



**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS HUMANAS,
SOCIAIS E DA NATUREZA – PPGEN**

GABRIEL GONÇALVES FREIRE

VIDA LONGA AOS JOGOS TRADICIONAIS: O SITE

PRODUTO EDUCACIONAL

LONDRINA - PARANÁ

2017

GABRIEL GONÇALVES FREIRE

VIDA LONGA AOS JOGOS TRADICIONAIS: O SITE

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-Graduação, nível Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza como requisito parcial para obtenção de título de “Mestre em Ensino” - Área de Concentração: Ciências Sociais.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Guerrini

LONDRINA - PARANÁ

2017

TERMO DE LICENCIAMENTO

Este Produto Educacional e sua respectiva Dissertação estão licenciados sob uma Licença Creative Commons *atribuição uso não-comercial/compartilhamento sob a mesma licença 4.0 Brasil*. Para ver uma cópia desta licença, visite o endereço <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envie uma carta para Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, Califórnia 94105, USA.



SUMÁRIO

ORIGEM DO SITE COMO PRODUTO EDUCACIONAL.....	5
AS AÇÕES E INTERPRETAÇÕES ESTUDANTIS ANEXADAS NO SITE	8
PROCESSO DE SOCIALIZAÇÃO/DIVULGAÇÃO	9
ELEMENTOS DO SITE – AS PÁGINAS E SUBPÁGINAS.....	11
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	16
APÊNDICE.....	20

ORIGEM DO SITE COMO PRODUTO EDUCACIONAL

Um dos objetivos com a entrada no programa de Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza (PPGEN), ofertado na Universidade Tecnológica Federal do Paraná, campus Londrina-PR, era a criação de vídeos junto com os estudantes da educação básica a respeito dos jogos tradicionais.

Com a observação do público participante da investigação, estudantes de um quinto ano, percebeu-se que não seria viável nesse momento a elaboração dos vídeos. Porém, pós-processo pedagógico em 2016, buscou-se outras formas de socializar a experiência vivenciada com os estudantes, destacando algumas ações e interpretações que eles fizeram sobre os jogos ensinados. Chegou-se a criação de um site.

Para a criação do site, utilizou-se a plataforma *Wix.com*. Como a formação profissional do investigador não contemplava o domínio desse tipo de tecnologia (criação de um site), foi necessário a busca por informações sobre como utilizar a plataforma. Entre as informações coletadas para a elaboração do espaço, as mais significativas se encontraram no site *Youtube.com*, com vídeos da própria *Wix.com* sobre os passos da construção do site.

Após o processo de busca de informações para criação do site e o início de sua elaboração, chegou-se ao nome *Jogos Tradicionais*, encontrado atualmente pelo endereço eletrônico jogostradicionais.org.



Imagem 01- Página inicial do site
Fonte: Elaborado pelo autor

As primeiras informações anexadas ao site foram às aquelas referentes aos doze¹ jogos tradicionais ensinados no decorrer das aulas. Assim, Para cada jogo foi organizada uma subpágina em específico, contemplando informações gerais: variação dos nomes no Brasil, possível origem, organização (regras, formatos e objetivos) e as referências bibliográficas utilizadas.

AMARELINHA

O jogo tradicional **Amarelinha** é um dos mais conhecidos no mundo todo. A forma com que cada povo se relaciona com a amarelinha depende do sentido e significado atribuído por cada jogador e grupo social em que ele é inserido. Percebe-se que a variação ao nome atribuído ao jogo é fruto desses significados e sentidos.

Na Espanha é conhecido como "Cuadrinho", no Chile chama-se "Rayuela", na França "Marelle" e nos Estados Unidos por "Hopscotch". A variação quanto a modo de chamar a amarelinha também ocorre em território brasileiro, por exemplo, "Macaca", "Sapata", "Maré", "Jogo da pedrinha" entre outros (SANTOS, 2012).

