



Universidade de Brasília

**LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**ANDRÉ LUIS MARTINS**

**WESLEN DE LIMA BARROSO**

**OS JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS  
E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA EDUCAÇÃO FÍSICA  
ESCOLAR**

**BARRETOS-SP**

**2023**

**ANDRÉ LUIS MARTINS**  
**WESLEN DE LIMA BARROSO**

**OS JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS  
E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA EDUCAÇÃO FÍSICA  
ESCOLAR**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Coordenação de Trabalho de Conclusão de Curso da Universidade de Brasília, como requisito institucional para obtenção de diploma de Licenciatura em Educação Física pela referida instituição.

**Orientador:** Prof. Dr. Mayrhon José Abrantes Farias

**BARRETOS-SP**  
**2023**

Martins, André Luis; Barroso, Wesley de Lima.  
Jogos e brincadeiras tradicionais e suas contribuições  
na educação física escolar/ André Luis Martins; Wesley de  
Lima Barroso. 2023.

p.52

Orientador: Prof. Dr. Mayrton José Abrantes Farias

Trabalho de conclusão de curso – Universidade de  
Brasília, 2023

1. Jogos e brincadeiras tradicionais. 2. Jogos e  
brincadeiras populares. I. Jogos e brincadeiras tradicionais e  
suas contribuições na educação física escolar

**ANDRÉ LUIS MARTINS**

**WESLEN DE LIMA BARROSO**

**OS JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS  
E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Coordenação de Trabalho de Conclusão de Curso da Universidade de Brasília, como requisito institucional para obtenção de diploma de Licenciatura em Educação Física pela referida instituição.

Data de aprovação: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

---

Prof

---

**Orientador:** Prof. Dr. Mayrhon José Abrantes Farias

**Barretos-SP**

**2023**

Dedicamos este trabalho a nossa família e a todos que participaram direta e indiretamente do nosso processo de formação.

## **AGRADECIMENTOS**

A nossas famílias que sempre apoiaram nossas escolhas e decisões, pela paciência e compreensão de cada momento ausente e principalmente pelo carinho, amor e cumplicidade em todas as situações.

Aos professores do curso que dividiram seus conhecimentos e sempre nos estimularam a sermos profissionais completos;

Ao orientador que, sem dúvidas, com maestria e destreza nos conduziu, incentivou e corrigiu, estimulando o melhor de nós como profissionais e pessoa;

A Universidade de Brasília, ao coordenador e demais colaboradores que contribuíram para o desenvolvimento do curso, mesmo diante de uma pandemia, teve todo suporte para finalizar com mérito o curso;

A todos que contribuíram para realização de mais uma etapa em nossas vidas.

## Resumo

O presente estudo tem como objetivo problematizar, com base na literatura produzida na área, os jogos e brincadeiras tradicionais (ou populares) como conteúdos das aulas de Educação Física escolar. Ademais, busca descrever como são caracterizados os jogos e brincadeiras tradicionais (ou populares) na BNCC e na produção acadêmica e compreender o papel que os jogos e brincadeiras têm empreendido (ou podem empreender) na Educação Física escolar. Para tanto, realizou-se um estudo qualitativo, por meio de uma pesquisa bibliográfica, em que foi realizada uma busca em bases de dados virtuais de periódicos da área e no *Google* acadêmico, utilizando as palavras-chave: jogos e brincadeiras tradicionais e jogos e brincadeiras populares. Inferiu-se a partir das informações obtidas nas produções analisadas que os jogos e brincadeiras tradicionais desempenham importante função no processo de ensino-aprendizagem, ofertando uma variedade de possibilidades de vivências na Educação Física escolar.

**Palavras-chave:** Jogos e brincadeiras tradicionais; jogos e brincadeiras populares.

## **Abstract**

The present study aims to problematize, based on the literature produced in the area, traditional (or popular) games and games as content of Physical Education classes at school. Furthermore, it seeks to describe how traditional (or popular) games and games are characterized in the BNCC and in academic production and to understand the role that games and games have played (or can play) in school Physical Education. To this end, a qualitative study was carried out, through bibliographical research, in which a search was carried out in virtual databases of periodicals in the area and on Google Scholar, using the keywords: traditional games and games and games and popular games. It was inferred from the information obtained in the analyzed productions that traditional games and games play an important role in the teaching-learning process, offering a variety of possibilities for experiences in school Physical Education.

**Key works:** *Traditional play and playthings; Popular play and playthings.*



## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

- BNCC - Base Nacional Comum Curricular
- CEFE - Caderno de Educação Física e Esporte
- ISSN - International Standard Serial Number
- LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer
- ILACS - Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde
- RBCE - Revista Brasileira de Ciências do Esporte

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1 Justificativa	14
1.2 Objetivos	15
1.2.1 Geral	15
1.2.2 Específico	15
2. METODOLOGIA	16
3. A EDUCAÇÃO FÍSICA E SEU PAPEL NA FORMAÇÃO DO ALUNO	18

4. OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA	20
4.1 Os Jogos e brincadeiras na Base Nacional Comum Curricular (BNCC)	21
4.2 Categorização dos Jogos e Brincadeiras	25
4.3 Jogos e Brincadeiras Tradicionais	28
5. O POTENCIAL PEDAGÓGICO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	31
6 .RESULTADOS E DISCUSSÃO	35
7 .CONCLUSÃO	43
8. REFERÊNCIAS	45
ANEXO A – Caderno de Educação Física e Esporte (CEFE)	49
ANEXO B – Caderno de Educação Física e Esporte (CEFE)	50
ANEXO C – Revista Brasileira de Ciências do Esporte (RBCE)	51
ANEXO D – Revista Brasileira de Ciências do Esporte (RBCE)	52

## 1. INTRODUÇÃO

A temática dos jogos e brincadeiras é estudada por diversas áreas do conhecimento, tais como: sociologia, antropologia, psicologia, pedagogia e Educação Física, etc. Ademais, o brincar, enquanto atividade lúdica e linguagem refletem práticas culturais que caracterizam formas de ser dos mais diversos povos, precisando ser cada vez mais problematizados no campo científico (KISHIMOTO, 2001).

O termo brincadeira em si, já remete diretamente à ludicidade. Uma atividade lúdica, por sua vez, tem a ver com entretenimento, o que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas na ação. Além disso, o conceito de atividades lúdicas está relacionado com o ludismo, ou seja, atividades que envolvem jogos e/ou com o ato de brincar (MARCELLINO, 1990).

Nesse sentido, abordar a temática de jogos e brincadeiras no contexto educacional não consiste em uma tarefa simples, uma vez que abarca diversos saberes e possibilidades diferentes de abordagem. Da Educação Infantil ao Ensino Médio, a importância dos movimentos proporcionados pelas brincadeiras não serve apenas para diversão, mas também para dimensões cognitivas, psicomotoras e sócio afetivas, em que a cultura corporal do movimento, acaba por ser uma importante ferramenta de formação integral.

Assim, trabalhar com os jogos e brincadeiras na Educação Física escolar, acaba por proporcionar que os alunos aprendam nas aulas, formas de socializar, respeito às regras, bem como a desenvolver habilidades condizentes com suas faixas etárias. Além disso, os sujeitos que participam de atividades que envolvam o brincar/jogar, experimentam formas diferentes de conhecimento do conteúdo, se aproximando da própria história da comunidade em que está inserido.

De acordo com Vygotsky (1996) a criança se desenvolve de maneira evolutiva e nesse processo a imaginação tem uma grande importância. Uma vez

que ao brincar a criança acaba estimulando e desenvolvendo diferentes tipos de conhecimento. Dessa forma, o brincar é uma importante forma de aprendizagem, essencial na formação de conceitos.

No contexto da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a Educação Física escolar dispõe dos jogos e brincadeiras como uma das seis unidades temáticas situadas na área de linguagens. A BNCC também coloca ainda que os saberes que fazem parte do cotidiano escolar precisam se efetivar de forma articulada nas aulas. Dessa forma, compreender o acervo cultural que cerca a escola é indispensável para o planejamento das aulas de Educação Física que tenham atividades lúdicas como conteúdo ou como estratégia didático-pedagógica (BRASIL, 2017).

Por outro lado, percebe-se que as brincadeiras estão sendo excluídas do ambiente escolar, por conta das mudanças proporcionadas pela globalização, uma vez que a sociedade está cada vez mais voltada para as tecnologias (MARIN et al., 2012). Tal fato tem tido impacto direto na educação das crianças e de suas relações com o movimento. Compreende-se que os professores, incluindo os de Educação Física, precisam assumir o desafio de resgatar a cultura lúdica no cotidiano escolar, com o objetivo de auxiliar no desenvolvimento psicossocial e motor dos alunos.

