



**Universidade de Brasília**  
**Faculdade de Educação Física**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

A cultura do lúdico no Paranoá: Percepções de alguns  
moradores e alunos de uma escola pública

Renan Rodrigues Bezerra

Brasília-DF

1º/2019

Renan Rodrigues Bezerra

A cultura do lúdico no Paranoá: Percepções de alguns  
moradores e alunos de uma escola pública

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao programa de Graduação em  
Licenciatura em Educação Física, da  
Universidade de Brasília, como requisito  
necessário para obtenção do título de  
Licenciado em Educação Física, sob orientação  
do Prof. Dr. Marcelo de Brito.

Brasília-DF

1º/2019

Renan Rodrigues Bezerra

A cultura do lúdico no Paranoá: Percepções de alguns moradores e alunos de uma escola pública

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao programa de Graduação em Licenciatura em Educação Física, da Universidade de Brasília, como requisito necessário para obtenção do título de Licenciado em Educação Física, sob orientação do Prof. Dr. Marcelo de Brito.

Brasília, 08 de julho de 2019.

**Banca Examinadora:**

---

**Prof. Dr. Marcelo de Brito. (Orientador)**

Faculdade de Educação Física – Universidade de Brasília

---

**Prof. Dr. Leonardo Lamas Leandro Ribeiro (Membro da banca)**

Faculdade de Educação Física – Universidade de Brasília

## **Agradecimentos**

Primeiramente, a Deus, por sempre está comigo e ter me deixado apto e dar condição de poder estar concluindo um curso em uma Universidade Pública, e aos meus pais Raimundo de Lima Bezerra e Maria Batista Lopes Rodrigues por me manterem nessa longa caminhada.

Para a realização do trabalho agradeço a estudante de Psicologia da UnB Tainara dos Santos Rodrigues pelas palavras de incentivo e principalmente pela grande contribuição ajudando no trabalho. Ao meu Orientador, Professor Doutor Marcelo de Brito pelo empenho durante reta final do Trabalho de Conclusão de Curso e incentivo.

Ao final dessa graduação, minhas gratidões vão para os que me ajudaram a seguir em frente na UnB, cada um à sua parcela de colaboração que se mantiveram dando todo o apoio possível, meu irmão Brendo Bezerra, avô Antônio, Tia Aurelina, Daniel, Daiane, aos meus amigos Francisco Wellington, Paulo Henrique, Drielly Christina, Cezar Matheus, Pablo Henrique, Marrony Moraes, Goulart Junior, Raquel Gomes, Alexandre Andrade e a todos que de alguma forma ajudaram nessa graduação.

## Resumo

**Introdução:** É comum acreditar que a cultura do lúdico tradicional está se extinguindo, de fato, é possível notar que há um processo de modificação no decorrer do tempo em que as manifestações lúdicas estão cada vez mais relacionadas à tecnologia. **Justificativa:** Manifesta a necessidade de um texto que traga influência e importância na valoração cultural das brincadeiras e prática corporal da população por uma vida mais saudável e ativa. **Objetivo central:** Analisar as mudanças do lúdico no Paranoá, verificar se há na escola possibilidade de resgate da cultura do lúdico tradicional por ser um espaço que se realiza o encontro da comunidade. **Metodologia:** Foram feitas entrevistas com um roteiro de perguntas para dois grupos pessoas (moradores antigos e estudantes) que residem no bairro, e analisado suas concepções com a revisão bibliográfica a respeito das mudanças lúdicas no bairro. **Resultados:** As mudanças espaciais e tecnológicas interferiram na cultura lúdica. Os jogos digitais influenciam neste fato e também no aspecto do dinamismo corporal que era facilitado pela presença do brincar nos espaços públicos do bairro em tempos idos. A cultura do lúdico pode ser uma ótima ferramenta de ensino que pode resgatar ser utilizada no processo de ensino. **Conclusão:** Há a necessidade de resgatar o valor do lúdico como direito social dentro e fora da escola. O professor de educação física neste sentido pode ter um importante papel a desempenhar como elo desse resgate cultural.

**Palavras-chave:** Lúdico, cultura corporal, jogos digitais, tecnologia.

## ABSTRACT

**Introduction:** It is a traditional type of teaching of the traditional ludic that is being extinguished, in fact, is a process that can be recognized as a process of change in the course of time as playful manifestations that are increasingly related to technology. **Justificativa:** expresses the need for a text that brings influence and importance in the cultural valuation of the games and practice of the population for a healthier and more active life. **Central objective:** To analyze the changes of playfulness in Paranoá, and its importance not to end; seek in school if there is traditional playful effectiveness for space in which the community meeting is held. **Methodology:** made interviews with a

questionnaire for two groups of people (former residents and students) residing in the neighborhood, and analyzed their conceptions with the bibliographical revision regarding the ludic changes in the neighborhood. **Results:** Spatial and technological changes influence in the playful feature, in which the newest motor play modifiers are played in the neighborhood the confirmation of the raised theory and the ludic if it indicates a great tool of education there is no use of teaching process. **Conclusion:** The need to have the laws of the right to higher education as part of the school, is fundamental for humanity and the results of learning outcomes. The physical education teacher is the most apt to do the cultural rescue mainly stimulating the ludic, which leads us to an education besides a healthy and active life.

**Keywords:** playful, body culture, digital games, technology.

## Relato testemunhal

Esse trabalho guarda a perspectiva de alguém que nasceu e cresceu nessa cidade, que mesmo acompanhando uma pequena fração da história cultural conheceu o que era divertido para se fazer na rua.

Desde 1997, cresceu no Paranoá onde a tecnologia ainda estava se inserindo e havia poucas possibilidades de projetos voltadas para o lúdico, portanto, a solução vivenciada era desenvolver brincadeiras nas entre quadras, quadras desportivas e campos de terra. Era uma alegria enorme quando ocorria de um amigo ter um jogo digital para compartilhar.

Aqueles que nasceram na década de 90 sabem o quão divertido era pular no poço, banhar no lago, fazer peão com tampinha de garrafa, jogar bola na rua, atravessar rua andando pelo bueiro, jogar bolinha de gude, mãe da rua, vários tipos de pique, carrinho de rolimã, bete, sete pecados, polícia e ladrão, etc. Quem nasceu nessa época, também sonhava com jogos eletrônicos, ademais, lembra-se da emoção de segurar pela primeira vez um controle de Nintendo, jogar Mário Bros, “zerar” o Contra, Donkey Kong, e nunca se esquecerá de quando seus pais compraram o PlayStation 2 mesmo que pra muitos já estivesse ultrapassado naquela época.

A cultura musical tinha suas propinas particularidades e influência em parte naquele povo, certamente os moradores dali ouviram ou lembram-se do seu rádio no último volume com a música: Periferia tem seu lado bom, do grupo de Rap Consciência Humana (1998) que tem um trecho que resume a infância na favela e é similar com esse tema:

[...]E no entanto estou lembrando é da minha infância;  
Do bairro perigoso, da favela cheia de criança;  
Do rosto, do esforço das pessoas que moravam lá;  
Que batalharam pra conseguir um teto pra morar;  
Nordestino iludido com as propagandas que mostravam a televisão;  
Era mais uma família pra viver na mesma situação;  
E que situação do conto do vilão;  
As propagandas passavam, as famílias chegavam;  
A favela enchia, eu me divertia;  
De cada família que chegava de uma, duas, três crianças tinham;  
Pra mim era só alegria, aumentava as amizades;  
Mas diminuía o espaço, aumentava os desentendimentos;

Mas como sempre chegávamos á um acordo;  
E acabava o sufoca daquelas crianças, ó tempo de infância;  
Rodar pião, empinar pipa, ó tempos de criança;  
Brincar de polícia e ladrão, pow, pow no matagal;  
Dar mergulho na lagoa em dias de sol;  
Bater uma bola com os camaradas no campo ou na rua;  
Tomar puxão de orelha 'moleque não brinca mais na chuva';  
Esse era o conselho que a minha coroa tanto me dava;  
Periferia tem o lado bom e eu não enxergava.[...]"