Possível Origem

A origem da amarelinha, assim como os demais jogos tradicionais, é desconhecida. Quem criou, em que ano e local são incógnitas. Entretanto, existem três versões de sua possível criação.

Organização do jogo: regras, formatos e objetivos

Verificam-se que as regras e os objetivos da amarelinha variam de acordo com os vários formatos existentes de se jogar. Por se tratar de um jogo tradicional, os jogadores e grupos sociais interferem significativamente nas regras, nos objetivos a partir das convenções estabelecidas entre eles e do formato de jogo escolhido/desenhado. Na maioria dos formatos, a amarelinha trata-se de um jogo de fases, correspondidas pelas casinhas desenhadas, e realizado individualmente quanto a competição, ou seja, cada um por si.

Santos (2012) apresenta algumas variações do jogo amarelinha:

AMARELHA ENDELA, SÁBIA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

REFERÊNCIAS:

GONZÁLEZ, Fernando J.; SCHWENGBER, Maria S. V. **Práticas pedagógicas em educação física: espaço, tempo e corporeidade**. Erechim: Eldebra, 2012.

SANTOS, Gisele F. de L. **Jogos Tradicionais e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012.

Imagem 02- Exemplo de uma subpágina sobre jogos tradicionais (Amarelinha)
Fonte: Elaborado pelo autor

A criação das subpáginas, contendo os doze jogos tradicionais, terminou em janeiro de 2017. Outros jogos começaram a ser anexados ao site a partir da prática pedagógico do investigador nas aulas de Educação Física no segundo em novembro de 2017.

Nesse sentido, o site também se configura em uma forma de envolver continuamente o professor em um processo educativo de preservação cultural desses jogos durante e pós-ensino. Anexar informações referentes à

¹ Amarelinha, Bola de Gude, Bola Queimada, Bugalha, Elástico, Estrela Nova Cela, Gato Mia, Ioiô, Pião, Pipa, Pique Bandeira e Sirumba.

Amarelinha, Bugalha, Pião e os demais jogos, contribuiu para a salvaguarda desses no ciberespaço.

Esse fato permite a reflexão sobre a necessidade de que se faça um trabalho pontual sobre a reabilitação dos espaços públicos como praças, ruas, parques, calçadas, que em várias cidades se encontram abandonados (FURANI; PELEGRINI, 2006). O abandono desses espaços públicos inviabilizam jogos como Bets, Bola de Gude, Elástico, Estrela Nova Cela, entre outros tantos.

A utilização do ciberespaço para a vivência de jogos tradicionais vem aumentando devido, entre outros fatores, ao estado físico dos espaços públicos e da falta de segurança. Concordasse que “[...] as ruas e suas calçadas, principais locais de uma cidade, são seus órgãos mais vitais” (JACOBS, 2000, p. 29), sobretudo para os jogos tradicionais.

Outra característica do site além daquela referente a preservação cultural, foi que ele se efetivou como um produto educacional PPGEN. Esse fato fez com que outros elementos fossem anexados no site.

Antes de citá-los, é preciso reconhecer que a elaboração de um produto educacional é uma das exigências do PPGEN para a conclusão do processo formativo, articulando a formação docente e o contexto de atuação profissional. Compreende-se que a elaboração de produtos educacionais é uma realidade de alguns processos formativos de mestrado profissional em ensino (LEODORO; BALKINS, 2010).

A respeito do que se tratam os produtos educacionais, afirma-se que são ferramentas elaboradas pelos próprios profissionais em formação que comportam conhecimentos organizados, objetivando viabilizar a prática pedagógica. São instrumentos com sentido e significado, pois partem de uma realidade que precisa deles para a resolução de problemas identificados no próprio contexto (MOREIRA, 2004).

A utilização do site como produto educacional, meio de operacionalizar o ensino e as possíveis aprendizagens em sala de aula, é uma ferramenta profícua educativa (GOULART; DECACCHE-MAIA, 2015).

