expressar-se e desenvolver suas habilidades de criação, de relacionar-se e de interagir (LIRA; RUBIO, 2014, p. 01).

A ludicidade é de extrema importância na educação infantil, pois para seu desenvolvimento e fundamental levar o aluno as sensações e emoções, pois através do brincar a criança aprende a lidar com o mundo, forma sua personalidade eleva o aluno a sensações e emoções fundamentais para o seu desenvolvimento. Sendo assim a criança deve estar inserida no contexto escolar com objetivo de auxiliar no processo de ensino aprendizagem (LIRA; RUBIO, 2014).

No próximo capítulo iremos apresentar uma discussão e propostas para a superação das influências midiáticas e tecnológicas e formas de trazê-las para o nosso meio escolar como ferramenta e auxílio para o desenvolvimento e conhecimento das práticas de jogos e brincadeiras populares.

A através de problematizações do contexto, que estamos inseridos propor a busca constante da formação continuada de professores, para poder lidar com firmeza e clareza garantindo estes conteúdos sem negá-las por desconhecerem ou não estar preparados para saírem de sua zona de conforto.

#### **4. REFLEXÕES E VISÕES NO BRINCAR DA CRIANÇA.**

A partir da revisão da literatura, buscamos discutir como a mídia e as novas tecnologias têm influenciado no brincar contemporâneo das crianças da escola municipal da cidade de Corumbá-MS, através do Programa Institucional de Bolsa a Iniciação a Docência (PIBID).

Neste estudo, abordou-se o contexto histórico da criança e infância e seus direitos e deveres em relação a sua vida social, jogos e brincadeiras populares e a sua importância como conteúdo estruturante da Educação Física Escolar. Assim muitos autores dizem que atividades envolvendo brinquedos tecnológicos têm feito parte do cotidiano das crianças, ocupando o espaço e o tempo que muitas vezes seria dedicado às brincadeiras tradicionais (CAIROLI, 2010).

A escola exercendo seu papel deve ser o local onde os educadores devem problematizar o contexto social, debatendo e reconhecendo a criança como ser pensante e que tem seus ritmos próprios de linguagens. Um passo fundamental, é fazer que ela compreendesse que através do brincar ela irá estabelecer vínculos sociais aprender a conviver em grupo e aceitar o outro, respeitar regras e sugerir modificações, o lúdico durante os jogos e brincadeiras auxilia na educação e no desenvolvimento da criança dentro da escola e no ambiente familiar (DINIZ; RODRIGUES, DARIDO, 2012).

Os autores complementam dizendo o papel da escola:

A escola enquanto instituição social, também está inserida neste contexto de intenso desenvolvimento, onde as mídias são componentes que ocupam um espaço expressivo no cotidiano. Logo, para acompanhar o ritmo dos alunos ela não pode manter-se a margem destas transformações, problematizando e refletindo sobre estas questões (DINIZ; RODRIGUES, DARIDO, 2012, p.186).

Nós enquanto professores devemos nas aulas de Educação Física realizar propostas de educação para e pela mídia e com as mídias, articulando pedagogicamente a vivência corporal, o conhecimento e a reflexão acerca da cultura corporal de movimento, relacionando criticamente com as mídias. Portanto o conhecimento trabalhado nas aulas de Educação Física precisa ir além da execução

do movimento sendo primordial que o educador não só dessa área, estar em constante formação, e atento as mais variadas informações transmitidas pelos meios de comunicação de massa, para que esteja informado e preparado para possíveis discussões dentro da sala de aula e possa colaborar para que seus alunos sejam sujeitos críticos (MARTINS et al., 2012).

Nesta perspectiva, devemos compreender o mundo entre a Educação Física e a mídia, destacando o que muda na formação de alunos que estão inseridos no mundo tecnológico e midiático e indagando como esta pode ser uma ferramenta didática para se trabalhar nas aulas de Educação Física, que possa contribuir para uma leitura mais crítica da realidade das crianças (DINIZ; RODRIGUES, DARIDO, 2012).

Os professores e os pais, muito das vezes estão preocupados com o ensino pedagógico dos seus filhos e alunos, o local onde eles devem aprender a ler e escrever para terem uma profissão futura, sendo assim a escola para eles pais, deve ser um local sistemático de aprendizado, onde vivenciar jogos e brincadeiras se apresenta como algo de lazer, que a escola não se configura esse espaço adequado para esse tipo de prática (LIRA; RUBIO 2014).

