

The background of the entire page is a repeating pattern of various line-art icons related to sports and health. These include soccer balls, basketballs, tennis balls, dumbbells, running shoes, bananas, apples, water bottles, trophies, and a stopwatch.

CEJA >>

CENTRO DE EDUCAÇÃO
de JOVENS e ADULTOS

EDUCAÇÃO FÍSICA

Ensino Fundamental II

Raquel Rodrigues da Costa e Renato Cavalcanti Novaes

Fascículo 6
Unidades 11 e 12

Fundação
CECIERJ
Consórcio cederj

GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

Governador

Luiz Fernando de Souza Pezão

Vice-Governador

Francisco Oswaldo Neves Dornelles

Secretário de Estado de Ciência, Tecnologia, Inovação e Desenvolvimento Social

Gabriell Carvalho Neves Franco dos Santos

Secretário de Estado de Educação

Wagner Victer

FUNDAÇÃO CECIERJ

Presidente

Carlos Eduardo Bielschowsky

PRODUÇÃO DO MATERIAL CEJA (CECIERJ)

Elaboração de Conteúdo

Raquel Rodrigues da Costa

Renato Cavalcanti Novaes

Diretoria de Material Didático

Cristine Costa Barreto

Coordenação de

Design Instrucional

Bruno José Peixoto

Flávia Busnardo

Paulo Vasques de Miranda

Revisão de Língua Portuguesa

José Meyohas

Produção Gráfica

Fábio Rapello Alencar

Diretoria de Material Impresso

Ulisses Schnaider

Projeto Gráfico

Núbia Roma

Ilustração

Vinicius Mitchell

Programação Visual

Larissa Averbug

Capa

Vinicius Mitchell

Copyright © 2018 Fundação Cecierj / Consórcio Cederj

Nenhuma parte deste material poderá ser reproduzida, transmitida e/ou gravada, por qualquer meio eletrônico, mecânico, por fotocópia e outros, sem a prévia autorização, por escrito, da Fundação.

S463

CEJA: Centro de educação de jovens e adultos. Ensino fundamental II. Educação física / Raquel Rodrigues da Costa, Renato Cavalcanti Novaes. Rio de Janeiro : Fundação Cecierj, 2018.

Fasc. 6. – unid. 11-12

ISBN: 978-85-458-0148-1

1. Educação física. II. Novaes, Renato Cavalcanti. 1. Título.

CDD: 796

Referências bibliográficas e catalogação na fonte, de acordo com as normas da ABNT.
Texto revisado segundo o novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

Sumário

Unidade 11	5
<hr/>	
O lazer e a influência da mídia	
Unidade 12	17
<hr/>	
Ludicidade e a pluralidade cultural	

Prezado(a) Aluno(a),

Seja bem-vindo a uma nova etapa da sua formação. Estamos aqui para auxiliá-lo numa jornada rumo ao aprendizado e conhecimento.

Você está recebendo o material didático impresso para acompanhamento de seus estudos, contendo as informações necessárias para seu aprendizado e avaliação, exercício de desenvolvimento e fixação dos conteúdos.

Além dele, disponibilizamos também, na sala de disciplina do CEJA Virtual, outros materiais que podem auxiliar na sua aprendizagem.

O CEJA Virtual é o Ambiente virtual de aprendizagem (AVA) do CEJA. É um espaço disponibilizado em um site da internet onde é possível encontrar diversos tipos de materiais como vídeos, animações, textos, listas de exercício, exercícios interativos, simuladores, etc. Além disso, também existem algumas ferramentas de comunicação como chats, fóruns.

Você também pode postar as suas dúvidas nos fóruns de dúvida. Lembre-se que o fórum não é uma ferramenta síncrona, ou seja, seu professor pode não estar online no momento em que você postar seu questionamento, mas assim que possível irá retornar com uma resposta para você.

Para acessar o CEJA Virtual da sua unidade, basta digitar no seu navegador de internet o seguinte endereço: <http://cejarj.cecierj.edu.br/ava>

Utilize o seu número de matrícula da carteirinha do sistema de controle acadêmico para entrar no ambiente. Basta digitá-lo nos campos “nome de usuário” e “senha”.

Feito isso, clique no botão “Acesso”. Então, escolha a sala da disciplina que você está estudando. Atenção! Para algumas disciplinas, você precisará verificar o número do fascículo que tem em mãos e acessar a sala correspondente a ele.

Bons estudos!

O lazer e a influência da mídia

Educação Física - Fascículo 6 - Unidade 11

Objetivos de aprendizagem

- 1.** Compreender as diversas opções de lazer;
- 2.** Analisar criticamente a influência da mídia no cotidiano do lazer e do trabalho.

Para início de conversa...

A palavra lazer vem do latim ‘licere’ – ser lícito, ser permitido. Como já vimos, o lazer pode ser definido como uma série de atividades para se praticar em tempo livre, ou seja, quando não estamos trabalhando, em tarefas familiares, esportivas ou sociais e que proporcionam prazer. Assim, temos oportunidade de relaxar, descansar, distrair, exercer alguma forma de recreação. Mas não podemos esquecer que o lazer não é apenas um grupo qualquer de ocupações sem propósito algum, somente para preencher o tempo livre do indivíduo. O lazer pode e deve ter uma conotação crítica de forma a despertar o potencial criativo das pessoas.