Aquele que viveu num período em que se brincava com qualquer recurso disponível, hodiernamente, observa as crianças e talvez estranhe devido estarem mais conectadas no universo virtual deixando de interagir com seus próximos. A partir disso, lembra-se de como até mesmo as dificuldades sócias daquele ambiente uniam as pessoas.



## Sumário

Introdução .....	9
Metodologia de investigação.....	9
Revisão de literatura- focando o impacto das transformações sócio urbanas na cultura do lúdico .....	11
O lúdico desse bairro: onde está? .....	15
O cenário encontrado em uma escola do Paranoá e problema da EDF.....	17
O papel da Educação Física escolar .....	19
Importância e possibilidades de um currículo com base na cultura popular do lúdico nas aulas de Educação Física .....	21
Análise e reflexão sobre os resultados .....	22
Discussões .....	24
Conclusões .....	26
Referências bibliográficas .....	28
Apêndice.....	31
1. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.....	31
2. Roteiro de entrevistas .....	33

## **Introdução**

O Paranoá é uma cidade satélite de Brasília onde tem uma ampla diversidade cultural devido ao grande número de pessoas que migraram em busca de emprego e condições de vida. Observando pelo ponto de vista como morador que nasceu e cresceu no bairro, no cotidiano daquela cidade havia diferentes manifestações e uma vasta cultura lúdica, apesar disso com o passar dos anos notáveis mudanças nesse perfil começaram a ocorrer. Um exemplo disso está no apontamento de Piva e Costa (2015), em que a rua vem sendo substituída pelo mundo digital.

É comum acreditar que a cultura do lúdico tradicional está sendo extinta, de fato, é possível notar que há um processo de modificação no decorrer do tempo em que atualmente as manifestações lúdicas estão cada vez mais vinculadas a aparatos tecnológicos.

A cultura é um fenômeno social e está em constante modificação a depender do espaço e das tecnologias, e as brincadeiras que tradicionalmente colocam o corpo em movimento estão perdendo seu espaço. Há diversos fatores que podem caracterizar no meio lúdico, pois as mudanças influenciam nos hábitos passados de indivíduo para o outro, como herança social (Morgado, 2014).

Este estudo foi motivado pelo interesse na valoração da cultura popular do lúdico, para não restringir o brincar a algo obsoleto, entendendo que a presença do brincar/jogar no meio social, sobretudo nos espaços públicos, possibilita identificarmos aspectos que incidem numa melhor qualidade de vida individual e coletiva.

O resgate do lúdico possibilita pensar em agregar a comunidade, hoje distanciada das interações diretas, resgatando, sobretudo no caso das crianças, o interesse pelo dinamismo corporal, a convivência e a formação de amizades.

Esse trabalho objetiva a partir de uma análise histórica documental e através da interpretação de relato dirigido aos moradores de diferentes idades para investigar as mudanças que passou a cultura do lúdico no Paranoá, e buscar através da coleta de informações, evidências numa escola local das

possibilidades de se realizar um resgate da cultura do lúdico dentro do processo de ensino-aprendizagem, sobretudo na área de Educação Física.

Neste sentido, foi adotado como metodologia o estudo exploratório utilizando de entrevistas com um roteiro de perguntas para dois grupos de pessoas (moradores antigos e estudantes) que residem no bairro. Com as informações colhidas foram analisados, em conjunção com o apoio da literatura que apresenta o perfil histórico da localidade, as transformações da cultura lúdica no bairro.

O que influenciou nas transformações, quais foram os desdobramentos que podem ser percebidos, que perspectivas há do lúdico na escola? Estas são algumas indagações que emergiram a partir da realidade estudada e que foi buscado resposta. Neste sentido, observa-se a possibilidade do profissional de Educação Física atuar como mediador do resgate da cultura do lúdico formalizando no currículo escolar este conteúdo.

### **Metodologia de investigação**

Para encontrar as informações e teorias necessárias para o desenvolvimento deste texto foram feitas revisões bibliográficas a respeito do tema e levantamentos a partir de entrevistas com dois grupos de pessoas, o primeiro (20 indivíduos) com pessoas que vivenciaram o Paranoá enquanto Vila e seus aspectos lúdicos até a atual constituição da cidade. A partir disso foi notado que houve uma transição e, com isso, houve o segundo de entrevistados (26 indivíduos) com jovens estudantes no período noturno do CED Darcy Ribeiro que presenciaram a inserção tecnológica que o primeiro grupo relatou.

As entrevistas foram realizadas no Paranoá-DF na casa dos indivíduos entrevistados e os primeiros indivíduos foram selecionados com o requisito: serem moradores que viveram no bairro desde o tempo de Vila, foi o critério para selecionar o primeiro grupo de indivíduos a serem entrevistados, e o segundo grupo a ser selecionado foi de estudantes da escola tratada anteriormente que nasceram até o último dia de 1999.

Os dados foram coletados por meio de gravações, com a autorização e ciência dos participantes de que somente seriam utilizadas para fins desta pesquisa. O aparelho usado para gravar era um celular, modelo Android, que

ficou exposto durante a entrevista, que se caracterizou com aspectos informais, para maior comodidade dos entrevistados.

A escolha do público escolar do segundo grau foi devido à hipótese que houve uma inserção tecnológica e devem ter tido uma maior vivência nesse processo do que alunos mais jovens. A escolha desta instituição de ensino foi devido ser pública localizada no bairro e por ser reconhecida como umas das melhores das regiões. Assim, acompanhando também uma parte considerável da história em questão ao lúdico, que pode ser observado em aspectos da própria escola.

Após uma revisão bibliográfica sobre a cultura lúdica, foi realizada uma pesquisa qualitativa para investigar a transição do lúdico na cidade, foram feitas entrevistas, a partir de um questionário semiestruturado, que tiveram uma pequena introdução em relação a este trabalho e sobre o que era/estava acontecendo com as brincadeiras, antes de começar fazer as perguntas.

### **Revisão de literatura - focando o impacto das transformações sócio urbanas na cultura do lúdico**

Com a construção de Brasília, que começou em 1957, houve a demanda de mão-de-obra que ocasionou na migração de diversos brasileiros para a nova capital a procura de trabalho, com isso, aumenta proporcionalmente a necessidade desses trabalhadores por um pedaço de terra para morar nas proximidades do serviço (Anuário do DF, 2014).

Um morador entrevistado, A. B. com 67 anos, diz que as casas eram de madeirite com energia na gambiarra e o chão de barro. Para facilitar a compreensão do cenário, era comparável aos filmes que mostram invasões com ruas estreitas que escorriam esgoto das casas, e cercadas por paredes de madeira ou lona. Segundo ele, notavelmente que a garantia do momento lúdico daquelas pessoas era a pequena quantidade de pessoas do bairro, pelo fato de se conhecerem e as dificuldades que aproximavam uns dos outros, citou também as missas de domingo na Igreja que mobilizava grande parte da população.