Na escola é de extrema importância ter a discussão sobre esses conceitos, pois hoje as crianças recebem constantemente uma avalanche de informações transmitidas pelos principais meios de comunicação, pois elas não possuem ainda consciência crítica suficiente para relacionar o que os meios de comunicação lhes transmitem e os que eles devem relacionar o que é certo e errado (MARTINS et. al., 2012).

Na visão do autor “A Educação Física, que tem como objetivo de estudo a reflexão a cultura corporal, e que entende expressão corporal como linguagem, no mínimo enriqueceria os momentos de brincadeira” (PRODÓCIMO; NAVARRO;2012, p. 646).

Os jogos e brincadeiras populares devem como conteúdo estruturante da Educação Física estar presente na educação das crianças, com objetivos de garantir a permitir que a criança vivencie sua cultura corporal que incorporadas irão estimular e contribuir de forma significativa para construção formal do sujeito. A partir trabalho com jogos e brincadeiras possibilitaremos a compreensão da criança como sujeito que produz história e cultura com linguagem própria, deixando-a de visualiza-las

apenas como aluno, e sim um ser pensante e produz conhecimento (FALCÃO, et al., 2012)

De acordo com todas as pesquisas referenciais e análises dentro do contexto da realização de jogos e brincadeiras populares, o educador ocupa um papel principal nesta situação, inclusive na intervenção em relação às novas tecnologias, pois é na escola, e talvez somente na escola, que ocorram oportunidades para as crianças brincarem e refletirem sobre o papel que a mídia exerce na sociedade que transformam a maneira como as pessoas enxergam e atuam no meio em que vive(DINIZ, RODRIGUES, DARIDO, 2012).

Por este fato seria de grande valia a escola tratasse a mídia de forma crítica, para que os futuros cidadãos não saiam da escola, sem capacidade de realizar uma leitura reflexiva sobre está ferramenta (DINIZ, RODRIGUES, DARIDO, 2012).

Portanto, o educador necessita refletir sobre a questão do brincar, criar espaços e tempos que permitam a realização de jogos, brincadeiras, instituindo estratégias que permitam a promoção e evolução integral da criança. Sem deixar as margens o medo de sair da sua zona de conforto, tendo sempre em mente que objetivo final e trazer para a criança oportunidades de vivências que lhe são negadas e discutir com embasamentos e preparação sobre a sua realidade e sobre seu contexto social, levando em consideração que brincar não é apenas necessidade, mas direito das crianças.

## 5. CONCLUSÃO

Podemos observar que as práticas corporais das crianças sofrem influência das novas tecnologias, deixando à margem dessas práticas os jogos e brincadeiras populares e que as mudanças que ocorreram na sociedade nesses últimos anos, foram primordiais para que elas não tivessem acesso a muitos conhecimentos culturais importantes para o crescimento como ser humano, crítico e participativo nas suas escolhas. A sociedade moderna impõe o que a criança e adulto irão fazer sem dar opções, se tornando aliados ao sistema, onde a criança tem acesso prematuro às redes sociais, canais de TV aberta onde os próprios pais dão desculpa de não apresentarem os jogos e brincadeiras populares as crianças como algo ultrapassado, mais na verdade o que ficou para trás foi o tempo que hoje esta reduzido a muitos pais de famílias.

Na escola principalmente não há desculpa deste conteúdo não ser apresentado aos seus alunos, pois é negado a essas crianças o conhecimento cultural, motor e cognitivo que são os jogos e brincadeiras populares. Para os professores é difícil, pois para trabalharem esse conteúdo terão que sair da sua zona de conforto que e somente o 'rola a bola', dando o domínio da aula para as crianças, e que elas que sejam criativas.

Entretanto este trabalho objetivou discutir as questões dos jogos e brincadeiras populares no contexto escolar. Em síntese percebemos que a escola e os professores se acomodaram um pouco em questão do desenvolvimento de uma Educação Física escolar planejada, com objetivos a serem alçados em cada aula, com o intuito do crescimento e enriquecimento da cultura infantil.

Neste sentido quanto ao objetivo específico apresentamos história e a cultura de jogos e brincadeiras populares, os seus valores e significados em cada época, porem sempre com objetivos lúdicos, onde a maior privilegiada na hora do brincar é a criança.

Identificamos se as crianças participantes do programa PIBID conhecem os jogos e brincadeiras populares. Constatamos que as crianças pouco conhecem as brincadeiras populares, pela falta de oportunidades e incentivo à prática por meio da escola e professores.

Analisando por meio do diário de campo as manifestações que se apresentaram com a experiência do brincar. Assim a escola deve assumir o papel como articuladora de ações que proporcione o sujeito condições para que ele reaja e participe das transformações sociais, ate mesmo na questão do brincar.