Nesta unidade, vamos aprender um pouco mais sobre lazer, suas opções e o quanto a mídia nos influencia no cotidiano e no trabalho.

Seção 1: O lazer e suas opções

A preocupação com a utilização do tempo vem se tornando cada vez mais importante, pois influencia diretamente na qualidade de vida das pessoas. Apesar de várias dificuldades sociais e econômicas, as atividades de lazer estão cada vez mais presentes na vida das pessoas. O tempo destinado ao lazer (como já foi dito na Unidade 3) é resultado das modificações ocorridas no processo de industrialização, da redução da carga horária semanal de trabalho e a criação de leis e direitos trabalhistas. Vai desde passear no parque, praticar esportes, ir ao teatro, assistir a um filme ou a uma apresentação musical, ou apenas um tempo para descanso. O dia não é mais ocupado apenas pelo trabalho, ou não deveria, permitindo um tempo ao lazer e o direito ao repouso.

Mesmo quando as atividades de lazer são limitadas pela falta de tempo, dinheiro, recursos ou cultura, sua necessidade está presente e é cada vez mais importante para as pessoas em todas as etapas da vida. A prática do lazer precisa superar muitas barreiras, como as ligadas à aptidão física, que exclui os portadores de deficiência, os obesos e os menos hábeis, à faixa etária, etc.



Figura 1: Ciclismo como opção de lazer.

Anote as respostas em seu caderno.

Atividade 1

Agora pense: quais suas formas preferidas de lazer? Algum tipo de lazer aliado à prática de exercícios físicos?

Anote as respostas em seu caderno.

De acordo com Camargo (1989), para alguns, lazer pode ser simplesmente assistir a novelas ou aos programas preferidos na televisão, ou pode ser ainda um bate-papo com amigos, uma caminhada a pé ou de carro. Há muitas práticas de atividades físicas relacionadas com o lazer, cada uma com características próprias, por exemplo: caminhadas, academia, corridas, ciclismo, atividades de aventura na Natureza ou nas cidades, pescaria, esportes coletivos como vôlei, futebol, basquete-bol e handebol, dentre outras. Todas essas atividades têm em comum o fato de que seus praticantes estão buscando uma maneira de viver melhor, de ter mais qualidade de vida por meio de atividades físicas. Assim, estamos falando em pessoas que procuram o esporte como forma de lazer, e não como atletas profissionais.



Figura 2: Futebol na praia como opção gratuita de lazer

A utilização do tempo livre não depende apenas das preferências individuais ou estilo de vida, mas também do poder aquisitivo. Muitas pessoas ocupam parte do seu tempo livre com outras atividades que lhe proporcionem um ganho extra. Além disso, a falta de políticas públicas de lazer reduz as opções para pessoas com poder aquisitivo menor. Praças e parques mal cuidados e sem atrativos limitam as possibilidades de utilização do tempo livre de muitas pessoas e de acesso ao lazer gratuito.



Figura 3: Cinema como opção de lazer pago

A falta de segurança e de espaços públicos de lazer está fazendo com que as pessoas fiquem cada vez mais recolhidas em casa, limitando, assim, suas opções de lazer e fazendo com que procurem atividades mais passivas, como assistir à televisão, jogar videogames, navegar na internet, entre outros.

Seção 2: A influência da mídia

O lazer é uma forma de negócio bastante lucrativa, utilizada pela indústria cultural, fazendo com que se torne um produto, acessível não apenas pelo tempo que a pessoa dispõe, mas também pelo seu capital (dinheiro). O indivíduo é inserido no mercado como consumidor, envolvido pelo universo da publicidade. Aspectos relacionados ao lazer são motivos estimulantes para propagandas, reportagens e disseminação de modelos culturais que são veiculados nos mais diversos meios midiáticos, como a televisão, jornais, filmes e revistas.



Figura 4: Capa de revista sobre lazer

Saiba mais

Indústria cultural é o termo usado para designar o modo de fazer cultura, a partir da lógica da produção industrial. Significa que se passou a produzir arte com a finalidade de lucro. Para se obter lucro com o cinema, por exemplo, é preciso fazer um filme que agrade o maior número de pessoas.

De acordo com Camargo (1998), o lazer vem sendo veiculado nos comerciais com a intenção de divulgar outros produtos utilizados dentro do conteúdo cultural escolhido, em que, frequentemente, o cenário utilizado nas reportagens traz imagens de praias, de tranquilidade, de desertos, entre outros; no entanto, o foco nem é o próprio pacote turístico, mas um carro, uma sandália, uma roupa ou qualquer outro produto. Segundo o autor, isso foi comprovado numa pesquisa realizada pela Universidade de Porto Rico, que teve o seguinte resultado: "... mais de 60% da publicidade comercial diz respeito a produtos e instrumentos de diversão" (p 40).