Com a construção da barragem do Lago Paranoá formou-se a necessidade de um lugar perto para moradia, a partir disso um pequeno povoado foi formado pelas famílias desses construtores, que após a

inauguração de Brasília, em 1960, permaneceu no mesmo lugar. A Lei nº 4.545 ajudou a tornar a Vila Paranoá, atualmente conhecida como Parque Vivencial do Paranoá após sua expansão, como Região Administrativa (Anuário do DF, 2014). Brasília mesmo inaugurada ainda estava apenas começando no aspecto sociocultural e, por conseguinte, permaneceu a imigração de pessoas de outros Estados, o que contribuiu para o aumento da região do Paranoá em vários aspectos, e sua localização próxima a outras regiões que estava em construção, contribuindo para o seu crescimento demográfico.

Ao ser reconhecido como Região Administrativa há a necessidade de criação de escolas para o contingente de adolescentes e crianças. Segundo a entrevistada M. R. de 53 anos, moradora há muito tempo, às crianças se ocupavam no seu dia-a-dia com aulas em “escola de lata”, que era feita com paredes de ferro e telhas de zinco. Muitas vezes, estas paredes davam choques e torna motivos de lúdico nos recreios, ou simples fato de chover era motivo de entretenimento para as crianças, pois como dizem “chovia mais dentro do que fora”. Outra ocupação comum das crianças era ajudando seus pais, pois enfrentavam dificuldades sociais como a falta d’água encanada, e aquele simples momento de buscar água no caminhão pipa ou chafariz, ao se encontrar com outras crianças a diversão com aspectos ativos, comparando com a atualidade, era muito comum como, por exemplo, de correr um atrás outro.

A cidade era conhecida por ser área de invasão do DF e o governo queria providenciar um espaço para essa população em outro lugar, que segundo eles era “melhor planejado”. Porém como citado por Moreira e Faria (2005, p. 9) “[...] não é mais possível pensar na mudança social de qualquer país, localidade ou mesmo do planeta sem considerarmos as realidades culturais”. Assim como ocorreu na prática, pois o povo não aceitou a proposta, lutaram, resistiram, enfrentaram até mesmo a polícia pela expansão e permanência da Região no espaço mais próximo possível (fato ocorrido entre 1989 e 1990), além do Decreto 15899/94 que reconheceu a Vila como parque ecológico por causa da vegetação e as construções que simbolizam os pioneiros da cidade (Santa Online, 2019).

Para Z. V., 58 anos, a respeito da criminalidade na Vila, nesse tempo do Paranoá como Vila, era um assunto pouco frequente, pois praticamente todos

se conheciam e não eram comuns ocorrências de grandes crimes de roubos, homicídios ou estupros. O que acontecia com frequência eram brigas, mas pouco influenciava na sensação de segurança dos moradores que permitiam a seus filhos ficarem na rua, favorecendo assim a promoção da cultura do lúdico e do movimento para esses jovens que inventavam todo tipo de brincadeira, como lembrado pela entrevistada, amarelinha, elástico, e bolinha de gude no barro, faziam pião com tampa de garrafa e palito de pirulito e rodava com tubo de caneta e linha.

Com essa expansão aumentou ainda mais o número de imigrantes de outros Estados e outras Regiões Administrativas do DF no Paranoá, pois a cidade não era mais apenas uma pequena invasão. Com isso, segundo alguns moradores começaram a surgir crimes hediondos no bairro, entretanto como o número de famílias e crianças cresceu, o lúdico se multiplicava proporcionalmente, com uma variedade de maiores brincadeiras devido às culturas trazidas como, por exemplo, queimada, todo tipo de “pique”, soltar pipa, dançar, ficar na rua o dia todo inventando jogos e brincando com seus irmãos e vizinhos.

O lúdico vem do latim ludos que dá a noção de brincar, para Ribeiro (2015) é todo e qualquer movimento que cause prazer e divirta o praticante do movimento. Brougère (1998) ver o lúdico como algo que distancia a criança da realidade, seria uma forma de disfarce onde a identidade dependeria do enredo daquele momento. Para ele “A cultura lúdica não é um bloco monolítico, mas um conjunto vivo, diversificado conforme os indivíduos e os grupos, em função dos hábitos lúdicos, das condições climáticas ou espaciais” (Brougère, 1998).

Segundo Silva (p.1, 2013, citado Ribeiro, 1972):

“cultura é a herança social de uma comunidade humana, representada pelo acervo co-participado de modos padronizados de adaptação à natureza para o provimento da subsistência, de normas e instituições reguladoras das relações sociais e de corpos de saber, de valores e de crenças com que seus membros explicam sua experiência, exprimem sua criatividade artística e a motivam para a ação”.

Na concepção dos autores tratados, a cultura do movimento de uma população é importante por haver o contato de umas com as outras e começam a se reunirem e se incluírem. Com atividades variadas, como relatado nas entrevistas, à cidade tinha uma ampla variedade cultural lúdica

tanto à pescaria no lago nos finais de semana, como o banho na “bica d’água” que era uma espécie de cachoeira, ou o futebol com quatro estacas de pau fincadas no chão de barro atraíam pais e filhos que tinha poucas opções de lazer.

Ao falar do lúdico, o Paranoá que é um bairro iniciado com assentamento e invasões, deve ser lembrar também das cidades Itapoã e Paranoá parque, que a cercam e por serem continuações do bairro por haver antigos moradores que atualmente estão lá, mesmo sendo perceptível a distinção entre as cidades, as concepções dos moradores são igualmente relevantes.

Após o início do século XXI, houve a criação do Itapoã (Anuário do DF, 2014), que seria inicialmente, uma invasão de moradores do Paranoá e ganhou grandes proporções com número de imigrações. Com isso, ao decorrer do tempo e dos acontecimentos o noticiário e o jornalismo começaram a relatar os crimes, por conseguinte, começa a aparecer o medo pelos pais de deixarem as crianças saírem na rua por verem a violência crescendo exorbitantemente.

Recentemente foi construído o Paranoá Parque, mesmo sendo uma cidade planejada, que assim como o Itapoã é pensado como nada mais do que a continuação do Paranoá, com a chegada de novas pessoas há algo similar a um pressentimento a respeito da segurança.

Sobre a influência lúdica no espaço físico, uma teoria observada e relacionada ao site do G1(2015), numericamente se comparar o número de homicídios em um ano para cada cem mil habitantes da região é possível ver que proporcionalmente a cidade acaba sendo uma das mais violentas do DF. Com isso, há influência na sensação de segurança e na liberdade de deixar seus filhos brincarem na rua ao comparar aquela época, além de vários recursos tecnológicos como vídeo Game para ocupa-los e deixa em segurança em casa. Entretanto, essa não é uma opinião geral de toda população da cidade por haver grupos musicais, de dança, além de rampas de skate e quadras desportivas cheias de jovens, durante o período noturno pessoas fazem caminhadas em diversos pontos da cidade e os bancos da praça central sempre estão ocupados. Um vídeo que retrata claramente isso é o de título “Vídeo Cidades do DF – Paranoá” Canal E presente na internet que possui entrevista de moradores e professores da cidade.

Outra teoria a ser apresentada sobre os aspectos atuais é a tecnologia sendo uma atrativa opção de brincar a venda, que somado ao bairro perigoso possibilita as mudanças das características lúdicas tradicionais. De acordo com Padilha (2010) com o aumento do poder aquisitivo houve a mercantilização do lazer, no bairro os moradores começam a ter acesso os meios de comunicação e jogos tecnológicos, foi então que começou a transição da cultura do lúdico por haver outras opções além de deixarem seus filhos brincando na rua em uma cidade que o jornalismo mostra não ser segura.