Assim sugerimos como meios que valorizam a discussão e execução dos jogos e brincadeiras populares na escola a promoção da discussão do tema na escola em conjunto com as famílias, desenvolvimento de planejamentos, a organização de o espaços e tempo que permitam os jogos e brincadeiras, sem deixar as margens o medo de sair da zona de conforto.

Verificamos através de buscas bibliográficas que a falta de preparo e formação dos professores, além de certo comodismo, podem ser argumentos que influenciam na prática corporal das crianças.

Diagnosticamos através das falas das crianças, o seu distanciamento dos jogos e brincadeiras populares e através das análises de registros concluímos a visão das crianças na sua experiência com o brincar.

Para finalizar nosso trabalho, tentamos realizar uma discussão sobre a superação da influencia negativa da mídia e aliá-la ao conteúdo estruturante Jogos e brincadeiras da Educação Física Escolar. Defendemos também uma qualificação constante aos professores e melhor qualidade de ensino na escola, para melhor estruturação e desempenho durante as aulas de Educação Física.

## 6. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Lorena S. **Meninos e meninas: Um estudo das relações de gênero entrecrianças na escola ana Nery**. III Encontro Baiano de estudo em cultura. 2012.

ARIÉS, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BERNARDES, Elizabeth L. **Jogos e brincadeiras tradicionais: um passeio pela história**. Uberlândia- MG, UFU. 2006.

BERNARDES, Elizabeth L. **Jogos e brincadeiras: ontem e hoje**. Uberlândia. Caderno de História da Educação. Nº 4 jan./ dez. 2005. Edufu, 2005, p. 45-54.

BERNARDES, Elizabeth L. **Os jogos, as brincadeiras e as crianças**. Uberlândia, 2012.

BRASIL, ECA. Lei n. 8069/90.

BROUGERE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1997.

CAIROLI, Priscilla. **A criança e o brincar na contemporaneidade**. Revista de Psicologia da IMED, vol.2, n.1, p. 340-348, 2010.

DINIZ, Irla k. S.; RODRIGUES, HeitorA.; DARIDO, Suraya C. **Os usos da mídia em aulas de Educação Física escolar: possibilidades e dificuldades**. Movimento, Porto Alegre, v. 18, n.03, p. 183-202, jul/set de 2012.

FALCÃO, etal. **Saberes compartilhados no ensino de jogos e brincadeiras: maneiras/ artes de fazer Educação Física**. Revista brasileira da ciência do esporte, Florianópolis, v. 34, n 3, p. 519-800, julho/ setembro 2012.

FINCO, Daniela. **Brincadeiras, invenções e transgressões de gênero na educação infantil**. Revista Múltiplas Leituras, v. 3, n. 1, p. 119-134, jan. jun. 2010.

GOMES, Chistianne L. **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 5º Ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 2º edição Cortez, São Paulo, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O Brinquedo na Educação Considerações Históricas**. São Paulo, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. 6º ed. Petrópolis, RJ: vozes, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo, a Criança, e a Educação**. 7ª edição, Vozes, Petrópolis, RJ, 1993.

LIRA, Natali A. B., RUBIO, Juliana A. S. **A importância do brinquedo na educação infantil**. *Revista Eletrônica Saberes da Educação* – volume 5- nº1- 2014.

MARTINS, Jacquison A. ; PONTES, Mayara F. I. ; VESPASIANO, B. S. **A influência da mídia no futebol escolar**. Itapeva. 2012.

MORAES, Roque. **Análise de conteúdo**. *Revista Educação*, Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999.

MOREIRA, Anália. J. **Jogos e brincadeiras populares na formação de professores de educação física: Considerações sobre a assupção cultural e a emancipação humana presentes na pedagogia da autonomia**. *Revista Eletronica de culturas e Educação*. Nº 1 p. 1-13. Ano 1 ( out/ 2010).

MÜLLER, Verônica. R. **História de criança e infância: registro, narrativa e vida privada**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.- (coleção Infância e Educação).

MÜLLER, Verônica. R., MORELLI, Ailton. J. **Criança e adolescente: as arte de sobreviver**. Maringá: Eduem, 2002.

PEDRAZZANI, Daniela S. ; JALANTONIO, R. ; IZA, Dijnane F. V. **Atividade de brincadeiras tradicionais: uma proposta em programas interacionais**. *Revista digital*. Buenos Aires, ano 15, nº 151, dezembro de 2010.