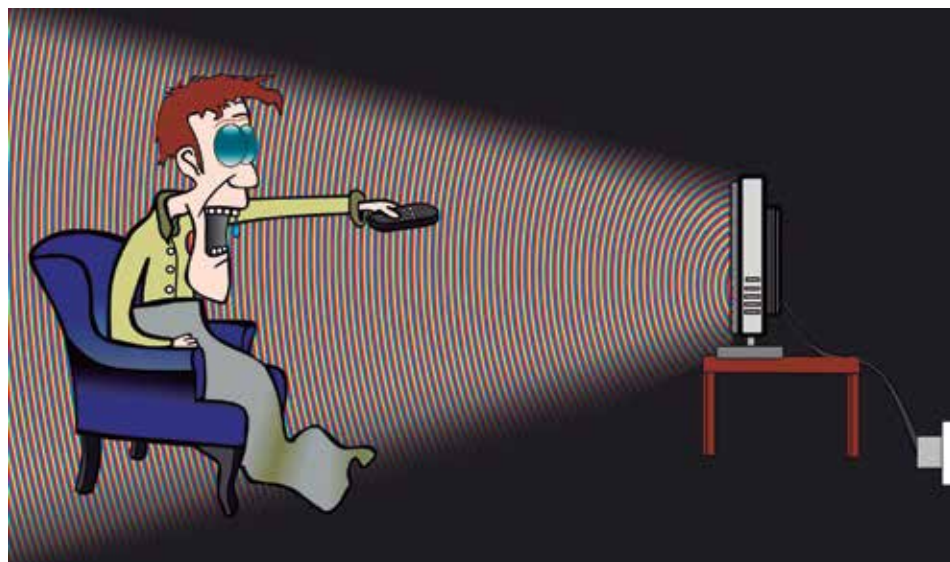


Figura 5: Influência da mídia televisiva para desejo do público consumidor

O crescimento mundial na cobertura de eventos esportivos pela mídia tem sido a principal alavanca do que nomeamos hoje de *marketing* esportivo. A popularização do esporte por meio da mídia expandiu o interesse por diversas modalidades esportivas.

Saiba mais 

Segundo Pitts & Stotlar (2006), "*Marketing* esportivo é o processo de elaborar e implementar atividades de produção, formatação de preço, promoção e distribuição de um produto esportivo para satisfazer as necessidades ou desejos de consumidores e realizar os objetivos da empresa".

A mídia representa, muitas vezes, a principal fonte de receita da indústria esportiva, sendo, em alguns casos, a principal responsável pela manutenção financeira de clubes de alto nível de competição em todo o mundo. O esporte é um produto tão proveitoso e estratégico para a programação das emissoras de TV, que frequentemente elas são responsáveis pela própria criação e desenvolvimento de uma nova modalidade e/ou evento esportivo, como os *Extreme Games*, as Olimpíadas de Esportes Radicais criadas pela Entertainment Sports Programming Network-ESPN em 1994 e que se transformaram em uma das principais atrações desta rede de TV por assinatura. Por exemplo, o **beach soccer** foi uma modalidade criada na década de 1990, no Brasil, por uma parceria entre a TV Globo e a agência de *marketing* esportivo Koch Tavares, com formato e regras feitos sob medida para os padrões estéticos e comerciais da televisão. Esta é uma das alternativas encontradas pelas emissoras para evitar os aumentos nos custos de aquisição de direitos esportivos, passando, assim, a controlar a produção do conteúdo esportivo, ou seja, desde a criação e o planejamento do produto, passando pela sua produção e comercialização. Dessa forma, o *beach soccer* passou a ser uma forma de lazer para muitas pessoas que residem em áreas próximas a praias.

Beach soccer

futebol de areia ou
futebol de praia



Figura 6: Beach soccer

Saiba mais

Os Extreme Games ou X Games são um evento esportivo comercial realizado todos os anos em edições de verão (Summer X Games ou simplesmente X Games) e de inverno (Winter X Games); é controlado e transmitido pela rádio e TV de esportes americano ESPN. Este evento é considerado “Os Jogos Olímpicos dos esportes radicais”. A primeira edição de verão foi realizada em 1995, em Rhode Island, e a primeira de inverno em 1997 em Big Bear Lake. O “Winter X Games” são realizados em janeiro e fevereiro (com mais frequência em janeiro), e os “Summer X Games” são realizados em julho e agosto; ambos nos Estados Unidos.

Anote as respostas em seu caderno.

Atividade 2

Agora pense: você já sentiu vontade de praticar ou pratica alguma atividade ou modalidade esportiva que seja bastante apresentada pela mídia? Qual?

Anote as respostas em seu caderno.