Conforme a Instrução Normativa nº 06/2015 – PPGEN da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (2015, p. 01) em consonância

com a CAPES, são considerados produtos educacionais: *Mídias Educativas, Protótipos Educacionais, Propostas de Ensino, Material Textual, Materiais Interativos e Atividades de Extensão*. Por meio dessa classificação, o site Jogos Tradicionais se configurou como um produto educacional do tipo Mídia Educativa.

Ressalta-se que esse produto educacional, site, proporcionou a socialização de algumas ações e interpretações efetivadas pelos estudantes do quinto ano. Esse processo foi amparado pela assinatura de um termo de consentimento livre e esclarecido (APÊNDICE A) pelos responsáveis dos estudantes.

AS AÇÕES E INTERPRETAÇÕES ESTUDANTIS ANEXADAS NO SITE

Entre as ressignificações mais marcantes realizadas pelos estudantes registradas no site, atreladas ao modo como eles interpretaram tais jogos, destacam-se a fase criada “Motocção” no jogo Estrela Nova Cela (imagem à esquerda), o nome “Suquita” atribuído ao jogo Sirumba (imagem central) e variações também elaboradas da Amarelinha pelos estudantes (imagem à direita).



Imagens em Sequência 01- Jogos Tradicionais (Estrela Nova Cela, Sirumba e Amarelinha)

Fonte: Elaborado pelo autor

Essas imagens, inseridas no site, contribuem para a reafirmação de que a cultura é também produzida pelas crianças a partir do modo como elas a interpretam. Recorrendo a Corsaro (2009) e analisando as imagens, rompe-se

com a tese de que as crianças são apenas consumidoras daquilo que os adultos criaram.

O registro em um site do modo como os estudantes interpretaram e ressignificaram os jogos tradicionais, revela que esse espaço na internet pode servir também para uma reflexão da própria participação estudantil na manutenção dos jogos atualmente.

Um elemento importante para que a socialização das ressignificações estudantis elaboradas e a reflexão sobre os jogos tradicionais ensinados ultrapassem os muros da sala de aula, caminha com o processo de divulgação desse produto educacional.

PROCESSO DE SOCIALIZAÇÃO/DIVULGAÇÃO

Um dos objetivos da elaboração de produtos educacionais é que eles sirvam também para outros profissionais como forma de democratização do ensino. Nesse sentido é preciso criar meios para que eles cheguem aos demais profissionais, destacando o processo de sua socialização/divulgação.

Compreende-, portanto, que a ação de socialização dos produtos educacionais é um dos elementos que favorecem a democratização do ensino (MOREIRA, 2004). No caso do site aqui mencionado como produto educacional, sua divulgação não só promoverá uma divulgação do ensino realizado, mas também uma socialização dos modos de interpretação estudantil de alguns jogos.

Para o processo de divulgação desse produto educacional, foram realizadas duas ações. A primeira ação foi sua apresentação aos professores de Educação Física do município de Cambé-PR em quatro encontros em reuniões pedagógicas.



Imagem 03- Divulgação do Site (Professores de Educação Física – Cambé-PR)
Fonte: Reunião Pedagógica (24 de Março, 2017)

Foram duas exposições no dia 24 de março de 2017 aos professores de Educação Física, Ensino Fundamental 1, uma no período matutino e outra no vespertino, e duas apresentações no dia 07 de Abril de 2017, também nos respectivos períodos, aos docentes de Educação Infantil. A segunda ação de divulgação do site ocorreu em uma rede social na internet particular do investigado no dia 27 de setembro de 2017. Essa ação alcançou outros colegas de profissão para além daqueles inseridos no município cambeense.

Ambas as ações de socialização contribuíram para que tanto a prática pedagógica desenvolvida quanto as ressignificações elaboradas pelos estudantes aos jogos, ultrapassassem as paredes de sala de aula e os muros escolares.