Nunes (2000), com base nessa reflexão, ressaltava que as exigências de novos papéis decorrentes da vida de professor, são provenientes também de um discurso de modernização do Estado. Dessa forma, para servir os avanços tecnológicos, os modelos de ensino não podem abdicar do pensamento crítico e do foco de formação de sujeitos autônomos. Ou seja, a lógica produtiva que afeta a vida do professor tem que abrir espaço para novas ações pedagógicas.

Esses desafios acabam por destacar a importância dos professores na escola, que, a partir de seus esforços coletivos, promovem a articulação entre a própria escola e a sociedade, proporcionando a dinâmica do conhecimento para o aluno (CUNHA, 1996). Além disso, Miura (1999), destaca que a capacidade de flexibilização do professor, em analisar e escolher o melhor procedimento de ensino

para cada contexto ou grupo de alunos, acaba por potencializar habilidades.

O professor de Educação Física, nesse cenário, pode contribuir na mediação junto aos pais e familiares das crianças, conhecendo e auxiliando em atividades cotidianas da criança, buscando melhores estímulos e incentivos (SHIMAZAKI, 1994). Dentre essas mediações, as brincadeiras tradicionais, que compuseram parte da história dos adultos, em outras gerações, podem ser uma importante ferramenta na formação de crianças e adolescentes.

Os jogos e brincadeiras tradicionais representam uma espécie de herança lúdica que lança mão de várias aprendizagens (FRIEDMANN, 1995). Para Santos e Kocian (2006) as brincadeiras populares representam grande significado cultural, que não são influenciadas por condição social ou econômica, crença, raça ou gênero. FEITOSA *et al.*, 2017, reforça que as brincadeiras populares carregam traços culturais das mais diversas regiões do país, com influência indígena, africana e europeia, sendo transmitidos de geração a geração a partir da oralidade.

Cabe ressaltar que os jogos e brincadeiras promovem o divertimento em todas as idades, em que, através da atmosfera lúdica proporcionada, potencializam tanto a imaginação quanto a criatividade da criança. Além disso, ensina habilidades, a partilha, o respeito de regras, auxiliando na resolução de problemas e no desenvolvimento de múltiplas habilidades.

Tendo os jogos e brincadeiras como forma de acervo da cultura corporal do nosso povo, será dado enfoque a manifestações tradicionais (ou populares), já que elas representam um patrimônio lúdico. Sendo assim, partimos das seguintes questões de pesquisa: Como os jogos e brincadeiras tradicionais (ou populares) têm sido problematizados na literatura acadêmica da área, como conteúdo de aulas de Educação Física escolar? Como são caracterizados os jogos e brincadeiras tradicionais (ou populares) em documentos curriculares como a BNCC? Qual o papel que os jogos e brincadeiras tradicionais (ou populares) têm empreendido (ou podem empreender) na Educação Física escolar a partir das produções?

No respectivo trabalho, o intuito é de conhecer as produções no campo da Educação Física que permitam a identificação das potencialidades dos jogos e brincadeiras tradicionais na formação dos sujeitos escolares.

### **1.1 Justificativa**

Os jogos e brincadeiras estão sendo excluídos por muitos professores, seja pelo avanço tecnológico ou pela substituição dos costumes antigos por novas práticas e comportamentos, somados a isso existe uma inversão de valores, no sentido de que as crianças querem fazer coisas de “adulto”, isso faz com que os jogos e brincadeiras tradicionais sejam deixados de lado. Assim, nós professores, precisamos resgatar as boas relações e aproveitar as ferramentas para estimular e ajudar a desenvolver os aspectos cognitivos, psicomotor e socioafetivo dos alunos. Nesse cenário, os jogos e brincadeiras tradicionais se tornam instrumentos importantes, não podendo ser excluídos do planejamento dos docentes.

Para Vygotsky (1996), a criança se desenvolve de maneira evolutiva e nesse processo a imaginação tem uma grande importância. Uma vez que ao brincar a criança acaba estimulando e desenvolvendo diferentes tipos de conhecimento. Dessa forma o brincar é uma importante forma de aprendizagem e essencial na formação de conceitos.

O professor nesse contexto exerce uma função única dentro da escola, ele é o elo entre a criança e o adulto, no sentido de que o professor é o coordenador do processo educativo, ele cria espaços pedagógicos capazes de estimular o desenvolvimento da criança e, assim, há a construção do conhecimento, para tanto é preciso que haja melhoria no ensino, especialmente as vinculadas à profissionalidade docente (CUNHA, 1996).

Considerando, os avanços tecnológicos da sociedade, cada vez mais, é preciso ter uma prática de ensino que estimule os alunos a terem pensamento crítico e reflexivo, autonomia e independência e a resolutividade de problemas. Assim, o professor tem a responsabilidade de suprir essas necessidades, através do processo ensino-aprendizagem, cuja base deve estar centrada num processo de pensar, interagir, criar, transmitir e conhecer (NUNES, 2000).

Dessa forma, os jogos e brincadeiras ganham espaço e força junto não apenas da sociedade, como também da escola, amparada na BNCC, podendo assim proporcionar às crianças jogos e brincadeiras tradicionais para estimular o desenvolvimento psicomotor, permitem que as crianças tenham contato com culturas diferentes e geram atividades agradáveis, o que reflete na formação das crianças.

## **1.2 Objetivos**

### **1.2.1 Geral**

Problematizar, com base na literatura produzida na área, os jogos e brincadeiras tradicionais (ou populares) como conteúdos das aulas de Educação Física na escola.

### **1.2.2 Específico**

- a) Descrever como são caracterizados os jogos e brincadeiras tradicionais (ou populares) na BNCC e na produção acadêmica;
- b) Compreender o papel que os jogos e brincadeiras tradicionais (ou populares) têm empreendido (ou podem empreender) na Educação Física escolar.



## 2. METODOLOGIA

O presente estudo possui natureza qualitativa, ou seja, o objetivo é aprofundar na compreensão dos fenômenos que estuda, interpretando-os segundo a perspectiva dos próprios sujeitos que participam da situação, sem se preocupar com representatividade numérica, generalizações estatísticas e relações lineares de causa e efeito (GUERRA, 2014). Trata-se, ainda, de uma pesquisa bibliográfica, cuja finalidade é buscar resposta a um problema de pesquisa a partir de uma literatura concernente à temática.

A pesquisa bibliográfica é o levantamento ou revisão de obras publicadas sobre a teoria que irá direcionar o trabalho científico, o que necessita uma dedicação, estudo e análise pelo pesquisador que irá executar o trabalho científico e tem como objetivo reunir e analisar textos publicados, para apoiar o trabalho científico. É importante ressaltar que o pesquisador deve verificar a veracidade das informações obtidas (SOUSA, OLIVEIRA e ALVES, 2021)

Andrade (2010) ainda afirma que a pesquisa bibliográfica é, necessariamente, realizada previamente a qualquer outra pesquisa, uma vez que a partir dela é feita a fundamentação das outras pesquisas. Assim, é verdade que nem todos os alunos realizarão pesquisas de laboratório ou de campo, porém, sem exceção, para elaborar os diversos trabalhos solicitados, todos deverão realizar as pesquisas bibliográficas.

Na pesquisa bibliográfica recorreu-se a estudos disponibilizados na literatura que apresentassem contribuições sobre o tema proposto. Para tanto foram realizadas buscas nos seguintes periódicos *on-line*: Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS), *Caderno* de Educação Física e Esporte (CEFE), Revista Brasileira de Ciências do Esporte (RBCE). A investigação foi realizada nos periódicos supracitados por eles disporem de grandes impactos na produção do conhecimento na área da Educação Física, sob uma perspectiva sociocultural.

Não houve a delimitação de um recorte temporal para a pesquisa e foram utilizados os seguintes descritores: jogos e brincadeiras tradicionais (*traditional play*

*and playthings*) e jogos e brincadeiras populares (*popular play and playthings*). Os critérios de inclusão foram artigos disponíveis na íntegra e de forma gratuita, disponíveis de maneira *on-line*, *que estivessem* em português.

Primeiramente a pesquisa foi feita nos periódicos e, após uma pré-análise do universo amostral decorrente das buscas, identificamos um contingente pequeno diante do escopo indicado para a pesquisa. Em virtude disso, expandimos as buscas no *Google* acadêmico, em que obtemos mais produções para subsidiar a construção do trabalho. Outrossim, os artigos foram analisados considerando seus objetivos e contribuições dos jogos e brincadeiras tradicionais na escola.