Resumo

- A preocupação com a utilização do tempo vem se tornando cada vez mais importante, pois influencia diretamente na qualidade de vida das pessoas;
- Apesar de várias dificuldades sociais e econômicas, as atividades de lazer estão cada vez mais presentes na vida das pessoas;
- O tempo destinado ao lazer é resultado das modificações ocorridas no processo de industrialização, da redução da carga horária semanal de trabalho e da criação de leis e direitos trabalhistas;
- O lazer vai desde passear no parque, praticar esportes, ir ao teatro, assistir a um filme ou a uma apresentação musical, ou apenas um tempo para descanso;
- Mesmo quando as atividades de lazer são limitadas pela falta de tempo, dinheiro, recursos, ou cultura, sua necessidade está presente e é cada vez mais importante para as pessoas em todas as etapas da vida;
- A prática do lazer precisa superar muitas barreiras, como as ligadas à aptidão física, que exclui os portadores de deficiência, os obesos e os menos hábeis, à faixa etária, etc.;
- A utilização do tempo livre não depende apenas das preferências individuais ou estilo de vida, mas também do poder aquisitivo;
- A falta de segurança e de espaços públicos de lazer está fazendo com que as pessoas fiquem cada vez mais recolhidas em casa, limitando, assim, suas opções de lazer e fazendo com que procurem atividades mais passivas;
- O lazer é uma forma de negócio bastante lucrativa, utilizada pela indústria cultural;
- Aspectos relacionados ao lazer são motivos estimulantes para propagandas, reportagens e disseminação de modelos culturais que são veiculados nos mais diversos meios midiáticos, como a televisão, jornais, filmes e revistas;

- Indústria cultural é o termo usado para designar o modo de fazer cultura, a partir da lógica da produção industrial. Significa que se passou a produzir arte com a finalidade de lucro. Para se obter lucro com o cinema, por exemplo, é preciso fazer um filme que agrade o maior número de pessoas;
- O lazer vem sendo veiculado nos comerciais com a intenção de divulgar outros produtos utilizados dentro do conteúdo cultural escolhido;
- O crescimento mundial na cobertura de eventos esportivos pela mídia tem sido a principal alavanca do que nomeamos hoje de *marketing* esportivo;
- *Marketing* esportivo é o processo de elaborar e implementar atividades de produção, formatação de preço, promoção e distribuição de um produto esportivo para satisfazer as necessidades ou desejos de consumidores e realizar os objetivos da empresa;
- A mídia representa, muitas vezes, a principal fonte de receita da indústria esportiva, sendo, em alguns casos, a principal responsável pela manutenção financeira de clubes de alto nível de competição em todo mundo;
- As emissoras de TV, frequentemente, são responsáveis pela criação e desenvolvimento de novas modalidades esportivas e/ou evento esportivo.

Referências

CAMARGO, Luiz Otávio de Lima. *O que é Lazer*. São Paulo: Brasiliense, 1989.

PAIM, Maria Cristina Chimelo e STREY, Marlene Neves. *O que mulheres e homens fazem em suas horas de lazer*. www.efdeportes.com

PALMA, Alexandre e VILAÇA, Murilo Mariano. *O sedentarismo da epidemiologia*. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v.31, n.2, 2010.

Brenda G. Pitts, David K. Stotlar. *Fundamentos de Marketing Esportivo*. São Paulo, Ed. Phorte, 2002.

GASTALDO. E. L. *Notas sobre um país em transe: Mídia e copa do mundo*.

In: Revista Motrivivência, Ano XII, nº 17, Educação Física, Esporte, Lazer e Mídia (1) p. 47 –68,set./2001. Editora da UFSC. Florianópolis SC.

KUNZ, E. *Educação Física: Ensino & Mudanças*. Livraria UNIJUI Editora. Ijuí, RS. 1991.

Imagens

Figura 1: <https://www.google.com.br/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKewi4zJfD-77XAhVDIJAKHQWADeEQjRwIBw&url=https%3A%2F%2Fpxhere.com%2Fpt%2Fphoto%2F658808&psig=AOvVaw0WQqkVD0WClemYdBR-c79v&ust=1510779769518275>

Figura 2: <https://www.google.com.br/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKewjwjs7XglrYAhUG5CYKHZ76AqoQjRwIBw&url=https%3A%2F%2Fpixabay.com%2Fpt%2Ffutebol-p%25C3%25B4r-do-sol-zanzibar-2404634%2F&psig=AOvVaw2Tib4UJUsY1WezROyFQ5i&ust=1513358176305572>

Figura 3.

https://c1.staticflickr.com/3/2642/4092298490_eff367aa8b_b.jpg

Figura 4.

<https://www.flickr.com/photos/anxelica/3005995766>

Figura 5.

<https://pixabay.com/pt/tv-s%C3%A9rie-dumbing-para-baixo-cr%C3%ADtica-1945130/>

Figura 6.

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Beachsoccer.jpg>

Respostas das atividades

Atividade 1

Resposta subjetiva

Atividade 2

Resposta subjetiva

Exercícios

1. Por que a preocupação com a utilização do tempo vem se tornando cada vez mais importante?
2. Marque a alternativa abaixo que define indústria cultural:
() É a indústria responsável por produzir medicamentos. É uma atividade licenciada para pesquisar, desenvolver, comercializar e distribuir drogas farmacêuticas.