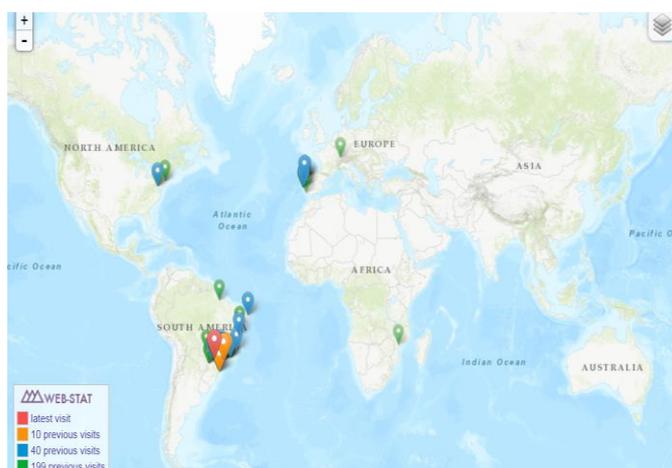


Imagem 04- Mapa dos lugares em que o site foi acessado
Fonte: Elaborado pelo autor

A imagem 04 mostra os locais de acesso ao site. É possível verificar a potencialidade desse produto educacional em relação a promoção da socialização e reflexão dos jogos tradicionais. Embora predomine o acesso em território brasileiro, pessoas em países como Estados Unidos e Portugal também visitaram o produto educacional.

Inseridos em uma sociedade que apresenta crescente imersão ao ciberespaço (LÉVY, 2000), a constituição desse site como produto educativo busca alcançar o maior número possível de profissionais e estudantes na reflexão e trato pedagógico dos jogos tradicionais.

Trazer as tecnologias de informação e comunicação (TICs) em pro do ensino dos jogos tradicionais e não tratá-las como “inimigas” dessas manifestações, é importante para a superação da discussão sobre jogos tradicionais em oposição aos jogos virtuais.

Compreendendo que em cada período histórico a cultura fica entrelaçada com a técnica e tecnologia de comunicação mais recente (SANTAELLA, 2003), o site não asfixiou os princípios semióticos que definiram as formações culturais anteriores dos jogos tradicionais, pois, encontrou nesse espaço, mais um local para suas reflexões e preservações.

O desafio é fazer com que cada vez mais pessoas em todo mundo acessem o site e promovam reflexões sobre tais jogos. Também, configura-se um desafio a inserção de novas informações a partir da prática pedagógica do investigador nos anos que se seguirão.

ELEMENTOS DO SITE – AS PÁGINAS E SUBPÁGINAS

Além das subpáginas a respeito dos doze jogos agregaram-se ao site outros espaços (páginas e subpáginas), configurando-se em ambiente possível de pesquisa sobre a temática.

Entre as páginas e subpáginas criadas com o objetivo de servir a outras práticas de preservação dos jogos tradicionais, firmaram-se *Textos*, *Vídeos*, *Obras de Arte* e *Sites*. Uma análise de cada favorece a compreensão de como o site está organizado para atender o objetivo.

Com isso, na página Textos são disponibilizados materiais para a leitura sobre os jogos de modo geral, jogos tradicionais e culturas da infância. Os materiais estão organizados em três subpáginas, *Autores Contemporâneos*, *Autores Clássicos* e *Relatos de Experiência*.



Imagem 05- Página e Subpáginas organizadas de textos
Fonte: Elaborado pelo autor

Na subpágina Autores Contemporâneos são sugeridas as leituras de autores que atualmente contribuem com a compreensão sobre os jogos tradicionais, sociologia e culturas da infância. Os autores sugeridos são Santos (2012), Sarmiento (2004) e Corsaro (2009).

No espaço Autores Clássicos encontram-se textos de autores renomados no âmbito da Educação Física, que há alguns anos são utilizados frequentemente nos estudos sobre jogos. Destacam-se Huizinga (2000), Caillois (1990), Brougère (1998), Freire (2005) e Kishimoto (1993).

E por fim, em Relatos de Experiência, são disponibilizados textos referentes a trabalhos de professores no trato pedagógico dos jogos tradicionais. A maioria dos textos são referentes ao ensino dos jogos nas aulas de Educação Física, evidenciando modos de como ensinar e aprender nos encontros.