Em termos de definição, neste trabalho usaremos “jogos e brincadeiras tradicionais” como sinônimo de “jogos e brincadeiras populares”. Ainda que existam autores, Marin e Stein (2015) em sua pesquisa consideram equivocada a concepção de que jogo popular é sinônimo de jogo tradicional, pois existem diferenças tênues, em suas relações e ambiguidades. Jogos tradicionais fazem parte da cultura e são transmitidos de uma geração para outra, é uma manifestação do passado moldado às condições do presente. Assim, estão repletos de sentido histórico. Araújo e Mendes (2007) defendem que os jogos tradicionais caracterizam culturalmente um povo e possuem origem remota e podem ser praticado por toda classe social (refere classe dominante e o povo – classe dominada, excluída); já os jogos populares, são sobretudo praticados pelo povo. Assim, jogo tradicional não é necessariamente popular.

### **3. A EDUCAÇÃO FÍSICA E SEU PAPEL NA FORMAÇÃO DO ALUNO**

Historicamente, a Educação Física desempenha seu papel dentro das escolas, realizando uma ponte entre alunos e a cultura corporal de movimento. A profissão é regulamentada pela Lei 9.696/1998 (BRASIL, 1998), que também cria Conselho Federal de Educação Física (Confed) e os Conselhos Regionais de Educação Física (Crefs), que são órgãos de normatização, disciplina, defesa e fiscalização dos Profissionais de Educação Física.

Considerando a Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996, estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, no artigo 26, parágrafo 3º, “a Educação Física é componente curricular da Educação Básica”. Sendo que em 2001 foi acrescentado o termo “obrigatório” a esse texto. Portanto, a Educação Física é componente curricular obrigatório da Educação Básica, que compreende a Educação Infantil, o Ensino Fundamental e o Ensino Médio (BRASIL, 1996).

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei nº 9394/96 estabelece as diretrizes e bases da educação nacional e garantiu ampliação do direito à educação dos 04 aos 17 anos. A respeito da Educação Infantil, determina que a educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral (aspectos físico, psicológico, intelectual e social) da criança de até seis anos, complementando o ambiente familiar e da comunidade (BRASIL, 1996).

A BNCC aponta a Educação Física como um dos componentes curriculares fundamentais em todos os níveis de escolarização da educação básica, dando a ela status, reconhecimento e legitimidade social a qual essa disciplina, historicamente, tem procurado desenvolver. Além disso, a Educação Física oferece uma série de possibilidades para enriquecer a experiência das crianças, permitindo acesso a um vasto universo que abrange saberes corporais, experiências lúdicas e emotivas. Permitindo assim, que as crianças experimentem formas de expressão e

aprendizagem que irão alicerçar seu desenvolvimento (BRASIL, 2017).

A experiência motora é capaz de influenciar a alfabetização e raciocínio lógico-matemático das crianças, além disso, as áreas psicomotoras, inter-relação do corpo e cognição da criança, quando são estimuladas de maneira adequada, refletem em um desenvolvimento satisfatório (FREIRE, 1997).

A Educação Física estimula os alunos em sala e fora dela a compreenderem e valorizarem as suas manifestações corporais e as de outras culturas. Durante esse processo o desenvolvimento das áreas física, intelectual, psicológica e social são concretizadas e refletem na adulta (CRISÓSTOMO, 2019).

Assim, a Educação Física é capaz de contribuir para a aprendizagem de conteúdos e valores prezados por outras disciplinas, por meio do aprimoramento da cognição, motricidade, socialização, afetividade, coordenação fina de objetos, desenvolvimento de lógicas de seriação, conservação, classificação, cooperação e respeito às regras (FREIRE, 1997).

#### 4. OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA

A Educação Física é um componente curricular obrigatório no ciclo escolar, e suas aulas devem ser integradas à proposta pedagógica, e deve englobar diferentes aspectos como a coordenação motora, desenvolvimento de habilidades cognitivas, maturidade emocional, bons hábitos, consciência corporal e socialização.

Historicamente a escola desempenha um papel fundamental nos processos de desenvolvimento e aprendizagem das crianças. A garantia desses objetivos escolares na educação infantil é amparada pela Lei 9394/96 que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, assim, a educação infantil, tem por finalidade o desenvolvimento físico, psicológico, intelectual e social da criança, completando a ação da família e da sociedade (FERNANDES; FREITAS, 2022).

Brincar é algo essencial e fundamental para as crianças, pois passam a conhecer e entender a sociedade em que vivem. Já entendendo a importância dos jogos e brincadeiras na infância, a presença desses na escola é preciso, pois a brincadeira desempenha papel muito importante no desenvolvimento da linguagem, regras, socialização e diversas habilidades e competências. O processo de ensino-aprendizagem é influenciado pelos jogos e brincadeiras na Educação Física, portanto é fundamental saber inseri-los nas práticas pedagógicas. Assim, é extremamente importante que o professor conheça e entenda qual é o papel dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças (FORNARI, 2022).

Para Kishimoto (1997):

o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la” (Kishimoto, 1997. p.36).

Com o passar do tempo, os jogos e brincadeiras, antes vistos apenas como diversão para as crianças, ganharam um olhar distinto, passando a ser compreendidos como uma ferramenta de aprendizagem nas aulas de Educação Física. Pois, viabilizam o conhecimento, por meio da diversão, comunicação, criatividade, respeito, persistência, raciocínio, companheirismo e autonomia,

facilitando desse modo o seu desenvolvimento psicomotor (FORNARI, 2022).

Atividades como correr, pular, gritar, gesticular, falar, andar, escalar, dançar, cantar estão presentes no cotidiano das crianças e elas vivem essas atividades de forma natural e prazerosa, e essas atividades são análogas aos jogos/brincadeiras. O impulso que as crianças possuem para estarem em movimento é frequente, e isso lhes proporciona alegria, caracterizada pelos risos e gargalhadas, mesmo diante de um tombo. A necessidade dessas atividades lúdicas e físicas, seja de maneira formal ou informal, permite que as crianças desenvolvam a capacidade física, motora e social (SILVA; SAMPAIO, 2011).

A fase da Educação Infantil é essencial para uma educação e desenvolvimento de qualidade. Portanto, os professores, especialmente os professores de Educação Física, devem proporcionar momentos com atividades que estimulem aprendizado, mas que também sejam divertidas e prazerosas, nesse sentido a inclusão dos jogos e brincadeiras na prática educativa é uma necessidade. Dessa maneira, as crianças serão estimuladas a gostar do estudo, de modo que sempre busquem aprender. Elaborar ações assim exige que o docente se prepare, busque estratégias para poder estimular o desenvolvimento das crianças (FORNARI, 2022).

Diante disso, entende-se que a Educação Física tem papel essencial no processo de formação e desenvolvimento infantil. Cabendo ao professor, por meio de suas habilidades e competências, dirigir e oportunizar o alcance gradativo das propostas pedagógicas no ambiente escolar, potencializando o desenvolvimento motor, cognitivo, emocional e social das crianças. E a Educação Física, por sua vez, ganha força pelo potencial de poder estimular o desenvolvimento psicossocial da criança, de uma maneira leve, prazerosa e estimulante.

#### **4.1 Os Jogos e brincadeiras na Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que integra a política nacional da Educação Básica e é referência nacional para a formulação das propostas pedagógicas, currículos dos sistemas e das redes escolares. Contribui para alinhamento de ações referentes à formação de docentes, avaliação e elaboração de conteúdos educacionais para o desenvolvimento da educação, assegurando assim os direitos de aprendizagem e desenvolvimento dos

alunos, considerando o Plano Nacional de Educação. Documento normativo, exclusivo da educação escolar, que visa a formação integral.

As aprendizagens essenciais definidas na BNCC devem assegurar às crianças o desenvolvimento de dez competências gerais. A BCNN define competência como:

A mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho (BRASIL, 2017, p.8).

Segundo a BNCC (BRASIL, 2017, p. 9) as competências gerais da Educação Básica, apresentadas a seguir, interrelacionam-se nas três etapas da educação básica (educação Infantil, Ensino Fundamental e ensino médio) resultando na construção do conhecimento, formação de valores e no desenvolvimento motor e psicossocial.

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões

comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Considerando os eixos que estruturam e norteiam as práticas pedagógicas e as competências gerais da Educação Básica propostas pela BNCC, seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento asseguram, na Educação Infantil, as condições para que as crianças possam aprender e se desenvolver.

São direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil, conforme a BNCC (BRASIL, 2017, p. 38):

1-Conviver com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.

2-Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

3-Participar ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando.

4-Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.

5-Expressar, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens.

6-Conhecer-se e construir sua identidade pessoal, social e cultural,



constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário.