() É a indústria que tem como objetivo a transformação de fibras em fios, de fios em tecidos e de tecidos em peças de vestuário, artigos têxteis para o lar e uso doméstico.

() É a indústria que, com auxílio do trabalho, converte matéria-prima em produtos que serão consumidos pelas pessoas ou por outras indústrias.

() É o termo usado para designar o modo de fazer cultura, a partir da lógica da produção industrial. Significa que se passou a produzir arte com a finalidade do lucro. Para se obter lucro com o cinema, por exemplo, é preciso fazer um filme que agrade o maior número de pessoas.

3. De acordo com o texto, o que é *marketing* esportivo?

() É o processo de elaborar e implementar atividades de produção, formatação de preço, promoção e distribuição de um produto esportivo para satisfazer as necessidades ou desejos de consumidores e realizar os objetivos da empresa

() É usar a camisa do seu clube favorito

() É ir a todos os jogos do seu time

() É apenas uma expressão utilizada no meio esportivo

Resposta

1. Porque influencia diretamente na qualidade de vida das pessoas.
2. É o termo usado para designar o modo de fazer cultura, a partir da lógica da produção industrial. Significa que se passou a produzir arte com a finalidade de lucro. Para se obter lucro com o cinema, por exemplo, é preciso fazer um filme que agrade o maior número de pessoas.
3. É o processo de elaborar e implementar atividades de produção, formatação de preço, promoção e distribuição de um produto esportivo para satisfazer as necessidades ou desejos de consumidores e realizar os objetivos da empresa.

Ludicidade e a pluralidade cultural

Educação Física - Fascículo 6 - Unidade 12

Objetivos de aprendizagem

- 1.** Identificar diferentes formas de manifestações lúdicas e esportivas nas regiões do país e do mundo;
- 2.** Relacionar com a análise da pluralidade cultural.

Para início de conversa...

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, intervindo nos relacionamentos entre as pessoas e estimulando a criatividade.

Durante o jogo ou a brincadeira, ainda que em posição de adversário, é estabelecida uma parceria que expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões testando limites, tendo a oportunidade de desenvolver capacidades como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras.

O significado de brincar, no Brasil, não é o mesmo que na Europa e em outros países; inclusive, há diferenças regionais, entre os estados e cidades, pois está ligado ao ambiente social e cultural. Há uma diversidade de contos e nomes para jogos e brincadeiras.

Chamamos de ludicidade a forma de desenvolver a criatividade e os conhecimentos através de brincadeiras e jogos, divertindo-se e interagindo com os outros. Nesta unidade, vamos aprender mais sobre as manifestações lúdicas nas regiões do nosso país e em outros lugares do mundo.

Seção 1: O que é ludicidade?

A palavra ludicidade vem do termo *"ludus"*, que significa no dicionário latim-português: jogo, divertimento, passatempo, brincadeira. Em cada tempo histórico e em cada sociedade, essa palavra possui significados diversos e tem se modificado. Sendo assim, cada sociedade/cultura tem um modo diferente de compreender e valorizar a ludicidade.

De acordo com o professor e historiador Huizinga (2005), apesar de os seres humanos terem praticado, através dos tempos, jogos com bola, corridas a pé, de carros, cavalos, mergulho, natação, entre outros, poucos assumiam a forma de jogos organizados, pois não aconteciam por iniciativa de grupos.

Ainda segundo o autor, "... a aceitação dos jogos e dos exercícios corporais como valores culturais importantes só surgiu no final do século XVIII". Assim, após o Renascimento houve aceitação dos jogos,

dos esportes e de outras artes como manifestação do pensamento e também a organização em grupos e classes, ultrapassando o que antes era considerado divertimento ocasional.

Saiba mais

Renascimento, Renascença ou Renascentismo foi um movimento cultural, econômico e político que surgiu na Itália do século XIV, consolidou-se no século XV e se estendeu até o século XVII por toda a Europa. Resultou na reformulação total da vida medieval, dando início à Idade Moderna.



Figura 1: Crianças brincando na areia.

Seção 2: Manifestações lúdicas e esportivas nas regiões do país e do mundo

Nosso país possui dimensões continentais, o que explica a diversidade de formações geográficas, climas e manifestações culturais e linguísticas tão distintas em todo o território, de norte a sul. Por exemplo: mandioca ou aipim? abóbora ou jerimum? Mandioquinha ou batata baroa? O uso da palavra depende da região em que você se encontra.

Assim também acontece com as manifestações lúdicas e as brincadeiras. Existem brincadeiras típicas em cada região do Brasil. Outras se espalharam pelo país afora, ganhando novos traços e, muitas vezes, um nome completamente diferente.

Você provavelmente já conhece algumas – ou mesmo todas – destas brincadeiras. Mas e seus filhos? Será que já foram apresentados a elas?

Uma brincadeira típica da região Norte do Brasil é a *Curupira*, que é tradicional do Amazonas. O Curupira é uma figura do folclore brasileiro. Ele é descrito como um menino de cabelos vermelhos e pés virados para trás, que tem como objetivo defender os animais e as florestas.