Portanto, na página e subpáginas sobre textos, outros professores e estudantes podem aprender mais sobre os jogos tradicionais, garantindo que o site sirva também como um espaço para a pesquisa. Como espaço aberto,

novos textos e autores podem ser incluídos futuramente, colaborando com a socialização dos saberes sobre a temática desse estudo.

Outra página anexada ao site diz respeito aos *Vídeos* retirados do canal YouTube.com sobre os jogos tradicionais com a citação ao lado sobre as fontes utilizadas. O objetivo é que esses filmes sirvam as práticas pedagógicas em sala de aula tanto do investigador, como de outros professores. Os filmes estão organizados pelo tipo de jogo, por exemplo, Pipa (filmes de pipa), Bets (filmes de Bets) etc.



Imagem 06- Subpágina de vídeos
Fonte: Elaborado pelo autor

Outro objetivo com a página de vídeos é que o investigador junto com outros estudantes, nos encontros futuros, criem filmes próprios sobre os jogos tradicionais e anexem no site. É um espaço destinado para que os estudantes também participem ativamente na criação de vídeos sobre os jogos preservando-os com as aulas.

Com a página *Obras de Arte*, são disponibilizadas algumas imagens e esculturas sobre os jogos tradicionais a partir de autores que tratam dessa temática em seus trabalhos.

Candido Portinari

Candido Portinari (1903-1962) é reconhecido mundialmente pelo seu trabalho. Assumindo o Homem como temática essencial, produziu obras significativas sobre a sociedade, engajando-se conscientemente na vida política e cultural no Brasil. Contribuiu com a preservação cultural dos jogos tradicionais ao retratar algumas manifestações dessa natureza. Abaixo destacam-se algumas obras elaboradas por Portinari com a temática infância e jogos.

Clicando no botão ao lado (Candido Portinari) você será remetido ao site do Projeto Portinari que resguarda suas obras e informações sobre o artista.



Imagem 07- Página de Obras de Arte

Fonte: Elaborado pelo autor

Entre os autores destacados estão o paulista Candido Portinari, o belga Pieter Bruegel e o carioca Ivan Cruz. Clicando em cima do nome dos autores o usuário do site é remetido para páginas que aprofundam as obras de cada autor. Por conseguinte, o espaço (Obras de Arte) reconhece que os jogos tradicionais são preservados de várias formas, entre elas por meio de pinturas, esculturas, entre outras manifestações artísticas.

Ainda, além de obras desses autores, também se objetiva disponibilizar esse espaço para que trabalhos artísticos futuros de estudantes sejam anexados, a partir de um trabalho colaborativo entre o investigador e professores de Artes.

A última página, *Sites*, foi acrescentada com o intuito de que outros espaços na internet sejam conhecidos e utilizados no trato pedagógico dos jogos tradicionais. São espaços que também favorecem a preservação dessas manifestações culturais.



Imagem 08- Página para sugestão de outros sites
Fonte: Elaborado pelo autor

Em relação aos sites sugeridos, destaca-se no Brasil o Instituto Alana, Território do Brincar e Jogos e Brincadeiras SEED-PR, como espaços com vasto repertório sobre os jogos tradicionais. Na medida em que novos espaços forem conhecidos pelo investigador serão acrescentados no site Jogos Tradicionais.

Por fim, assim como é um desafio acrescentar novos jogos ao site a partir da experiência pedagógica promovida pelo investigador, também o é em relação ao anexo de novas informações (textos, vídeos, obras de artes e sugestão de outros sites).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CORSARO, William A. Reprodução Interpretativa e Cultura de Pares. MÜLLER, Fernanda.; CARVALHO, Ana M. A. (Orgs.). **Teoria e prática na pesquisa com crianças: Diálogos com Willian Corsaro**. São Paulo: Cortez, 2009.