A BNCC refere existir três elementos fundamentais à prática corporal, aquelas realizadas fora das obrigações domésticas, higiênicas, laborais e religiosas, e são: movimento corporal, organização interna e produto cultural. Cada prática corporal permite acesso a uma dimensão de conhecimentos e experiências as quais o indivíduo não teria de outra maneira. A vivência da prática gera um conhecimento específico e insubstituível (BRASIL, 2017).

Cada prática corporal tematizada compõe umas das seis unidades temáticas propostas no componente para o ensino fundamental: Brincadeiras e jogos; esportes; ginásticas; danças; lutas e práticas corporais de aventura.

Segundo a BNCC a unidade temática brincadeiras e jogos:

...explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais. Mesmo assim, é possível reconhecer que um conjunto grande dessas brincadeiras e jogos é difundido por meio de redes de sociabilidade informais, o que permite denominá-los populares (BRASIL, 2017, p.214).

Vale ressaltar que existe uma diferença entre jogo como conteúdo específico e jogo como instrumento de ensino. No campo educacional é comum a invenção de jogos e brincadeiras para causar interação social ou ensinar e fixar determinado conteúdo (BRASIL, 2017).

Todas as práticas corporais apresentam um caráter lúdico, e permite que os alunos se apropriem das lógicas intrínsecas (regras, códigos, rituais, sistemáticas de funcionamento, organização, táticas, etc.) e trocam entre si e com a comunidade, as representações e os significados que lhes são atribuídos. Assim, a delimitação das habilidades privilegia oito dimensões de conhecimento: experimentação; uso e apropriação; fruição; reflexão sobre a ação; construção de valores; análise; compreensão e protagonismo comunitário (BRASIL, 2017).

No artigo de Pacheco, Cavalcante e Santiago (2021) os autores tinham por objetivo analisar a importância da brincadeira como um direito de aprendizagem e desenvolvimento na infância. Como metodologia, realizaram uma pesquisa bibliográfica e documental, tendo como suporte a Base Nacional Comum Curricular para a Educação Infantil, buscando entender como a legislação norteia as ações na educação infantil. Após compilação dos dados e textos concluíram que a brincadeira é parte fundamental da aprendizagem e do desenvolvimento infantil. E afirmam ainda que os professores que atuam nessa etapa da educação básica devem, possibilitar o direito ao brincar, garantindo o desenvolvimento e a aprendizagem na infância, atuando como um agente estruturador e organizador das brincadeiras com finalidade pedagógica.

Fonari (2022) reforça que as práticas pedagógicas na educação infantil devem ter intenção educativa, pois considerando que as crianças, como ser que observa, questiona, constrói, conclui e adquire conhecimentos a partir das ações e interações no meio em que vive. Assim, o educador deve proporcionar atividades, ou seja, selecionar, organizar e mediar as experiências para garantir que essas situações estimulem o desenvolvimento das crianças.

## **4.2 Categorização dos Jogos e Brincadeiras**

Existem diversos critérios para classificar os jogos e isto tem sido objeto de estudo de vários autores. Como o objetivo do nosso trabalho não é categorizar detalhadamente os jogos e brincadeiras apresentaremos algumas classificações.

A classificação de Piaget (1990, p.150) baseia-se na evolução da estrutura mental:

**1-Jogos de Exercício Sensorimotor** - Caracterizam a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem, apesar de reaparecerem durante toda a infância. O jogo surge primeiro, sob a forma de exercícios simples cuja finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Esses exercícios caracterizam-se pela repetição de gestos e de movimentos simples e têm valor exploratório. Dentro desta categoria podemos destacar os seguintes jogos: sonoro, visual, tátil, olfativo, gustativo, motor e de manipulação.

**2-Jogo Simbólico** - Entre os dois e os seis anos a tendência lúdica predominante se manifesta sob a forma de jogo simbólico. Nesta categoria o jogo pode ser de ficção ou de imitação, tanto no que diz respeito à transformação de objetos quanto ao desempenho de papéis. A função do jogo simbólico consiste em assimilar a realidade. É através do faz-de-conta que a criança realiza sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. O jogo simbólico é também um meio de auto-expressão: ao reproduzir os diferentes papéis (de pai, mãe, professor, aluno etc.), a criança imita situações da vida real. Nele, aquele que brinca dá novos significados aos objetos, às pessoas, às ações, aos fatos etc., inspirando-se em semelhanças mais ou menos fiéis às representadas. Dentro dessa categoria destacam-se os jogos de faz-de-conta, de papéis e de representação (estas denominações variam de um autor para outro).

**3-Jogos de Regras** - Começam a se manifestar entre os quatro e sete anos e se desenvolvem entre os sete e os doze anos. Aos sete anos a criança deixa o jogo egocêntrico, substituindo-o por uma atividade mais socializada onde as regras têm uma aplicação efetiva e na qual as relações de cooperação entre os jogadores são fundamentais. No adulto, o jogo de regras subsiste e se desenvolve durante toda a vida por ser a atividade lúdica do ser socializado. Há dois casos de regras:

-regras transmitidas - nos jogos que se tomam institucionais, diferentes realidades sociais, se impõem por pressão de sucessivas gerações (jogo de bolinha de gude, por exemplo);

-regras espontâneas - vêm da socialização dos jogos de exercício simples ou dos jogos simbólicos. São jogos de regras de natureza contratual e momentânea. Os jogos de regras são combinações sensorimotoras (corridas, jogos de bola) ou intelectuais (cartas, xadrez) com competição dos indivíduos e regulamentados por um código transmitido de geração a geração, ou por acordos momentâneos.

Abaixo a categorização segundo Andrade (2021, p. 27-29):

**-Jogos de regras:** tem como característica a presença de normas, criado por um sujeito ou grupo. Esse conjunto de normas são regras que precisam ser seguidas. Essas regras podem ser transmitidas e podem ser espontâneas, aquelas realizadas pela socialização, sem que haja necessidade de determinar a sua realização. Um exemplo são os jogos intelectuais.

**-Jogos Cooperativos:** são os jogos realizados no coletivo, com colaboração do outro, onde o objetivo a ser alcançado é comum, visa promover a colaboração mútua, uma presença participativa onde cada um coopera para o mesmo objetivo. É interessante observar que cada um tem características e habilidades diferentes, sendo este o diferencial dessa categoria, posto que o outro participante não é seu adversário, e sim, seu parceiro. Para as crianças essa categoria visa trabalhar a solidariedade e o cuidado com a integridade do parceiro.

**-Jogo de Imitação:** são jogos fictícios em que os participantes incorporam para si o papel de um determinado personagem, de forma a apropriar-se de uma outra realidade diferente da sua. Nas crianças este jogo se caracteriza pela imitação do adulto. O prazer

está em se passar por outro, de maneira que os brinquedos, e acessórios em miniaturas, fazem a representação de utensílios, máquinas, objetos, ferramentas, etc, utilizadas pelos adultos. Esse jogo de imitação mantém relação com as atividades esportivas, onde o espectador se identifica com o campeão. A exemplo disso, podemos nos perguntar qual criança, possuidora de um skate, após os Jogos Olímpicos de Tóquio, não se imaginou sendo a Rayssa Leal, a “fadinha do skate”<sup>5</sup>. Nessa perspectiva, o jogo de imitação está relacionado ao jogo de competição, pois o espectador deseja reproduzir aquilo que foi executado em uma competição.

**-Jogo de Construção:** são jogos que enriquecem a experiência sensorial, estimulam a criatividade e desenvolvem habilidades. Não se trata apenas de uma manipulação de objetos, intrinsecamente expressa suas representações mentais, construindo, transformando e também destruindo mediante a sua imaginação. Tem uma estreita relação com os jogos de imitação. Quando uma criança manipula um tijolinho de construção, ela no imaginário, se coloca como um construtor de casas.

**-Jogos de Salão:** são aqueles que utilizam mesas e tabuleiros, na sua maioria possuem regras pré-determinadas, e os jogadores fazem uso de peças para representá-los dentro do jogo. Sua principal característica é o raciocínio lógico, e a necessidade de muita concentração.

**-Jogos Desportivos:** também chamados de jogos esportivos, são aqueles que as regras estão determinadas e institucionalizadas, isto é, padronizadas para serem utilizadas em qualquer parte do mundo. São os jogos que exigem técnicas, habilidades e precisão dos movimentos.

**-Jogos Individuais e Coletivos:** nos jogos individuais, o jogador não depende de outro jogador para jogar. Já nos jogos coletivos, os jogadores precisam de outro participante ou equipe, e todos precisam realizar tarefas. O trabalho organizado em equipe leva os jogadores a alcançarem os objetivos do jogo.