Na brincadeira, uma pessoa é escolhida para ser o Curupira e fica de olhos vendados. As outras crianças fazem uma pergunta para o Curupira, como “Curupira, o que você quer comer?” A criança vendada responde qualquer coisa e tira a venda. Nesse momento, interpretando o defensor das matas, ao notar que não vai ganhar a comida que deseja, o Curupira sai correndo atrás dos demais participantes. A primeira criança a ser pega se torna o novo Curupira.

Já na região Sul, uma brincadeira típica é a *Coelho sai da toca*, em que as crianças devem se dividir em trios, formando uma roda. Em cada trio, duas delas dão-se as mãos e erguem os braços, formando uma “toca para o coelho”. O terceiro integrante do time se agacha entre os colegas, representando o coelho.

Uma criança deve ficar no centro da roda sem toca. Para movimentar a brincadeira, ela deve dar alguns comandos, como, por exemplo, “– Coelhoinho sai da toca”. Nesse momento, as crianças saem de suas tocas para se refugiar na toca mais próxima. Essa é a oportunidade para que a criança sem toca entre na toca de alguém. Quem ficar sem toca vai para o centro da roda, e a brincadeira recomeça.

Anote as respostas em seu caderno.

Atividade 1

Você conhece as brincadeiras típicas? Faça uma pesquisa com conhecidos, familiares, ou mesmo na internet, e identifique, ao menos, uma atividade de outras regiões do Brasil, como do Sudeste, Centro-Oeste e Nordeste.

Anote as respostas em seu caderno.



Figura 2: Criança brincando de soltar pipa.

Um exemplo de brincadeira presente em várias regiões do país e do mundo é a de soltar pipa. Em cada região ela tem um nome diferente. No Brasil chamamos de cafifa, papagaio, quadrado, piposa, pandorga (no Rio Grande do Sul e Santa Catarina), arraia ou pepeta (em estados como Acre e Amazonas).

Em Portugal, é chamado papagaio de papel, e, em algumas zonas do Norte desse país, estrela.

Nos subúrbios da cidade do Rio de Janeiro, são chamadas de pipas, propriamente ditas, aquelas com rabiola. Já as arraias não possuem rabiola, e são mais comuns em Niterói.

Saiba mais

As pipas nasceram na China Antiga. Sabe-se que, por volta do ano 1200 a. C., foram utilizadas como dispositivo de sinalização militar. Os movimentos e as cores das pipas eram mensagens transmitidas a distância entre destacamentos militares. O político e inventor norte-americano Benjamin Franklin utilizou uma pipa para investigar e inventar o para-raios.

Assim como as brincadeiras, os esportes também têm variações regionais. Alguns historiadores acreditam que as primeiras manifestações esportivas aconteceram na Grécia Antiga.

As modalidades esportivas mais comuns variam de acordo com a região, pois as condições climáticas influenciam bastante a prática. Por exemplo, na China, o esporte mais popular é o tênis de mesa; no Canadá, é o hóquei no gelo; na Austrália, é o rúgbi; no Quênia, é o atletismo. Já no Brasil, a paixão nacional é o futebol, uma das práticas esportivas mais populares não apenas aqui, mas em vários lugares do mundo.

Periodicamente, o gosto pelos esportes reúne os principais atletas de diversos países. Com origem na Grécia, por volta de 770 a.C., os Jogos Olímpicos acontecem a cada dois anos, revezando-se entre Olimpíadas de Inverno e Verão, e têm a participação de aproximadamente 200 países. A Copa do Mundo de Futebol é outro evento esportivo bastante popular, especialmente aqui no Brasil. Acontece a cada quatro anos e reúne 32 seleções.

Saiba mais

Os Jogos Olímpicos de Inverno são um evento mais recente do que os Jogos Olímpicos de Verão. Esse evento esportivo teve início em 1924, como “Semana Internacional dos Desportos de Inverno” e, após dois anos, em 1926, ganhou status de Jogos Olímpicos.

Essa competição é disputada a cada quatro anos, no intervalo dos Jogos Olímpicos de Verão. Isso significa que, a cada dois anos, há uma edição de Jogos Olímpicos acontecendo. A diferença é que, numa dessas edições, são disputados apenas esportes que envolvem gelo ou neve.

Uma pesquisa feita em 2013, pelo Ministério do Esporte, constatou que os dez esportes e atividades físicas mais praticados no Brasil são, em ordem: futebol; caminhada e corrida; voleibol; academia e musculação; natação; futsal; musculação; ciclismo; handebol e basquetebol.



Figura 3: Futebol

Seção 3: Pluralidade cultural

A pluralidade cultural está relacionada com a multiculturalidade de uma nação, ou seja, quando vários tipos de manifestações, culturas e tradições diferentes estão reunidos em um mesmo espaço.

No Brasil, devido à colonização do país por pessoas de diversos países, não apenas de Portugal, formou-se uma pluralidade de culturas vindas de praticamente todas as partes do mundo.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) “A Pluralidade Cultural diz respeito ao conhecimento e à valorização de características étnicas e culturais dos diferentes grupos sociais que convivem no território nacional, às desigualdades socioeconômicas e à crítica às relações sociais discriminatórias e excludentes que permeiam a sociedade brasileira...”. A pluralidade cultural nos leva às nossas origens como povo brasileiro, à nossa diversidade e ao nosso próprio olhar sobre nós mesmos, bem como às nossas múltiplas culturas.