DAOLIO, Jocimar. **Educação Física e o conceito de cultura**. Campinas-SP: Autores Associados, 2004.

ELLIOT, John. Recolocando a pesquisa-ação em seu lugar original e próprio. In: GERALDI, Corinta et al. (Orgs.). **Cartografias do trabalho docente**. Campinas: Mercado da Letras, 1998.

EVANS-PRITCHARD, Edward E. **Bruxaria, oráculos e magia entre os Azande**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

FERNANDES, Florestan. **Folclore e mudança social na cidade de São Paulo**. 3ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

FURANI, Pedro P. A.; PELEGRINI, Sandra de C. A. **Patrimônio histórico e cultural**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

GASPARIN, João L. **Uma Didática para a Pedagogia Histórico-Crítica**. Campinas: Autores Associados, 2002.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GIL, Antônio C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2002.

_____. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOULART, Andrea O. da F.; DECACCHE-MAIA, Eline. Construção de um site como produto educacional: relações entre a pesquisa na sala de aula e a mídia digital. In: **Polyphonía**, v. 26, n. 01, jan/jun. 2015.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação Mediadora: uma prática em construção da pré-escola à universidade**. 4ª ed. Porto Alegre: Educação e Realidade, 1994.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

KINCHELOE, Joe. L. **A formação do professor como compromisso político: mapeando o pós-moderno**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1998.

LEWGOY, Alzira M. B.; ARRUDA, Maria. P de. Novas tecnologias na prática profissional do professor universitário: a experiência do diário digital. In: **Textos e Contextos: coletâneas em Serviço Social**, Porto Alegre: EDIPUCRS, n. 2. , p. 115-130, 2004.

LEODORO, Marcos P.; BALKINS, Márcia A. S. Problematizar e participar: elaboração do produto educacional no Mestrado Profissional em Ensino. In: **Anais Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia**. Curitiba, 2010.

LÉVY, Pierre. O ciberespaço como um passo metaevolutivo. In. **Famecos**. Porto Alegre, n. 13, 2000.

MAGALHÃES, José L. Q. Ensaio sobre ideologia, poder e dominação no estado contemporâneo: em busca do real. Ensaio I. In: **Revista Panóptica**, ano 1, n. 7, mar./abr. 2007. Disponível em: http://www.panoptica.org/seer/index.php/op/article/view/Op_2.5_2007_229-232/314. Acesso em: 06 de nov. 2017.

MANNHEIM, Karl. **Ideologia e utopia: introducción a la sociologia del conocimiento**. México: Fonto de Cultura Económica, 1993.

MARTINS, Paulo H. A sociologia de Marcel Mauss: dádiva, simbolismo e associação. In: **Revista Crítica de Ciências Sociais**, nº 73, dez. 2005.

MAUSS, Marcelo. Ensaio sobre a dádiva. Forma e razão da troca nas sociedades arcaicas. In: **Sociologia e Antropologia**. v. 2. São Paulo: Edusp, 1974.

MINAYO, Cecília de. S. O desafio da pesquisa social. In: **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. DESLANDES, Suely F.; GOMES, Romeu.; MINAYO, Cecília de. S. 28º ed. - Petrópolis. RJ: Vozes, 2009.

MIZUKAMI, Maria. Da G. N. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo: EPU, 1986.

MOREIRA, M. A. O mestrado (profissional) em ensino. In: rev. **Brasileira de Pós-Graduação**, Brasília, v. 1, n. 1, p. 131-142, jul. 2004.

PACHECO, José A. **Escritos curriculares**. São Paulo: Cortez, 2005.

PALMA, Ângela P. T. V et al. **Educação Física e a organização curricular:** Ensino Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. 2ª ed. Londrina: EDUEL, 2010.

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, deporte y sociedad:** léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PEIRANO, Mariza G. S. Etnocentrismo às avessas: o conceito de “sociedade complexa”. In: **Revista de Ciências Sociais**, Rio de Janeiro, v. 26, n. 1, p. 97-115, 1983.