PEREIRA, Adenilson O. ; VAROTO, Fernando A. **Futebol “Espetáculo”: A influência da mídia nos padrões sociais de alunos do gênero masculino de duas escolas do ensino público da cidade de Bebedouro/SP**. UNIFAFIBE, Bebedouro, SP. 2011.

PRODÓCIMO, Elaine; NAVARRO, Mariana S. **Brincar e mediação na escola**. *Revista brasileira da ciência do esporte*, Florianópolis, v. 34, n 3, p. 519-800, julho/ setembro 2012.

SÁNCHEZ GAMBOA, S. (Org.) **Pesquisa Educacional: quantidade qualidade**. 5.ed. São Paulo: Cortez, 2002.

SANTOS, Ricardo; LIMA, Tais S. **Jogos antigos x jogos eletrônicos uma perspectiva da atualidade**. Curitiba. 2012.

SIQUEIRA Isabelle B.; WIGGERS Ingrid D. ; SOUZA Valéria P. **O brincar na escola: A relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil**. *Revista Brasileira de Ciência do esporte*, Florianópolis,, v.34, n.2, p.261-262, abril/jun.2012.

SOARES, et al. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

## 7. ANEXOS

a. Anexo 01: Brincadeiras e construção de brinquedo



## b. Anexo 2: Planos de Ensino



Serviço Público Federal  
Ministério da Educação  
**Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul**



### PLANO DE ENSINO

#### I) IDENTIFICAÇÃO

Disciplina: **EDUCAÇÃO FÍSICA**

Ano Letivo: **2014**

Série/ano: **3º, 4º e 5º Ano.**

Carga Horária: **180 min**

Horas/Aulas Semanais: **60 min**

Acadêmico: **Amanda Cáceres / Diego Nascimento**

#### II) TEMA

- jogos e brincadeiras populares

#### III) OBJETIVOS GERAIS

- Refletir a influencia que a mídia tem sobre determinadas brincadeiras
- Possibilitar a interação e socialização das crianças durante as atividades
- Refletir sobre o contexto histórico dessas brincadeiras, e por que algumas foram esquecidas pela sociedade.
- Debater as influencia da cultura nos jogos e brincadeiras populares.

#### IV) PROGRAMA

Data	Aula	Conteúdo/Atividade
22/05	I	Vídeo aula- Filme o menino maluquinho
29/05	II	Construção de matérias: bola de meia, bola de papel, bola de sacolas e vivencia da queimada.
05/06	III	Vai e vem: confecção de matérias
12/06	IV	Peteca: confecção de petecas com matérias recicláveis
19/06	V	Brincadeiras: festa no curral e mare alta-mare baixa
26/06	VI	Construção de matérias: confecção de taco e enfeite da garrafa pet para vivenciar o Bets.
03/07	VII	Hóquei: confecção de matérias
10/07	VIII	
	IX	
	X	

#### V) PROCEDIMENTOS DE ENSINO

- Aulas teóricas
- Aulas práticas
- Recursos de mídia
- Atividades em grupo

**VI) RECURSOS**

- Som
- Quadra ou pátio
- Datashow
- Computador

**VII) AVALIAÇÃO**

- Observar a evolução dos alunos no decorrer das atividades.

PLANO DE ENSINO  
ESCOLA MUNICIPAL

Bolsista: Amanda Cáceres e Diego

Ano: 4° ao 5°

Tema: Jogos e Brincadeiras Populares

Conteúdo: Jogos e Brincadeiras

Objetivos Gerais:

- Indagar as alunos sobre seu conhecimento prévio de jogos e brincadeiras populares e em cima deste dado , fornecer aos alunos conhecimento sobre os jogos e brincadeiras populares, que foram esquecidas pela sociedade.
- Refletir sobre o esquecimento destas brincadeiras, a influência que a mídia tem sobre determinadas brincadeiras, como o uso desenfreada da tecnologia, que geralmente nem sempre e acessível a todos.
- A importância da interação e socialização das crianças durante as atividades
- A importância da construção do brinquedo utilizando materiais acessíveis a todos
- Refletir sobre o contexto histórico dessas brincadeiras e por que foram esquecidas pela sociedade, quais influencias obtiveram da cultura da sociedade que estão inserida.

Programa:

- Vivenciar através de jogos e brincadeiras laços de companheirismo e vinculo afetivos.
- Respeitar regras das brincadeiras para que ela ocorra
- Desenvolver a organização e autonomia para trabalho individual, em dupla e em grupo
- Possibilitar a criança uma vivencia lúdica e criativa e estimular o resgate de valores