As brincadeiras, as manifestações lúdicas e esportivas espontâneas são práticas culturais onde se produzem e transmitem as tradições e a cultura local. Como estudamos nesta unidade, cada região do país e do mundo tem costumes e brincadeiras com suas características regionais, que, muitas vezes, indicam sua história, a colonização predominante do local e, até mesmo, suas características geográficas.

A transmissão da tradição, baseada nas lembranças e aprendizados presentes na memória de um grupo, pela experiência socialmente compartilhada, lembra a importância das manifestações lúdicas e esportivas para a continuidade da cultura local. Esta continuidade molda no grupo sua identidade cultural, gerando o sentimento de pertencimento local.



Figura 4: A capoeira é uma expressão da cultura brasileira que mistura arte marcial, esporte, dança, cultura popular e música. Desenvolvida no Brasil por descendentes de escravos africanos, desenvolveu-se principalmente na Bahia e difundiu-se por vários estados, como o Rio de Janeiro, São Paulo e Pará.

Os autores Oliveira e Simões (2009) consideram que a identidade cultural contempla o passado, presente e o futuro, unindo determinado grupo em torno de uma visão histórica parecida e dando a este grupo o sentimento de pertencimento. Assim, mesmo que a pessoa não tenha participado da construção da identidade, poderá compartilhar deste sentimento de pertencimento pelas instituições culturais e representações da qual deseja fazer parte através de suas manifestações, incluindo as lúdicas e esportivas.

Anote as respostas em seu caderno.

Atividade 2

Como vimos, a capoeira veio para o Brasil com os escravos africanos. Pesquise sobre algum exemplo de esporte praticado no Brasil que tenha origem europeia e explique como chegou ao nosso país.

Anote as respostas em seu caderno.

Resumo

- O significado de brincar no Brasil não é o mesmo em outras regiões e em outros países; inclusive, há diferenças regionais, entre os estados e cidades, pois está ligado ao ambiente social e cultural;
- A palavra ludicidade vem do termo “ludus”, que significa no dicionário latim-português: jogo, divertimento, passatempo, brincadeira;
- Apesar de os seres humanos terem praticado, através dos tempos, jogos com bola, corridas a pé, de carros, cavalos, mergulho, natação, entre outros, poucos assumiam a forma de jogos organizados, pois não aconteciam por iniciativa de grupos;
- Renascimento, Renascença ou Renascentismo foi um movimento cultural, econômico e político que surgiu na Itália do século XIV, consolidou-se no século XV e se estendeu até o século XVII por toda a Europa. Resultou na reformulação total da vida medieval, dando início à Idade Moderna;
- Uma brincadeira típica da região Norte do Brasil é a Curupira, que é tradicional do Amazonas;
- O Curupira é uma figura do folclore brasileiro. Ele é descrito como um menino de cabelos vermelhos e pés virados para trás, que tem como objetivo defender os animais e as florestas;
- Na região Sul, uma brincadeira típica é a Coelho sai da toca;
- Um exemplo de brincadeira presente em várias regiões do país e do mundo é a de soltar pipa;
- As pipas nasceram na China Antiga. Sabe-se que, por volta do ano 1200 a. C., foram utilizadas como dispositivo de sinalização militar. Os movimentos e as cores das pipas eram mensagens transmitidas a distância entre destacamentos militares. O político e inventor norte-americano Benjamin Franklin utilizou uma pipa para investigar e inventar o para-raios;
- Assim como as brincadeiras, os esportes também têm variações regionais;

- Alguns historiadores acreditam que as primeiras manifestações esportivas aconteceram na Grécia Antiga;
- As modalidades esportivas mais comuns variam de acordo com a região, pois as condições climáticas influenciam bastante a prática. Por exemplo, na China, o esporte mais popular é o tênis de mesa; no Canadá, é o hóquei no gelo; na Austrália, é o rúgbi; no Quênia, é o atletismo. Já no Brasil, a paixão nacional é o futebol, uma das práticas esportivas mais populares não apenas aqui, mas em vários lugares do mundo;
- Periodicamente, o gosto pelos esportes reúne os principais atletas de diversos países. Com origem na Grécia, por volta de 770 a.C., os Jogos Olímpicos acontecem a cada dois anos, revezando-se entre Olimpíadas de Inverno e Verão, e têm a participação de aproximadamente 200 países;
- A Copa do Mundo de Futebol é outro evento esportivo bastante popular, especialmente aqui no Brasil. Acontece a cada quatro anos e reúne 32 seleções;
- Os Jogos Olímpicos de Inverno são um evento mais recente do que os Jogos Olímpicos de Verão. Esse evento esportivo teve início em 1924, como “Semana Internacional dos Desportos de Inverno” e, após dois anos, em 1926, ganhou *status* de Jogos Olímpicos;
- Essa competição é disputada a cada quatro anos, no intervalo dos Jogos Olímpicos de Verão. Isso significa que, a cada dois anos, há uma edição de Jogos Olímpicos acontecendo. A diferença é que, numa dessas edições, são disputados apenas esportes que envolvem gelo ou neve;
- Uma pesquisa feita em 2013, pelo Ministério do Esporte, constatou que os dez esportes e atividades físicas mais praticados no Brasil são, em ordem: futebol; caminhada e corrida; voleibol; academia e musculação; natação; futsal; musculação; ciclismo; handebol e basquetebol;
- A pluralidade cultural está relacionada com a multiculturalidade de uma nação, ou seja, quando vários tipos de manifestações, culturas e tradições diferentes estão reunidos em um mesmo espaço;