De acordo com a concepção cultural tratado neste texto, acredita-se que está em modificação devido às influências dos fatores ambientais como, por exemplo, os novos moradores que chagavam e os recursos tecnológicos, e modas (Brougère, 1998), além de importante este contato para socialização gerando inclusão no compartilhamento de diferentes saberes. Ao se referir à cultura de qualquer cidade do Distrito Federal podem se assemelhar-se, por ser capital do Brasil e tornar-se rota de quem está procurando uma oportunidade na vida, e por consequência, há mistura desses saberes, pessoas que se reúnem com suas tradições e as renovam, seja elas do norte ao sul do Brasil.

### **O lúdico desse bairro: onde está?**

As mudanças espaciais e tecnológicas influenciam no meio lúdico (Brougère, 1998), pois em determinado momento e visto nas entrevistas onde as ruas não eram mais de barro, e algumas atividades lúdicas como, por exemplo, as que necessitavam dessas características foram substituídos por outras, atualmente, o jogo digital necessita apenas da tecnologia.

Ao conversar com um estudante D. L. de 23 anos, que viveu e morou no Paranoá após a expansão, relatou que “Nos divertíamos com futebol com 4 pedras no asfalto, carrinho de rolimã, e estilingue [...]; hoje em dia a maioria fala de Residente Evil 6, PES e querem comprar o Messi pro time, e a gente brigava pra quem ia ser o Ronaldinho do jogo”.

Uma ocupação comum relatada nas entrevistas por parte dos antigos moradores era das crianças ajudando seus pais, pois enfrentavam dificuldades sociais como a falta d'água encanada. E aquele simples momento de buscar água no caminhão pipa ou chafariz, ao se encontrar com outras crianças a



diversão com aspectos ativos eram comuns como, por exemplo, de correr um atrás outro se comparando com a atualidade.

Nas entrevistas com antigos moradores foi possível notar que as brincadeiras eram mais relacionadas ao movimento e o perigo era um dos fundamentos para diversão naquela época (por meio de desafio), e a partir disso foi possível perceber em qual momento ocorreu à inserção de aspectos tecnológicos. Foi apenas ao fim da década de 90 que os fliperamas, salão de jogos, começaram a ganhar espaço.

Segundo os entrevistados, entre os que nasceram até o final dos anos 90, certamente, subiram em árvores, pularam muros, tentaram tirar pipa de fio de energia, chutaram o asfalto jogando bola, brincaram com bonecas de pano, andaram de bicicleta e várias brincadeiras ativas, entretanto também foram nutridos da vontade de jogar vídeo game. Atualmente sentem saudade de ver crianças fazendo as mesmas coisas, pois com a facilidade na aquisição de tecnologia chegou a este modelo de lúdico em que as ruas não estão mais cheias de crianças como antigamente.

O Morador B. B. de 17 anos citou que seu pai confeccionou carrinho de rolimã de ferro com rodas de rolamento de portão e em declives atingia altas velocidades e deslizava no asfalto o que era muito legal, jogou Beti com garrafas de areia e ripas de madeira, “jogue bola na chuva, mas o bom mesmo era escorregar e cair com as poças da quadra”, “jogava Tênis improvisado nas linhas quadra de vôlei com chinelo na mão que amortecia o impacto”.

Para a estudante A. S. de 17 anos, “as crianças cresceram e mudaram o seu próprio contexto lúdico de diversão e felicidade, com festas, namoros e tecnologia” que seria as novas formas de ocupações no seu tempo de lazer, e isso se dá pela influência midiática através de novelas tendenciosas, acredita-se que em uma população que querem se descobrir e começam a assumir responsabilidades muito cedo.

Comumente visto e estudo, um fator importante a ser ressaltado também é de ser comum encontrar crianças que nasceram entorno dos tempos atuais que conseguem se comunicar por redes sociais (através de áudios) antes da alfabetização assim com acredita Piva e Costa (2015).

Atualmente, com relação a como está à cultura lúdica para os adultos é possível notar que há opções de lazer voltado ao mercado como academias e

danças, futebol na TV, festas e bares. No texto de Mascarenhas (2000) que traz a concepção de Karl Marx sobre a definição o lazer/tempo livre (surgido após a revolução industrial) e trabalho e afazeres de casa. Pode ser observado o esclarecimento do texto que em determinadas classes sociais o tempo livre acaba sendo um tempo para resolver problemas de necessidade humana, e pode ser um fator contemporâneo da diminuição de tempo para atividades físicas ou o lúdico entre os jovens, e adultos. Isso reflete na perspectiva de observar o que era lúdico no passado comparado com modelo atualmente visto, onde pode ser notado que depende do capital.

As opções de lazer são escassas em relação ao público da periferia, devido ser pouco lembrado pelo Estado. Segundo Padilha (2010) atualmente, o lazer está acoplado ao tempo de ter dinheiro para consumir, com isso, o lazer acaba se mercantilizando e induz o indivíduo ter um fetiche por aquele novo produto. A mercantilização do lazer acaba sendo um empreendimento rentável para indústria cultural por transformar a cultura em mercadoria, e atraindo o público com ajuda da vontade do fator social e econômico.

Morgado (p.3, 2014) pensa que:

“A sociedade passou por inúmeras mudanças em todas as áreas do conhecimento ao longo de sua história. A cultura vista como processo dinâmico também sofreu influência de tais transformações que ocorreram de forma lenta e gradual”.

Ao entrevistar vários moradores a respeito das diferenças da cultura lúdica de certo momento e comparar com aspectos atuais, é de senso comum pensar que acabou ou está acabando. Entretanto, a definição de cultura a ser tratada seria genericamente das tradições e das manifestações sociais, ambientais, intelectuais, e costumes (Brougère, 1998) desse povo que estaria em modificações ou atualizações por fatores desse meio, portanto, é necessária uma reflexão a respeito da mercantilização e da falta de tempo livre, a alguns indivíduos, para entender a respeito das transformações e de novas opções do lúdico atuais.

### **O cenário encontrado em uma escola do Paranoá e problema da EDF**

A escola é vista genericamente como um espaço de transmissão de conhecimento, e muitas sustentam isso nos seus Planos Políticos Pedagógicos

no objetivo de formar cidadãos críticos com acervo em conhecimento científico e cultural. Segundo grande maioria dos estudantes entrevistados do CED Darcy Ribeiro (escola conhecida como uma das melhores escolas da do bairro) no Ensino Médio noturno há muita preocupação com relação ao conteúdo do vestibular, e o lúdico, o conhecimento cultural, e a Educação Física que tem pouca ocorrência nesse processo coletivo fica em segundo plano, fato que também foi apontado por Junior e Tassoni (2013).

Semelhante ao apontamento dos autores Junior e Tassoni (2013), com as entrevistas, foi observado que há pouca valorização no aspecto psicomotor e afetivo social, muitas vezes ocorre do próprio professor contribuir para essa desvalorização criando o estereótipo de que a aula não segue um fundamento pedagógico pré-definido, os indivíduos relataram que houveram poucas vivências lúdicas escolares no Ensino Infantil e Fundamental e isso acabaram definitivamente no Ensino Médio.

Para A. M. de 18 anos, a escola a cada ano perde as características lúdicas e quando está no noturno isso é mais notável, cita que “ninguém se diverte, e sempre a mesma coisa, então é por isso que muitos desistem”. C. L. de 16 anos, as vivencia com a Educação Física mostrou que é um exemplo de matéria que aprende com o prazer nas aulas, entretanto até iniciar os estudos e período noturno.