**-Jogos Populares:** são aqueles transmitidos de uma geração a outra, na rua, nos parques, nas praças, na escola, etc. As crianças também conseguem incorporá-los de forma espontânea. Além disso, esses jogos podem ser de diferentes formas, variando sua forma de acordo com a cultura, mas não o conteúdo do jogo. As regras podem ser alteradas, e isso possibilita um maior envolvimento dos jogadores. Por fim, estão sempre em transformação, sendo imitados ou reinterpretados, à medida que as gerações que vão surgindo e incorporam novas criações.

As formas apresentadas representam as inúmeras possibilidades de entender e estudar os diferentes tipos de jogos. Pelos limites e objetivos desse trabalho, não existiu a pretensão em se desenvolver teorizações mais amplas sobre essa ou outra forma de categorizar os jogos.

### 4.3 Jogos e Brincadeiras Tradicionais

Há uma complexidade em definir o conceito de jogo, uns almejam apenas sua definição, enquanto outros estudam a sua relação com o desenvolvimento infantil e ainda existem autores que analisam o relacionamento dos jogos com a sociedade. Os jogos estão presentes ao longo da história, apresenta características de diferentes povos, época e local, carregam assim marcas de diferentes culturas (CRISÓSTOMO, 2019).

Para Kishimoto (1995), jogo é uma das palavras que acabam sendo empregados com diferentes significados, portanto quando pronunciada o ouvinte pode entendê-la de diferentes maneiras. Pode-se estar se referindo a jogos de crianças, de adultos, políticos, de futebol e outra infinidade de definições. Essa complexidade de fenômenos considerados como jogo só aumenta quando um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não-jogo. Por exemplo, atirar com arco e flecha, para uns, é jogo, pois há momento de diversão, para outros, é preparo profissional, pois na comunidade indígena a arte da caça é essencial.

Não é possível definir com exatidão o início dos jogos, porém afirma que eles provêm da Roma e Grécia Antiga, uma vez que nesse período os jogos eram voltados para o preparo físico. Com o avanço do cristianismo e a proposta de uma educação mais disciplinadora, houve um retrocesso na expansão dos jogos, inclusive sua proibição, por serem considerados pagãos e delituosos. No Renascimento os jogos foram retomados trazendo felicidade e prazer para seus jogadores. No século XVIII os jogos educativos ficaram reconhecidos e passaram a fazer parte da vida do povo (KISHIMOTO, 1995; ANDRADE, 2021).

Huizinga (2007) afirma que o jogo é mais primitivo do que a cultura, pois considera que os animais, muito antes do surgimento da espécie humana, jogavam e brincavam entre si. Pressupõe que a sociedade humana construiu ao longo dos anos um padrão único e característico de jogos e brincadeiras de cada povo. Andrade (2021) reforça que o brinquedo tem uma dimensão material e representa certas realidades. A brincadeira caracteriza a ação da criança ao concretizar a jogo, é o lúdico em ação.

Assim, jogos e brincadeiras tradicionais simbolizam um importante fenômeno social por pertencerem à cultura popular, é patrimônio imaterial dos homens. São atividades que permanecem na história, atravessam épocas e culturas, mesmo não

tendo pertencimento institucional nem regras sistematizadas. Isso gera certo interesse acadêmico que associam diversas áreas com os jogos e brincadeiras, com destaques para psicanálise, educação infantil, psicologia, na sociologia, na história, pedagogia e na Educação Física (CRUZ, GOMES-DA-SILVA, RIBAS, 2015).

Ao respeitarem as regras dos jogos, as crianças aprendem a se mover livremente e, ao mesmo tempo, com limites, os jogos podem ser utilizados como uma ferramenta educacional que permite ao professor promover discussões sobre a flexibilização das regras e a organização coletiva. Os jogos de queimada, por exemplo, comuns nas escolas, além de estimular habilidades motoras, ampla, colaboração, cooperação e interação social, atribuem papéis e poder aos jogadores, com o "capitão" ou "base" tendo autoridade para decidir quem está "vivo" ou "morto". Isso reflete com base em habilidade e força. Essa dinâmica pode ser usada para discutir como as regras dos jogos influenciam as estruturas sociais e hierarquias. Isso pode promover uma reflexão crítica sobre questões como poder, liderança e inclusão, tanto no contexto dos jogos quanto na vida cotidiana. A Educação Física desempenha um papel fundamental na educação, incentivando os alunos a refletirem sobre modelos predominantes e exigindo que os professores exerçam uma abordagem crítica em relação a práticas que sustentam esses modelos. Além disso, requer a busca por alternativas que garantam a participação de todos os alunos nas aulas (BRASIL, 2019).

No trabalho de Maciel (2022) há descrição de alguns jogos e brincadeiras tradicionais, considerando que eles apresentam características de diversas culturas, ao longo do tempo sofrem diversas transformações e são caracterizados pela oralidade, o autor apresenta algumas contribuições que cada cultura agregou ao jogo ao longo de sua história. Assim, destaca os jogos com influência africana, portuguesa e indígena.

As brincadeiras africanas apresentam características e particularidades, como a predominância de brincadeiras coletivas e altamente desafiadoras, do ponto de vista da motricidade, cognição e do trabalho em grupo, e integradoras, na perspectiva corporal individual. A maioria desses jogos é praticada em grupos e exigem a capacidade de cooperação para que se tornem divertidos, o que facilita a inserção dessas brincadeiras no ambiente escolar. Entre essas brincadeiras estão: "Pegue a cauda", "Terra-mar" é um jogo de concentração e atenção; "Silêncio é ouro", "Pegue o bastão", "labirinto", "Rolar pneu" (CUNHA, 2016).

As brincadeiras portuguesas também apresentavam características da cultura asiática, visto que antes de chegarem ao Brasil passaram por esses territórios, isso é normal uma vez que os jogos e brincadeiras sofrem influência cultural e entre as brincadeiras destaca: “amarelinha”, “bolinhas de gude”, “parlendas”, “contos de fadas, bruxas e castelos” (MACIEL, 2022).

Os jogos de origem indígena apresentam características fortes de interação com o meio ambiente, sendo comuns brincadeiras com rios e matas, relacionadas à caça, trabalho e cultivo. São exemplos de brincadeiras o “estilingue”, “cabo de guerra”, “pião” entre outras (MACIEL, 2022).

Dessa maneira, pode-se afirmar que os jogos e brincadeiras desempenham um papel crucial no desenvolvimento de habilidades físicas e mentais em crianças, estimulando o desenvolvimento da coordenação motora, raciocínio, criatividade, inteligência, senso crítico e convívio em sociedade. Além disso, jogos que envolvem regras ajudam as crianças a aprender a respeitar limites e a entender hierarquias.

## **5. O POTENCIAL PEDAGÓGICO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Os Jogos e brincadeiras tradicionais, assim como o faz-de-contas, de alguma maneira reproduzem a vida em sociedade, e fazem com que as crianças assumam papéis que ainda não podem executar. Por exemplo, quando brincam de boneca a criança e desempenha papel de mãe, ela é capaz de externar o que vivencia na realidade, seja de carinho, agressividade, ou seja, conforme a percepção e experiência vivida, a criança replica o comportamento (BRANDÃO, 2010). Dessa forma, jogos e brincadeiras estimulam o desenvolvimento, criatividade, autonomia, compreensão e da criança.

Os jogos e brincadeiras tradicionais constituem uma manifestação cultural instigante, com potencial e indicação para ser aplicada no contexto escolar, especialmente na educação infantil. Assim, estudos vêm sendo desenvolvidos com a finalidade de defender a sua relevância à educação, aprendizagem e desenvolvimento cognitivo, físico e social.

Kishimoto (1995) descreve que o interesse pelos jogos surge ao longo da história, em diferentes posições, ora apenas para crianças, ora para criminosos, e por fim, durante o Renascimento, o jogo deixa de ser objeto de desaprovação e passa a incluir a vida cotidiana como algo natural, é assim que nasce um jogo educativo. E desde o século XVI, a compreensão da importância dos jogos educativos na formação promoveu sua utilização como fomentador de atividades didáticas e aquisição de conhecimentos na educação infantil. Explica ainda que os jogos educativos possuem duas funções, a lúdica e a educativa, sendo importante o equilíbrio dessas funções para que a função lúdica, onde o ensino deixa de ser o foco principal, não domine, e vice-versa, quando a função educativa assume sobre a lúdica afasta a alegria e a diversão e só ensina.