- No Brasil, devido à colonização do país por pessoas de diversos países, não apenas de Portugal, formou-se uma pluralidade de culturas vindas de praticamente todas as partes do mundo;
- As brincadeiras, as manifestações lúdicas e esportivas espontâneas são práticas culturais onde se produzem e transmitem as tradições e a cultura local. Cada região do país e do mundo tem costumes e brincadeiras com suas características regionais, que, muitas vezes, indicam sua história, a colonização predominante do local e, até mesmo, suas características geográficas;
- A transmissão da tradição, baseada nas lembranças e aprendizados presentes na memória de um grupo, pela experiência socialmente compartilhada, lembra a importância das manifestações lúdicas e esportivas para a continuidade da cultura local. Esta continuidade molda no grupo sua identidade cultural, gerando o sentimento de pertencimento local.

Referências

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: pluralidade cultural, orientação sexual*. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1997.

DAOLIO, Jocimar. *Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos – modelo pendular a partir das idéias de Claude Bayer*. Revista Brasileira de Ciência e Movimento, Brasília, v. 10, n. 4, p.99-104, out. 2002.

GOMES, Nilma Lino. *Prática pedagógicas e questão racial: o Tratamento é igual para todos/as?* In: DINIZ, Margareth; VASCONCELOS, R. N. (Org.). *Pluralidade cultural e inclusão na formação de professoras e professores: gênero, sexualidade, raça, educação especial, educação indígena, educação de jovens e adultos*. Belo Horizonte: Formato Editorial, 2004.

GONÇALVES JUNIOR, Luiz; RAMOS, Glauco Nunes Souto; COUTO, Yara Aparecida. *A motricidade humana na escola: da abordagem comportamental à fenomenológica*. Revista Corpoconsciência - FEFISA, Santo André, nº12, p.23-37, 2003.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad.: João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2005.

SILVA, M. Lúcia; RUBIO, Katia. *Superação no esporte: limites individuais ou sociais?* Revista Portuguesa de Ciências do Desporto, Porto, v. 3, n. 3, p.69-76, 2003.

Imagens

Figura 1: <https://pixabay.com/pt/crian%C3%A7as-brincando-crian%C3%A7a-crian%C3%A7as-329234/>

Figura 2: <https://pixabay.com/pt/empinar-pipa-crian%C3%A7a-brincando-1242614/>

Figura 3: <https://pxhere.com/pt/photo/807117>

Figura 4: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ou_%C3%A9_uma_Luta_-_panoramio.jpg

Respostas das atividades

Atividade 1

Sudeste: *Peteca*

Centro-Oeste: *Mãe da rua*

Nordeste: *Trem maluco*

Atividade 2

Handebol. Atribui-se a invenção do handebol ao professor Karl Schelenz, da Escola Normal de Educação Física de Berlim, Alemanha, durante a Primeira Guerra Mundial. Em nosso país, o handebol foi introduzido em São Paulo por imigrantes, principalmente da colônia alemã, no início da década de 30.

Exercícios

- 1.** Explique o que é ludicidade.
- 2.** O que são os Jogos Olímpicos de Inverno?

3. Cite 3 esportes/atividades físicas muito praticados no Brasil, de acordo com a pesquisa do Ministério do Esporte em 2013.

() Futebol

() Golfe

() Caminhada

() Corrida

4. Explique o que é pluralidade cultural.

Resposta

1. Ludicidade é a forma de desenvolver a criatividade e os conhecimentos, através de brincadeiras e jogos, divertindo-se e interagindo com os outros.
2. Os Jogos Olímpicos de Inverno são um evento mais recente do que os Jogos Olímpicos de Verão. Esse evento esportivo teve início em 1924, como “Semana Internacional dos Desportos de Inverno” e, após dois anos, em 1926, ganhou *status* de Jogos Olímpicos. Essa competição é disputada a cada quatro anos, no intervalo dos Jogos Olímpicos de Verão. A diferença é que, em uma dessas edições, são disputados apenas esportes que envolvem gelo ou neve.
3. Futebol, caminhada e corrida.
4. A pluralidade cultural está relacionada com a multiculturalidade de uma nação, ou seja, quando vários tipos de manifestações, culturas e tradições diferentes estão reunidos em um mesmo espaço.