Outro achado com as entrevistas é que os jovens desse Ensino Médio acompanharam a transformação social dos jogos tradicionais para os tecnológicos por causa dos aspectos digitais em pequeno espaço de tempo e confirma o pensamento de Brougère (1998):

“Finalmente a cultura lúdica compreende conteúdos mais precisos que vêm revestir essas estruturas gerais, sob a forma de um personagem (Superman ou qualquer outro) e produzem jogos particulares em função dos interesses das crianças, das modas, da atualidade. A cultura lúdica se apodera de elementos da cultura do meio-ambiente da criança para aclimatá-la ao jogo”.

Comparando com antigamente é perceptível para esse público a facilidade na aquisição de aparelhos tecnológicos, assim modificando modelo de lúdico por um celular te uma ampla variedade de jogos para deferentes gostos e idade, como foi relatado na entrevista de crianças que sabem manipular, assim como no texto de Piva e Costa (p. 2, 2015).

Segundo relatos, aparentemente o que era prática do cotidiano dos jovens do Paranoá está se virtualizando por causa da falta de investimento no lazer somado a facilitação da aquisição tecnológica. A escola é talvez um dos únicos espaços onde possa ser resgatada a cultura do brincar como no texto de Costa e Betti (2006), em que cada vez mais cedo as crianças estão adquirindo grande responsabilidade através interferências tecnológicas, além da escola, se preocupar somente com desempenho escolar pelo menos no Ensino Médio noturno que foi onde houve a coleta de dados.

### **O papel da Educação Física escolar**

A escola é um espaço que pode influenciar na conscientização dos jovens, e o professor de Educação Física para atraí-los poderia aliar as tecnologias trazendo características do mundo virtual ao real assim como acredita Costa e Betti (2006) em didatizar essas novas manifestações culturais e aprimorando-as para os aspectos práticos nas aulas para que a cultura corporal não fique suprimida a algo do passado.

A questão do brincar exige habilidades a serem desenvolvidas, por isso, deve ser prazerosa e incentivada para o indivíduo querer continuar realizando e vivenciando-a, segundo Bordignon & Camargo (p. 4, 2013, cita Cunha, 1994) a criança que brinca será um adulto trabalhador por aceitar as regras saberá aceitar as normas.

Avelar e Teixeira (p. 77, 2009) fala sobre a importância das brincadeiras no desenvolvimento da criança e que o lúdico, que é tratado como “atividade fundamental para dinamismo humano” nada mais é do que uma forma intrínseca de expressão cultural. Atualmente com a modernização no Paranoá vem se minimizando a prática, outra vertente que não pode ser ignorada com relação ao lúdico no lazer contemporâneo são os jogos digitais que com uma forte influência acabam renovando as formas de brincadeiras.

Firma Avelar e Teixeira (p. 77, 2009) que:

“Daí vê-se a necessidade de ampliar conhecimentos e não compreender o lúdico somente como sinônimo de diversão, passatempo ou lazer. Pode-se dizer então que, ao jogar, a criança, de forma prazerosa desenvolve o aprendizado, portanto, ao brincar, ela também aprende[...]”.

Nessa citação se entende a importância do lúdico na infância, e pode levar a crer que as brincadeiras são formas de aquisição de aprendizagem muito importante para crianças e serviria para contribuir e ainda permanecer a cultura corporal.

A importância do lúdico para a Educação Física escolar é devido proporcionar algumas possibilidades para a cultura e desenvolvimento, algo semelhante ao que González & Fensterseifer (p. 18, 2009) acredita, segundo os autores:

“Sabemos que o próprio mundo educa. Para quê? Para sua reprodução (melhorada). A educação escolar pode tornar ‘esclarecida’ essa reprodução ao tematizar a tradição (desnaturalizando-a). Algo próximo à afirmação de Edward Said de que cabe à educação conduzir o aluno à perda de identidade para que, em um segundo momento, este a recupere, não mais como destino, mas como escolha”.

Na escola está se tornando o único espaço para este resgate e não há outra disciplina curricular que tem a função de promover a saúde corporal através de práticas além da Educação Física. Após o momento de experimentar determinadas atividades é possível notar a importância no desenvolvimento do ser humano, assim como pensa Marini e Teixeira (p.14, 2014) referindo-se as brincadeiras tradicionais, elas “ressaltam a importância da manutenção e da valorização do lúdico e das Brincadeiras antigas, como forma de reconhecimento da cultura e como uma oportunidade de vivenciá-las que a maioria desconsiderava”.

A Educação Física na educação dos indivíduos possui relevância por levar aspectos culturais para dentro da escola e fazer com que os cidadãos formados tenham conhecimento de uma cultura agradável e prazerosa aliado aos benéficos à saúde tanto física como psicológica para que haja a alegria de viver. Esse seria o grande desafio desse profissional da escola em transcender a cultura lúdica ativa sobre as inovações digitais, atraindo mesmo com a falta de investimento, apenas com inovações pedagógicas se for necessário. Para isso é perceptível à necessidade do prazer na aprendizagem como o contato com atividades lúdicas, de raciocínio, que podem fomentar isso e trazer benefícios.

## **Importância e possibilidades de um currículo com base na cultura popular do lúdico nas aulas de Educação Física**

Assim como texto de Passos e Pieruccini (2016) que buscou referências que explicita a importância do lúdico em aspectos biológico, social, cultural e histórico, pois na apropriação do conhecimento a prática lúdica mostrou-se categoria essencial na apropriação cultural.

Fortes et al (2010) citando Rabelo e Padilha, acentua que:

“Atividades lúdicas são definidas por Rabelo e Padilha (1998) como qualquer ação que produza um distanciamento da realidade, estimule a livre expressão dos participantes, relaxe as tensões e proporcione entretenimento e reconhecimento de si”. (p. 399).

Apontam os autores Junior e Tassoni (2013) que “Historicamente, as atividades físicas sempre estiveram em um patamar inferior em relação às atividades, reconhecidamente, intelectuais”. Confirmando o pensamento do autor, na escola estudada há muita preocupação com relação ao conteúdo do vestibular, e o lúdico e a Educação Física que tem pouco peso nesse processo fica em segundo plano, muitas vezes, até cedido horário para outras disciplinas pelas necessidades de desempenho.

Como pensam Marini e Teixeira (2014) Depois do momento de experimentação de determinadas atividades é possível notar a importância no desenvolvimento do ser humano e no reconhecimento por contato com a cultura. Segundo os autores, referindo as brincadeiras tradicionais, elas “ressaltam a importância da manutenção e da valorização do lúdico e das Brincadeiras antigas, como forma de reconhecimento da cultura e como uma oportunidade de vivenciá-las que a maioria desconsiderava” (p.14).

Para E. F. de 18 anos, a diversão pode ser usada como modo de aprendizagem, para esquecer a rotina cansativa. Já A. F. de 18 anos, que passa o dia inteiro trabalhando acredita que essa característica lúdica “não é muito bom, por que às vezes pode atrapalhar quem tenta se concentrar”.

A cultura do ambiente em que o aluno está inserido deve ser levada em conta para trazer reflexos positivos, não apenas na Educação Física enquanto cultura corporal, mas em todas as disciplinas e os assuntos atuais. Assim com pensa Leal e Baldaquim (p. 171, 2017) acreditam que:

“A problematização do contexto do aluno é outro fator importante a se levar em consideração, devendo ser realizada de maneira interdisciplinar. Nessa abordagem, a problematização é considerada o caminho para apropriação dos conhecimentos científicos, fazendo com que se tornem significativos para os alunos”.