No contexto da construção da aprendizagem, alguns jogos visam ajudar os alunos a aprender e desenvolver habilidades, voltadas para a introdução de



esportes, como por exemplo, a utilização do bobinho, como estratégias para ensinar futebol/futsal ou da queimada utilizada como estratégia para ensinar o handebol. Às vezes os auxiliam no seu desenvolvimento afetivo, físico-motor e social. Porém, o professor deve respeitar o processo de cada um para que o jogo não se torne obrigatório, mas sim um momento prazeroso e significativo para o aluno. Quando o professor estimula o interesse pela pesquisa, desenvolvendo trabalhos em grupo, buscando respostas através da brincadeira, o aluno aprende a atividade de forma prazerosa e assim tem uma capacidade de aprendizagem significativa na absorção desses novos conceitos.

Atualmente os professores têm interesse em utilizar a atividade lúdica como forma de estimular e renovar as atividades em sala de aula, e enfatiza que a crescente importância do uso lúdico no processo educativo, que estimula à participação, a crítica, a busca de novidade e coragem. A ludicidade como campo de direcionamento de recurso pedagógico desenvolvimento e aprendizagem podem ser muito importantes incentivar as crianças a se conscientizarem do conhecimento social desenvolvido durante o jogo que pode ser usado para ajudá-los a desenvolver uma compreensão positiva da sociedade e aquisição de competências (RODRIGUES, 2012).

Franchi (2013) desenvolveu um trabalho com alunos do 5.º ano, o estudo teve a pretensão de instigar os alunos a vivenciar jogos tradicionais/populares que fizeram parte da infância da maioria de seus entes mais velhos. Após aplicação do questionário pelos alunos aos seus familiares, foram listados 17 jogos, sendo que todos foram praticados durante as aulas de Educação Física. Concluíram que trabalhos como esse permitem como uma manifestação da cultura corporal a ser resgatada, construída, reconstruída e problematizada na escola com os alunos.

Silva e Sampaio (2011) realizaram uma pesquisa-ação crítica com alunos do 3.º e 4.º ano do ensino fundamental, a qual buscou trabalhar os jogos (jogo jogado, jogo transformado, jogo criado e jogo ampliado) em uma sequência didática dividida

em 4 etapas (reprodução, ampliação, transformação e criação). Os resultados indicam que esses jogos se configuram num importante conteúdo a ser trabalhado nas aulas de Educação Física, principalmente quando os conhecimentos da cultura corporal do movimento extraescolar dos alunos são valorizados nas aulas.

A criança sendo considerada produto e processo da ação social, ou seja, que interage com o meio em que vive, influencia e é influenciada por ele, o professor ao disponibilizar novas propostas de jogos à cultura lúdica infantil, valorizou o conhecimento vindo do contexto extraescolar. Além disso, estimulou a criatividade, curiosidade, incentivou os alunos a refletir e buscar soluções, a fim de uma formação autônoma, preparando o aluno para as demais esferas da vida (SILVA e SAMPAIO, 2011).

Silva e Ribas (2016) realizaram uma pesquisa documental para analisar os jogos tradicionais indígenas descritos na pesquisa “Diagnóstico dos Jogos Tradicionais do Campo e da Cidade no Estado do Rio Grande do Sul”, com objetivo de identificar alguns elementos da lógica interna e do contexto desses jogos. O aspecto mais marcante encontrado no presente estudo foi a possibilidade que esses jogos tradicionais proporcionam de uma convivência intergeracional, sendo os jogos protagonizados por pessoas de diferentes idades e gerações.

Alves e Bianchin (2010) argumentam que há diferentes formas de comunicação, o que prevalece nas escolas é a escrita e leitura. Assim, considerando que brincar e aprender são semelhantes na estrutura e dinâmica, entendem a importância e necessidade de incluir diferentes maneiras de ensino, nesse contexto os jogos e brincadeiras são considerados importantes ferramentas de ensino-aprendizagem.

Acredita-se que o brincar é um meio relacionado ao desenvolvimento social, criativo, afetivo, histórico e cultural. Portanto, os pedagogos devem se interessar e aprimorar seus conhecimentos desde a educação infantil para conduzir as brincadeiras em sala de aula no trabalho pedagógico. Através disso, a criança

experimenta, inventa, descobre, aprende e adquire habilidades. À medida que você joga, sua inteligência e sensibilidade se desenvolvem para que seu potencial e afeto estejam em harmonia. Da mesma forma que a brincadeira estimula a imaginação, ajuda a desenvolver habilidades sociais e cognitivas (ALVES; BIANCHIN, 2010).

Afirma-se que a atividade lúdica deve ser a base para as atividades intelectuais e sociais superiores. Assim, fica evidente que o jogo, em seus vários aspectos, pode impulsionar o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança (TOMALUSKI, 2016).

O jogo é recomendado nas escolas porque desperta o interesse dos alunos, incentiva novas descobertas e enriquece a personalidade. Através do jogo como ferramenta pedagógica, o educador torna-se supervisor, estimulador e avaliador do processo de ensino-aprendizagem. A tarefa do educador é observar com atenção, pois ao observar a atividade das crianças nas brincadeiras é possível avaliar seu desenvolvimento motor e cognitivo. Através da brincadeira, o potencial é revelado e através da brincadeira as crianças podem desenvolver as suas competências. Portanto, os jogos e brincadeiras tradicionais devem ter um lugar de destaque na prática pedagógica (ALVES; BIANCHIN, 2010).

Assim, o valor pedagógico dos jogos e brincadeiras tradicionais reside no fato de que toda criança ao chegar no ambiente escolar, precocemente iniciando a alfabetização, possui um potencial de poder ser, o qual deverá alcançar de maneira gradativa os objetivos definidos e pré-estabelecido para a disciplina de Educação Física e potencializar a cultura corporal de movimento, promovendo desenvolvimento motor, cognitivo e emocional das crianças, além de conscientização sobre atividade física, que contribui para uma educação física enriquecedora.

## 6 .RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com base nessas pesquisas, diversos artigos abordavam o tema jogos e brincadeiras com objetivos diferentes, nos quais identificamos dados importantes do referencial teórico desta pesquisa. Contudo, como critério de inclusão e exclusão desses artigos para análise, identificamos aqueles que traziam relevância para o tema pesquisado. Nesse sentido, foram encontrados 30 artigos com os descritores propostos. Todavia, apenas 07 traziam alguma relação com a temática, jogos e brincadeiras tradicionais / populares e a Educação Física Escolar.

Serão expostos os resultados e discussão, pertinente a análise e interpretação dos artigos que mais se aproximaram do nosso tema, e a redação desta pesquisa.

No **Caderno de Educação Física e Esporte** (ISSN 2318 5104) foram realizadas duas buscas utilizando os descritores “jogos e brincadeiras tradicionais” (ANEXO A) e “jogos e brincadeiras populares” (ANEXO B), com aspas duplas para recuperar o termo exato, sem recorte temporal, texto completo e no idioma Português, porém não encontramos nenhum artigo.

A **Revista Brasileira de Ciências do Esporte** (ISSN 2179-3255) foi realizada duas buscas utilizando os descritores “jogos e brincadeiras tradicionais” (ANEXO C) e “jogos e brincadeiras populares” (ANEXO D), com aspas duplas para recuperar o termo exato, sem recorte temporal, texto completo e no idioma Português, porém não encontramos nenhum artigo.

A base de dados Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS) criada em 1985, inicialmente como extensão e evolução do IMLA (Index Medicus Latino-Americano), criado em 1978, é uma das bases que compõem a Biblioteca Virtual em Saúde, especializada na área da saúde. Tem uma coleção de 1.069 milhões de referências de documentos, 904 periódicos indexados em 29 países da América Latina e Caribe, com 646 mil textos completos. No Brasil, essa base conta uma relação de 634 mil publicações em 310 periódicos. Os principais objetivos são o controle bibliográfico, e a disseminação e aumento da visibilidade da literatura científico-técnica Latino-Americana e do Caribe. Essa base de dados contém diversos documentos publicados, dentre eles: estudos clínicos, sínteses, revisões, guias, relatórios técnicos, publicações governamentais, livros, anais de

congresso, teses e dissertações.

Na base de dados **LILACS** utilizamos o descritor “Jogos e brincadeiras tradicionais”, com aspas duplas para recuperar o termo exato, sem recorte temporal, texto completo e no idioma Português. Foram encontrados 24 artigos (Quadro 1).