PINHEIRO, Filipa M. D. L. **Contextualização do saber:** formação inicial dos professores de 1º e 2º ciclo do ensino básico. Dissertação de mestrado apresentada ao programa de Mestrado em Ciências da Educação, Universidade de Lisboa, Portugal, 2012.

PONTE, João P da. **Pesquisar para compreender e transformar nossa própria prática.** In: rev. Educar, Curitiba, n. 24, p. 37-66, 2004.

PORTILHO; Evelise M. L.; TOSATTO, Carla C. A criança e o brincar como experiência de cultura. In: **Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 43, p. 737-758, set/dez. 2014.

QUINTEIRO, Jucirema. Sobre a emergência de uma sociologia da Infância: contribuições para o debate. In: **Perspectiva**. Florianópolis, v.20, n. Especial, p. 137-162, jul./dez. 2002.

RODRIGUES, Gustavo D. Interatividade e Virtualização nos Jogos Eletrônicos. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 28., 2005. Rio de Janeiro: UERJ – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom), 2009.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano:** da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, Gisele F. L. Origem dos jogos populares: em busca do “elo” perdido. In: **Anais do 4º Congresso Norte paranaense de Educação Física escolar.** Universidade Estadual de Londrina. Londrina-PR, 2009.

_____. **Jogos Tradicionais e a Educação Física.** Londrina: EDUEL, 2012.

_____. **Jogo e Civilização:** história, cultura e educação. Londrina: EDUEL, 2015.

SANTOS, Helena M. dos.; OLIVEIRA, Ronaldo A. de. O registro da aula: a construção do processo de autoria nas aulas de didática. In: **Olhar de Professor**, Ponta Grossa, v. 8, n. 1, p. 39-49, 2005.

SARMENTO, Manuel J.; PINTO, Manuel. **As crianças**: contextos e identidades. Braga: Universidade do Ninho, 1997.

_____. As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade. In: SARMENTO, Manuel .J.; CERIZARA, Ana .B. **Crianças e miúdos**: perspectivas sociopedagógicas da infância e da educação. Porto: ASA, 2004.

_____. Sociologia da Infância: correntes e confluências. SARMENTO, Manuel J.; GOUVEA, Maria C. S. (orgs.). **Estudos da infância**: educação e práticas sociais – Petrópolis: Vozes, 2008. p. 17-39.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Responsável pelo Estudante)

Prezado (a) Responsável pelo (a) estudante

Gostaríamos de seu consentimento na divulgação do estudo, intitulado: “Jogos Tradicionais” que tem como objetivo: “Analisar formas de envolver os estudantes do 5° B, turma na qual seu/sua filho (a) integra, e o professor de Educação Física em um processo educativo de preservação dos jogos tradicionais”.

Realizaremos uma pesquisa com a realização de aulas ministradas sobre o conteúdo Jogos Tradicionais pelo próprio professor de Educação Física responsável pela turma.

Trata-se de uma pesquisa científica desenvolvida pelo professor Gabriel Gonçalves Freire, vinculada ao programa de Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza (PPGEN), da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, campus Londrina-PR.

O sigilo das informações será preservado por meio da adequada codificação dos instrumentos de coleta de dados. Nenhum nome ou imagens que identifique os estudantes serão divulgados. Todos os registros efetuados no decorrer desta investigação científica serão usados para fins acadêmico-científicos (artigo científico).

Em caso de concordância com as considerações expostas, solicitamos que seja assinado o “Termo de Consentimento de Realização da Pesquisa Científica” abaixo pelo responsável do estudante integrante da turma. Desde já agradecemos a colaboração.

Gabriel Gonçalves Freire

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido Eu,

assino o termo de consentimento, após esclarecimento e concordância com os objetivos e condições da realização da pesquisa “Jogos Tradicionais” permitindo, também, que os resultados gerais deste estudo sejam divulgados sem a menção do nome ou imagem do meu filho.

Assinatura do (a) Responsável

Cambé, _____ de _____ de 2016.