Essa citação reforça a importância do lúdico no rendimento escolar além de ser uma ferramenta no auxílio da aprendizagem até mesmo no Ensino Médio e em outras disciplinas como está nesse estudo.

Para Ramos et al (2017) que mostrou no seu estudo a busca da interdisciplinaridade da Educação Física pode potencializar a aprendizagem, o texto comprovou que as aulas lúdicas influenciam positivamente na educação integral. Com esses dois autores é possível notar a importância do lúdico no currículo escolar além da Educação Física.

### **Análise e reflexão sobre os resultados**

Como já dito as mudanças espaciais e tecnológicas influenciam na característica lúdica (Brougère, 1998), pois de acordo com o espaço há determinadas necessidades para realização do jogo e deve ser adaptado ou deixado de ser usado, assim como a tecnologia que necessita de outras peculiaridades.

Confirmando o pensamento de Brougère (1998) com as entrevistas, os jovens revelaram que a transformação social do jogo sofreu muitas transformações devido a influência espacial e tecnológica sob os aspectos tradicionais. Que com a mudança do Paranoá para o lugar atual (segundo o primeiro grupo de entrevistados) as características das brincadeiras mudaram e outras diminuíram a frequência, e com a inserção tecnológica a frequência da prática mudaram para os jogos digitais (para o segundo grupo entrevistado).

Para Gomes e Isayama (cita Fonseca e Pinto 2015) o grande desafio dos professores de Educação Física é de promover programas para articular campos de atuação entre eles o lazer para contribuir com a valorização e melhoria de vida de todos.

Como foi citado anteriormente, a facilidade na aquisição de implementos tornou-se hegemônico no modelo lúdico a que conhecemos atualmente. A ponto de ser comum encontrar crianças que conseguem um celular com uma

ampla variedade de jogos e conseguem o manipular sem ser ao menos alfabetizada, semelhante ao que acredita Piva e Costa (2015).

Os brinquedos tecnológicos embora sejam muito atrativos, raramente acrescentam à riqueza dos muitos aspectos ativos do universo lúdico tradicional. Como relatado sobre o bairro que antigamente no que era preciso de várias pessoas um simples jogo de celular pode resolver e passar o tempo sem um desgaste físico. Para Gomes e Isayama (cita Silva, 2015) as inovações tecnológicas são uma facilidade para humanidade, porém não há mais interação como antigamente, com isso, diretos sociais como o lazer são deixados de assunto o que reforça a extinção da cultura das brincadeiras.

O Estado, como possível mediador na solução do complexo problema que envolve a sociedade tecnológica e a cultura do lúdico, pouco faz para alertar sobre o desdobramento da situação. De fato, acaba por incentivar a manutenção do estado das coisas, abstendo-se de olhar com profundidade para a mercadologia que tomou conta do lúdico deste os anos iniciais. Gomes e Isayama (2015) citando Rechia, acredita esse é um direito a ser conquistado por meio de constantes lutas, debate. Não adianta ficar esperando que o estado seja sensível e haja no sentido dos direitos para que haja mais ofertas de lazer para todos.

Há a necessidade da alegria nas relações e vida da humanidade causada pelo lúdico, por estar presente até mesmo na natureza como, por exemplo, quando dois cachorros brincando de caçar ou de um bebê recém-nascido que não teve contato com a cultura, mas sorri com as vivências lúdica de seus pais (Huizinga, 1971).

Depois do momento que experimenta determinadas atividades é possível nota a importância no desenvolvimento do ser humano, assim como pensa Marini e Teixeira (2014) referindo-se as brincadeiras tradicionais.

Assim como acreditam Gonçalves, França, e Rechia (p. 65, 2016) “Bem como um difusor, uma ferramenta de ensino — educação pelo lazer — pois por meio de vivências significativas no âmbito do lazer, os sujeitos podem vislumbrar a oportunidade de crescer e se desenvolver pessoal e socialmente” o lúdico como uma ferramenta possível pedagógica para o ensino a qualquer momento, pois brincando na escola há aquisição de conhecimento, como



mostra o estudo que há resultados positivos na aprendizagem com o lúdico com crianças.

No artigo de Leal e Baldaquim (2017) mostrou que o jogo lúdico relacionado com ensino de Química teve bons resultados no conhecimento interdisciplinar ao exercício da cidadania o que comprova que o lúdico é eficaz na educação até os últimos anos da educação básica.

É perceptível que a prática do cotidiano dos jovens está se virtualizando, não apenas no Paranoá, mas em diversas cidades do DF, por conta da facilitação da aquisição tecnológica e pela interferência midiática, e o pouco investimento do Estado e a escola acaba talvez se tornando um dos únicos espaços onde está sendo resgatada a cultura do brincar, como no texto de Costa e Betti (2006).

## **Discussões**

Os jogos digitais não são o problema, mas acabam substituindo o indivíduo do meio social e conseqüentemente de vivência para o crescimento psicomotor. Assim como fator analisado por Junior e Tassoni (2013) na escola a Educação Física é desvalorizada e há maior preocupação com relação às demais disciplinas, com isso, subtemas como o lúdico é esquecido na hora do processo de ensino e aprendizagem.

Novais e Avila (p.34, 2015) citam que:

“Toda Escola Pública deve ser gratuita e de qualidade e, por isso, não deve se submeter à falta de interesse público nem tão pouco se acomodar com a realidade na qual está inserida, devendo sim buscar alternativas que amenizem as dificuldades existentes.”

Em relação a escolas públicas é possível notar a falta de estímulo do Estado e a realidade dos precários materiais disponíveis relacionadas às aulas de Educação Física como equipamentos estragados, bolas sem condições de uso, o que compromete o alcance pedagógico. Contudo de acordo com Sandri (2007) a aula de Educação Física não se restringe a prática esportiva e a falta de matérias influencia a criatividade dos professores responsáveis socialmente para revolver esse problema, outro recurso pedagógico que pode ser usado pelo professor são os saberes adquiridos pelo histórico cultural dos próprios

alunos, nesta concepção leva crer que uma solução para aulas teóricas ou que seria aspectos culturais resgatados e compartilhados pelos próprios alunos.

No livro organizado por Gomes e Isayama (2015) explica que um dos problemas encarados na cultura do lúdico nas cidades é a falta de política do Estado voltada ao lazer e a tecnologia acomoda a população a ponto de não reclamarem seus direitos.

Se o Estado não faz sua parte de garantir esse acesso à disposição e o comprometimento do professor com a educação pode influenciar na hora da participação dos alunos nas aulas. O professor pode a seu critério ter seus próprios recursos materiais ou desenvolver estratégias pedagógicas lúdicas em que o prazer das aulas seja levado para além da educação básica. Além de poder lutar por direitos, assim como no livro de Gomes e Isayama (2015), para tornar a aula um espaço de acesso à cultura em um ambiente agradável de estar.

Como citado nas entrevistas ainda há alguns moradores que acreditam que as brincadeiras perigosas ajudam muito as crianças a descobrir o mundo e aprender se virar sozinho, por isso, acha que é possível arriscar deixar seus filhos brincarem na rua (Nas formas tradicionais).

Nas entrevistas há pessoas que acreditam que não teriam bons resultados os aspectos lúdicos presente no ensino, mas isso é a questão do professor certo despertar o prazer nessa relação em determinadas pessoas, pois no texto de Leal e Baldaquim (2017) aprendizagem lúdica no Ensino Médio em outras disciplinas foi apenas uma ferramenta para aprendizagem para não torna o ensino algo maçante.