Quadro1: Artigos da base de dados LILACS

<b>Título</b>	<b>Autor(es)</b>	<b>Ano</b>	<b>Revista</b>	<b>ID</b>
Percepção de alunos do Ensino médio sobre as contribuições das brincadeiras e jogos realizados na Infância para o Desenvolvimento Motor e Cognitivo	Bezerra, Alana Simões; Alves, Lucas Bezerra.	2023	Licere (Online) ; 26(1): 1-22,	biblio-14 35913
Judô paralímpico: atuação profissional de professores das américas e europa	Baião Júnior, Arlindo Antonio; Duarte, Edison; Almeida, José Júlio Gavião de.	2022	Pensar Prát. (Online) ;	biblio-14 26516
Validação do jogo educativo positivamente para prevenção do abuso de drogas por adolescentes escolares	Freitas, Jadna Mony Gregório; Sampaio, Kamille Ribeiro; Martins, Alissan Karine de Lima.	2022	Ciênc. cuid. saúde ;	biblio-14 04233
Cultura escolar evangélica: implicações sobre os sentidos das práticas corporais	Coffani, Márcia Cristina Rodrigues da Silva; Gomes, Cleomar Ferreira.	2021	Pensar Prát. (Online)	biblio-13 62769
Brinquedos, jogos e brincadeiras Akwe-Xerente	Bringel, Denise Araújo; Xerente, Tiago Wakukepré; Valadares, Florence Rodrigues; Melo, Gislane Ferreira.	2020	Pensar Prát. (Online) ;	biblio-11 41588
As brincadeiras realizadas por crianças nas praças da cidade de Patos - PB	Bezerra, Alana Simões; Medeiros, Diogo Peixoto.	2020	Licere (Online) 23(2): 01-18,	biblio-11 16067
Jogos e	NARDON, Tiago	2019	Motrivivência	biblio-10

brincadeiras: o ensino mediado pelas tecnologias da informação e comunicação	Aparecido; GONZÁLEZ, Fernando Jaime.		(Florianópolis) ; 31(59): [1-14],	49546
Brinquedos e jogos tradicionais da Trifronteira	Souza, Cícera Andréia de; Moura, Bianca Teles de; Lima, Luciano Gulart de; Nejeliski, Danieli Maehler.;	2019	Licere (Online) 22(2): 218-236,	biblio-10 08609
Brincadeiras indígenas do povo tembé do alto rio guamá: diálogo entre a tradição e a modernidade	Souza, Maria Leidiane Barboza; Ribeiro, Vivian Florêncio; Baptista, Tadeu João Ribeiro; Araujo, Patrícia do Socorro Chaves de.	2019	Licere (Online) ; 22(2): 452-475	biblio-10 21175
Mapa dos jogos tradicionais infantis no município de Conde-PB	Silva, Pierre N. Gomes da; Santos, Carlos A. de P; Soares, Leys E. dos S; Cruz, Rodrigo W. de S.	2018	Rev. bras. ciênc. mov ; 26(2): 64-72	biblio-91 1348
Práticas corporais de aventura na escola: possibilidades e desafios - reflexões para além da Base Nacional Comum Curricular	Inácio, Humberto Luís de Deus; Cauper, Dayse Alisson Camara; Silva, Luzia Antônia de Paula; Moraes, Gleison Gomes de.,	2016	Motrivivência (Florianópolis) ; 28(48): 168-187	biblio-20 84
Reflexões acerca do brincar e seu lugar no infantil	Bernardi, Denise.	2016	Rev. Bras. Psicoter. (Online) ; 18(1): 82-92	biblio-84 8248
Jogos tradicionais e manifestações coletivas: relações de conflito entre tradição e modernidade	Marin, Elizara Carolina; Stein, Fernanda.	2015	Pensar prá. (Impr.) ; 18(4): 995-1008	biblio-91 2394
Jogos da Cultura Popular no Brasil e Uruguai: Um Estudo de Casos na Educação Física Escolar	Piovani, Verónica Gabriela Silva; Pires, Giovani De Lorenzi.	2013	Licere (Online) ; 16(3)	lil-69648 9
Jogos tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul: manifestação	Marin, Elizara Carolina; Ribas, João Francisco Magno; Parlebas,	2012	Movimento (Porto Alegre) ; 18(3): 73-94,	lil-69862 7

pulsante e silenciada	Pierre; Stein, Fernanda; Crestani, Alini de Vargas.			
Comunicação motriz nos jogos populares: uma análise praxiológica	Soares, Leys Eduardo dos Santos; Silva, Pierre Normando Gomes da; Ribas, João Francisco Magno.	2012	Movimento (Porto Alegre) ; 18(3): 159-182	lil-69863 1
Um estudo ator-rede para o brinquedo artesanal: herança que se traduz em Minas	Melo, Maria de Fátima Aranha de Queiroz; Souza, Roselne Santarosa de; Rogério, Yone Andrade Paiva; Leal, Ana Luiza Brandão; Ferreira, Fernanda Rodrigues; Silva, Liliam Medeiros da; Andrade, Elaine Almeida de.	2012	Memorandum ; 22: 187-210	biblio-94 6377
Práticas corporais na experiência quilombola: um estudo com comunidades do Estado de Goiás/Brasil	Silva, Ana Márcia; Falcão, José Luiz Cirqueira.	2012	Pensar práct. (Impr.) ; 15(1): 52-70	lil-71145 8
Jogos tradicionais: reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corporal do movimento	Silva, Junior Vagner Pereira da; Sampaio, Tânia Mara Vieira.	2011	Rev. bras. ciênc. mov ; 19(1): 72-86,	lil-73369 3
O espaço e os outros: aspectos da experiência da vida urbana retratada por crianças de diferentes classes sociais	Bittencourt, Maria Inês Garcia de Freitas.	2010	Rev. mal-estar subj ; 10(4): 1301-1324	lil-60343 2
Práticas corporais, sentidos e significado: uma análise dos jogos dos povos indígenas	Almeida, Arthur José Medeiros de; Almeida Suassuna, Dulce Maria Filgueira de.	2010	Movimento (Porto Alegre) ; 16(4): 57-71	biblio-10 00294
Educação Física	Invernizzi,	2008	Movimento	biblio-10

nos primeiros anos do ensino fundamental: uma pesquisa sobre sua organização pedagógica em classe hospitalar	Lisandra; Vaz, Alexandre Fernandez.		(Porto Alegre) ; 14(2): 115-132,	21995
Crianças em trilhas na natureza: jogos de percurso e reencantamento	Vasconcellos, Tânia.	2006	Rev. Dep. Psicol., UFF ; 18(2): 143-162	lil-45799 7
A estrutura da brincadeira e a regulação das relações	Pontes, Fernando Augusto Ramos; Magalhães, Celina Maria Colino	2002	Psicol. teor. pesqui ; 18(2): 213-219,	ID: lil-34 7172

Fonte: LILACS

No artigo de Bezerra e Alves (2023), “Percepção de alunos do Ensino médio sobre as contribuições das brincadeiras e jogos realizados na Infância para o Desenvolvimento Motor e Cognitivo”, os autores realizaram uma pesquisa de campo descritiva e qualitativa, por meio da aplicação de um questionário semiestruturado, participaram do estudo 67 alunos. Entre as brincadeiras que eles mais realizaram ao longo da infância estão pega-pega, esconde-esconde, barra bandeira, amarelinha e pular corda. Concluíram que os alunos do ensino médio têm uma percepção bastante positiva sobre a contribuição das brincadeiras e jogos realizados na infância para o seu desenvolvimento motor e cognitivo.

Já em “Jogos da Cultura Popular no Brasil e Uruguai: Um Estudo de Casos na Educação Física Escolar”, Piovani e Pires (2013), analisam e comparam por meio do intercâmbio Brasil e Uruguai as manifestações dos jogos da cultura popular na Educação Física. Concluem que os jogos populares são importantes na socialização das crianças de diferentes idades, ressalta que os jogos tradicionais se apresentam como oportunidade de renovação da prática pedagógica. Sugere que a Educação física escolar utilize as brincadeiras tradicionais como possibilidades de ensino com suporte metodológico colaborando com o desenvolvimento infantil.

“Comunicação motriz nos jogos populares: uma análise praxiológica” dos autores Soares, Silva e Ribas (2012), os quais realizaram uma pesquisa descritiva, com objetivo de distinguir as diferentes formas de comunicação motriz presente em alguns jogos populares. Concluem que os jogos populares possuem uma riqueza



social. E que apontam a valorização por parte dos professores de Educação Física na escola, pois a capacidade expressiva, desenvoltura motriz e conhecimento sócio-cultural dos alunos podem ser desenvolvidos pelos jogos.