Na concepção do brincar tratado no presente texto é de fundamental importância aprender com novas experiências de vida e são vários os benefícios, em que o lúdico para acontecer não precisa necessariamente de equipamento ou tecnologia, basta apenas o espaço e a vontade dos indivíduos que seria benéfico para eles mesmo. Atualmente, acredita-se que o mal do século é a depressão e seu tratamento pode ser feito não medicamentoso, a atividade física e o lúdico é a maneira de prevenir por diminuir a sensação de ociosidade como mostra Fortes et al (p. 406, 2010) que durante sessões de hemodiálise avaliou os efeitos da atividade lúdica e notou que estimula o raciocínio e há o afastamento da tristeza.

## Conclusões

Indubitavelmente a tecnologia é uma facilidade para humanidade, porém há certo momento em que com as influências mercadológicas interferem na cultura corporal do movimento para cultura dos jogos digitais. A presença de fatores que caracterizam o lúdico é ilustrada facilmente por quem acompanhou a inserção tecnológica no brincar, como foi perceptível há alguns anos atrás as crianças brincavam e aprendiam na rua atualmente a rua está perigosa, e antes os brinquedos eram produzidos em pelo próprio indivíduo e agora vem pronto e atrativo por questões mercadológicas.

E futuramente a 'molecada' ficará isolada em casa? Com o modelo atual é notável a importância das aulas de Educação Física escolar envolvente, e de investimento em políticas públicas com relação ao incentivo a pratica corporal, em que a longo prazo refletiria até mesmo na saúde dos futuros adultos por prevenir algumas doenças crônicas.

A tecnologia não seria um problema, entretanto da forma que está à questão do brincar cada vez mais digitalizado é notável que a cultura corporal do movimento continuasse perdendo espaço. A Mercantilização na cultura corporal seria uma possível alternativa na escola se o professor desenvolvesse suas aulas baseada no mundo digital ou mesmo o investimento governamental em políticas públicas em incentivo ao lazer também poderia abrir possibilidades de profissionais trabalharem neste âmbito com, por exemplo, pessoais em praças das periferias para quem não tem condições de acesso.

Por meio das cobranças governamentais e tentativas de não deixar a cultura corporal do movimento limitada a algo do passado, ou mesmo no momento de não fazer nada para que haja opções de lazer aos cidadãos (Gomes e Isayama, p. 45, cita Rechia, 2015). O que contribuía abrindo possibilidades de opções de lazer para uma população que em longo prazo poderia até mesmo trazer reduções nos gastos com a saúde por diminuir os riscos em relação a doenças crônicas evitáveis.

Na questão escolar, mesmo brincando, há aquisição de conhecimento, como estudos mostram que há Influências positivas na aprendizagem com o lúdico no processo educacional(Ramos et al, 2017), e não se deve parar no

ensino médio, pois pode ser ferramenta de aprendizagem com aulas dinâmicas até mesmo entre professores de outra área (Leal & Baldaquim, 2017).

Na parte da histórica cultural é o professor de Educação Física quem pode auxiliar nesse resgate da diversão clássica que foram esquecidas nas novas gerações. Como presente nesse trabalho, o lúdico está além de algo que seria apenas a diversão, existem várias finalidades e pode ser usado este elemento como tratamento antidepressivo por ser algo fundamental no dinamismo humano (fortes, 2010), auxilia na aprendizagem de diversas formas (Leal & Baldaquim, 2017), e é algo fundamental para o ser humano que desde quando criança está presente para o desenvolvimento infantil (Avelar & Teixeira, 2009).

Em vários lugares do DF podem está acontecendo algo semelhante ao estudado especificamente no Paranoá, pois a tecnologia está muito mais presente na periferia do que há décadas atrás. E a cultura corporal do movimento está deixando aos poucos de serem coisas comuns, como pode ser visto e descrito até mesmo pelo que viveram a inserção digital a respeito dos movimentos fundamentais como Andar, correr, saltar, chutar, arremessar e receber, por exemplo, estão menos estimuladas que há alguns anos antes.

Leal e Baldaquim (2017) mostraram em seu estudo que a Educação Física escolar pode trazer influências positivas na aquisição de conhecimento interdisciplinar, além dos aspectos lúdicos que foram estudas na vivência anteriormente de moradores. Pois é fundamental que após a educação básica o indivíduo tenha consciência e vontade das necessidades de praticar atividades físicas pelo menos por questões de saúde, uma possibilidade para proporcionar o prazer na pratica do movimento seria o professor trazer aspectos culturais como uma maneira de promover a apropriação dos conhecimentos para os alunos sobre os próprios conhecimentos culturais adquiridos pelo convívio em sociedade. Até mesmo brincado, como foi mostrado, é estimulada a criatividade, o raciocínio, convivência em sociedade que de maneir geral prepara para vida adulta.

## Referências bibliográficas

Anuário do DF. Itapoã Investimentos em infraestrutura valorizam imóveis de Itapoã. 2014. Disponível na internet em: <<http://www.anuariododf.com.br/regioes-administrativas/ra-xxviii-itapoa/>>; (acessado em 04 abril de 2019).

Anuário do DF. Paranoá é a segunda maior área rural do DF. 2014. Disponível na internet em: <<http://www.anuariododf.com.br/regioes-administrativas/ra-vii-paranoa/>>; (acessado em 04 abril de 2019).

Avelar, L. Teixeira, L. JOGOS POPULARES: pesquisa sociocultural e importância lúdica para o desenvolvimento infantil. **Cad. Pesq.**, São Luís, v. 16, n. 3, ago./dez. 2009

Bordignon, J. G. C; Camargo, G. B. Ludicidade e Educação: Uma parceria que contribui para aprendizagem. Versão online, volume 1, Paraná, 2013. Disponível em: <[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2013/2013\\_uepg\\_ped\\_artigo\\_jacqueline\\_goncalves\\_cordeiro\\_bordignon.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_uepg_ped_artigo_jacqueline_goncalves_cordeiro_bordignon.pdf)> acessado em 08 do abril de 2019.

Brougère, G. A criança e a cultura lúdica. **Rev. Fac. Educ.** vol.24 n.2 São Paulo July/Dec. 1998

Canal E. Vídeo Cidades do DF – Paranoá. Disponível na internet em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aug3y0S09RA>>; (acessado em 22 outubro de 2018).

Consciência Humana. Periferia tem seu lado bom. São Paulo, 1998. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wVhlvY9p-tY>>. Acesso em 110 jun. 2019.

Costa, A & Betti, M. Mídia e jogos do virtual para uma experiência corporal educativa. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 165-178, jan. 2006

Fortes, V. L. F. et al. Atividade lúdica durante a sessão de diálise. **Revista de Psicologia da IMED**, vol.2, n.2, p. 398-408, 2010.

G1. Vista como 'região mais violenta' do DF, Ceilândia é a 11ª em nº de mortes. 2015, disponível em <<http://g1.globo.com/distrito-federal/noticia/2015/03/vista-como-regiao-mais-violenta-do-df-ceilandia-e-11-em-n-de-mortes.html>>. Acessado em 04 de maio de 2019.

Gomes, C; Isayama, H (org.). O Direito Social ao Lazer no Brasil. Autores Associados, Campinas, 2015.

Gonçalves, F. S; França, R; Rechia, S. A semana cultural no colégio estadual Gelvira Corrêa Pacheco: uma possibilidade de educação para o lazer. *Lúdica Pedagógica*, (23), 63-70. (2016).

González, F. J; Fensterseifer P. E. Entre o “não mais” e o “ainda não”: Pensando saída no lugar não-lugar da EF escolar I. **Cadernos de Formação RBCE**, p. 9-24, set. 2009.

Huizinga, J. Homo ludens. São Paulo: **Perspectiva**,1971.

Junior, N. B; Tassoni, E. C. M. A educação física, o docente e a escola: concepções e práticas pedagógicas. **Rev. bras. educ. fís. esporte** vol.27 no.3 São Paulo July/Sept. 2013.

Leal, L. P. V; Baldaquim, M. J. Estabelecendo relações com o exercício da cidadania: a Química e a Educação Física em sala de aula. **ACTIO**, Curitiba, v. 2, n. 3, p. 168-184, out./dez. 2017.

Marini, S. M; Teixeira, R. T. S. Brinquedos e brincadeiras tradicionais e suas contribuições para o ensino/aprendizagem nas aulas de Educação Física. Versão Online, Cadernos PDE, Vol. 1, pag 1-19, 2014.

Mascarenhas, F. Tempo de trabalho e tempo livre: algumas reflexões a partir do marxismo contemporâneo. **Revista Licere** 3 (1), 72-89, 2000.

Moreira, A. J.; Faria, H. Cultura e governança: um olhar transversal de futuro para o município. In: FARIA, H.; MOREIRA, A. J.; VERSOLATO, F. (Org.). **Você quer um bom conselho? Conselhos municipais de cultura e cidadania cultural**. São Paulo: Pólis. 9-18, 2005.

Morgado, A. C. As múltiplas concepções da cultura. *Múltiplos Olhares em Ciência da Informação*, v. 4, n.1, mar. 2014.

Novais, N; Avila, M. Análise dos recursos físicos e materiais às aulas de Educação Física em escola pública Estaduais em Ilhéus, Bahia. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte** – v. 14, n. 2, 2015, p. 32-42.

Padilha, V. Trabalho, lazer e consumo nas sociedades contemporâneas. In: *Lazer, cultura e educação: contribuições ao debate contemporâneo*. Goiânia: Editora UFG; 2010.

Passos, M. P; Pieruccini, I. A pesquisa dialógica como ato lúdico de conhecer. **Perspect. ciênc. inf.** vol.21 no. 3, Belo Horizonte July/Sept. 2016.

Piva, N. M. N; Costa, J. S. A influência da tecnologia na infância: Desenvolvimento ou ameaça?. Psicologia portal do psicólogo, pag. 1-13, 2015. Disponível em <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>> Acessado em 22 de abril de 2019.

Ramos, I; Browne, R; Brito, S; Figueira, J; David, I; Fontes, E; Campbell, C. Brincar faz bem para o cérebro: aprimora a capacidade de leitura e o controle inibitório de crianças por meio de aulas ativas. Anais do 7º congresso internacional do conselho regional de educação física da 7º região v.1, n.1, 2017.

Ribeiro, M. S. S. Cultura lúdica digital: novas infâncias. APRENDER - **Cad. de Filosofia e Psic. da Educação**, Vitória da Conquista Ano IX, n. 15, p.41-57, 2015.

Sandri, S. F. Professores de Educação Física: (Des)Motivados nas práticas pedagógicas das escolas públicas estaduais de Francisco Beltrão/PR, 2007.

Santa Online. A História do Paranoá Região Administrativa RAVII. 2019. Disponível na internet em: <[http://www.santaonline.com.br/website/siteplus/a\\_empresa/a\\_empresa\\_gnet\\_historia.asp?cidade\\_gnet=25](http://www.santaonline.com.br/website/siteplus/a_empresa/a_empresa_gnet_historia.asp?cidade_gnet=25)>; (acessado em 04 abril de 2019).

Silva, J. R & Silva, J. P. R. A importância da cultura no processo de aprendizagem. Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/pedagogia/a-importancia-da-cultura-no-processo-de-/30158>>. Acessado em: 04 de dezembro de 2018.

## **Apêndice**

### **1. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**

#### ***Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE***

Convidamos o(a) Senhor(a) a participar da pesquisa “A cultura do lúdico no Paranoá: Percepções de alguns moradores e alunos de uma escola pública”, sob a responsabilidade do pesquisador Marcelo de Brito e orientando Renan Rodrigues Bezerra.

Esse trabalho objetiva-se a partir de uma análise histórica documental e através da interpretação de relato dirigido aos moradores de diferentes idades para observar as mudanças na cultura do lúdico no Paranoá e, com isso, buscar evidências numa escola local se há manifestações da cultura lúdica tradicional, uma vez que a escola representa um espaço-tempo de convivência heterogênea, constituindo um lugar favorável tanto a coleta de informações como ao propósito de resgatar e desenvolver esse lastro cultural.

O(a) senhor(a) receberá todos os esclarecimentos necessários antes e no decorrer da pesquisa e lhe asseguramos que seu nome não aparecerá, sendo mantido o mais rigoroso sigilo pela omissão total de quaisquer informações que permitam identificá-lo(a).

A sua participação se dará por meio entrevista semiestruturada que é uma entrevista conduzida pelo pesquisador de forma mais espontânea do que a entrevista estruturada. Neste tipo de entrevista, o entrevistador tem um conjunto de questões predefinidas, mas mantém liberdade para colocar outras cujo interesse surja no decorrer da conversa. A entrevista é gravada para fins de transcrição do material possibilitando sua análise. Cabe ressaltar que não há respostas certas ou erradas e que em nenhum momento haverá identificação do respondente ou de empresas, marcas ou prestadores de serviços que por ventura possam ser mencionados. O tempo estimado para realização da entrevista é de 30 minutos. Se você aceitar participar, estará contribuindo para a compreensão da cultura do lúdico no Paranoá.

Na presente pesquisa sua participação envolve o risco de desconforto ou constrangimento ao responder e compartilhar informações pessoais ou confidenciais sob alguns tópicos que possam ser abordados. O(a) Senhor(a) pode se recusar a responder qualquer questão que lhe traga constrangimento,



podendo desistir de participar da pesquisa em qualquer momento sem nenhum prejuízo para o(a) senhor(a).

Os resultados da pesquisa serão divulgados na Universidade de Brasília podendo ser publicados posteriormente. Os dados e materiais serão utilizados somente para esta pesquisa e ficarão sob a guarda do pesquisador por um período de cinco anos, após isso serão destruídos.

Se o(a) Senhor(a) tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, por favor telefone para: Renan Rodrigues Bezerra estudante da Universidade de Brasília nos telefones (61)99449-2016. Ou caso queira pode utilizar o e-mail renan7570@hotmail.com.

Caso concorde em participar, pedimos que assine este documento que foi elaborado em duas vias, uma ficará com o pesquisador responsável e a outra com o Senhor(a).

---

Nome / assinatura

---

Pesquisador / Nome e assinatura

## **2. Roteiro de entrevistas**

Para moradores:

(Após a introdução)

- 1) Fale como eram as características espaciais do bairro desde sua criação? Fale descritivamente o lugar.
- 2) Como era o lúdico no Paranoá velho (como Vila) com relação à brincadeira das crianças, os espaços, como se divertiam?
- 3) Como e o que mudou a respeito das brincadeiras ao relacionar tempos atuais? Fale sobre as tecnologias na sua concepção.
- 4) Aquele lúdico faz falta? Por quê?

Para estudantes:

(Após a introdução)

- 1) Descreva como era o lúdico no seu tempo de infância no Paranoá. Fale sobre os Aspectos tecnológicos.
- 2) Para você o que, por que, e quando mudou no contexto do lúdico no bairro. Em relação a tecnologia.
- 3) Para você qual o papel do lúdico na escola e na educação. E será que há uma educação prazerosa?
- 4) Aquele lúdico faz falta? Por quê?