Silva e Sampaio (2011) realizaram uma pesquisa-ação crítica, intitulada “Jogos tradicionais: reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corporal do movimento”. Nela participaram alunos do 3.º e 4.º ano do ensino fundamental, a qual buscou trabalhar os jogos (jogo jogado, jogo transformado, jogo criado e jogo ampliado) em uma sequência didática dividida em 4 etapas (reprodução, ampliação, transformação e criação). Os alunos realizaram uma pesquisa com os seus pais, sobre quais jogos e brincadeiras realizavam quando crianças. Após foram organizadas as informações e elaborado cronograma para a realização desses jogos e brincadeiras na escola. Os resultados indicam que esses jogos se configuram num importante conteúdo a ser trabalhado nas aulas de Educação Física, principalmente quando os conhecimentos da cultura corporal do movimento extraescolar dos alunos são valorizados nas aulas. Propiciando a experiência em resolver um problema de maneira lúdica, experiência essa que pode ajudá-los nas demais áreas da vida.

Na mesma base de dados Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS), porém, utilizamos o descritor “Jogos e brincadeiras populares”, com aspas duplas para recuperar o termo exato, sem recorte temporal, texto completo e no idioma Português. Foram encontrados 09 artigos, desses 03 desses já estão na pesquisa anterior, restando 06 artigos (Quadro 2).

Quadro 2: Artigos da base de dados LILACS

Título	Autor(es)	Ano	Revista	ID
A função constitutiva da voz e o poder da música no tratamento do autismo	Lucero, Ariana; Vivès, Jean-Michel; Rosi, Fernanda Stange	2021	<i>Psicol. Estud. (Online)</i> ; 26: e48054	biblio-11 55137
Políticas de resistência pelo encatar: o brincar	Moreira, Andressa Urtiga; Silva, Daniele Nunes Henrique.	2015	<i>Psicol. Estud. (Online)</i> ; 20(4): 687-698,	lil-78694 8

na cultura popular			<i>out.-dez.</i>	
O brincar na infância e o professor de Educação Física	Bezerra, Alana Simões; Macedo, Dafne Souto; Vieira, Thaiza Isidro; Silva, Pierre Normando Gomes da	2014	<i>Licere (Online) ; 17(1)mar.</i>	lil-72600 2
Brincadeiras populares em candido portinari: descrições de uma arte educativa	Teixeira, Fabiane Castilho; Lara, Larissa Michelle.	2012	<i>Pensar prá. (Impr.) ; 15(3): 696-710, jul.-set.</i>	lil-77484 2
Brincadeira no espaço da rua e a demarcação dos gêneros na infância	Pinto, Tatiane de Oliveira; Lopes, Maria de Fátima.	2009	<i>Rev. latinoam. cienc. soc. niñez juv ; 7(2): 861-885, jul</i>	lil-55915 5
Contribuições ao processo de (re)significação da Educação Física escolar: dimensões das brincadeiras populares, da dança, da expressão corporal e da ginástica	Barbosa-Rinaldi, Ieda Parra; Lara, Larissa Michelle; Oliveira, Amauri Aparecido Bássoli de.	2009	<i>Movimento (Porto Alegre) ; 15(4): 217-242, out.-dez</i>	lil-55262 1

Fonte: LILACS

O trabalho “O brincar na infância e o professor de Educação Física” dos autores Bezerra et al. (2014), considerando a formação inicial dos professores de Educação Física, o estudo tem como objetivo avaliar as contribuições do brinquedo e brincadeiras vividas na infância. Foi aplicado um questionário estruturado aos acadêmicos do curso de Educação Física. Ao fim da análise concluiu-se que o processo de ensino-aprendizagem é facilitado através da utilização do brinquedo, o que permite o adequado desenvolvimento motor das crianças.

No artigo de Teixeira e Lara (2012), “Brincadeiras populares em Candido Portinari: descrições de uma arte educativa”, as autoras dissertam sobre as imagens de Candido Portinari, as quais retratam jogos e brincadeiras populares. Elas vão percorrendo sobre os diversos temas de brincadeiras populares retratadas na tela pelo pintor Portinari. O objetivo foi analisar as obras e identificar seu conteúdo e como podem favorecer a prática pedagógica. Conclui que o brincar não é mera ação sem conhecimento, e quando trabalhada, apresenta uma ação pedagógica, na qual

o professor é responsável por mediar a brincadeira com conteúdo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

“Contribuições ao processo de (re)significação da Educação Física escolar: dimensões das brincadeiras populares, da dança, da expressão corporal e da ginástica” dos autores Barbosa-Rinaldi, Lara e Oliveira (2009) apresenta reflexões didáticas e pedagógicas para a Educação Física escolar, as quais envolvem definições, área de conhecimento dos seguintes termos: brincadeiras populares, dança, expressão corporal e ginástica. O objetivo deste trabalho é embasar o trabalho do professor, de modo que ele consiga aplicar essas propostas nas práticas pedagógicas.

Nos resultados encontrados houve a dominância de outros temas, relacionados com jogos eletrônicos, sendo esse um ótimo tema para pesquisas futuras.

Entre os artigos de maior relevância estão o de Silva e Sampaio (2011), “Jogos tradicionais: reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corporal do movimento”, o qual além de estimular os alunos a buscarem informações sobre os jogos e brincadeiras que seus familiares conheciam, discutem as mudanças desses jogos ao longo do tempo e trazem esse conhecimento para as práticas da Educação Física Escolar estimulando o desenvolvimento desses alunos. O de Piovani e Pires (2013), “Jogos da cultura popular no Brasil e Uruguai: um estudo de casos na Educação Física escolar”, no qual pode-se observar um intercâmbio de manifestações culturais em torno dos jogos tradicionais, vividas entre alunos de países diferentes. De modo a resgatar esse conteúdo e demonstrar sua importância para a Educação Física escolar.

## 7 .CONCLUSÃO

Provavelmente, por conta das fontes escolhidas e dos descritores selecionados, muitas produções acadêmico-científicas que discutem os jogos e brincadeiras tradicionais na Educação Física escolar deixaram de compor este artigo. Não tínhamos a pretensão de esgotar todas as possibilidades e recursos, mesmo porque não caberia nos limites deste texto. Nossa intenção foi produzir, de maneira exploratória, um estado do conhecimento para compreender como as produções acadêmico-científicas da Educação Física têm dialogado com os jogos e brincadeiras tradicionais no contexto da Educação Física escolar. Para tanto, apresentamos os conceitos centrais dos autores que fundamentam as produções analisadas e, posteriormente, como cada trabalho discute os jogos e brincadeiras tradicionais na Educação Física escolar. Mesmo com os limites já apontados, este estudo propiciou importantes reflexões para a compreensão do tema.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

Este estudo vem reforçar a importância das atividades lúdicas, proporcionadas pelos jogos e brincadeiras tradicionais, não apenas como situações de entretenimento e lazer, mas principalmente em sala de aula. Assim, conclui-se que os jogos e brincadeiras tradicionais ocupam lugar de destaque e relevância na BNCC e na produção acadêmica. E foi possível compreender o papel que os jogos e brincadeiras tradicionais (ou populares) têm empreendido na Educação Física

escolar, pois possibilitam às crianças da educação infantil se expressarem em meio da prática diária de atividades dirigidas que as fazem desenvolver suas capacidades motoras, cognitivas e sociais.

## 8. REFERÊNCIAS

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Rev. psicopedag.**, v.27, n.83 São Paulo 2010.

ANDRADE, Maria Margarida. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação.** São Paulo, SP: Atlas, 2010.

ANDRADE, Quesia Gouveia de. **A educação física escolar e os jogos populares: seu espaço na produção do conhecimento.** Recife: 2021. Disponível em: [https://repository.ufrpe.br/bitstream/123456789/4094/1/tcc\\_quesiagouveiadeandrade.pdf](https://repository.ufrpe.br/bitstream/123456789/4094/1/tcc_quesiagouveiadeandrade.pdf). Acesso em: 1 nov. 2023.

ARAÚJO, Paulo Coelho; MENDES, Nuno Miguel Casaca. **O jogo da bola de aro em São Miguel de Machede.** Lousã: Tipografia Lousanense, 2007.

BARBOSA-RINALDI, Ieda Parra; LARA, Larissa Michelle; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de. Contribuições ao processo de (re)significação da Educação Física escolar: dimensões das brincadeiras populares, da dança, da expressão corporal e da ginástica. **Revista Movimento (Porto Alegre)** ; v.15, n.4, p.217-242, out.-dez. 2009. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/7221/6954>. Acesso em: 30 de nov. 2023.

BEZERRA, Alana Simões; ALVES, Lucas Bezerra. Percepção de alunos do Ensino médio sobre as contribuições das brincadeiras e jogos realizados na Infância para o Desenvolvimento Motor e Cognitivo. **Licere (Online)** ; 26(1): 1-22, abril 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/45503/37239>. Acesso em: 30 de novembro de 2023.

BEZERRA, A. S et al. O brincar na infância e o professor de educação física. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 17, n. 1, 2014. DOI: 10.35699/1981-3171.2014.619. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/619>. Acesso em: 30 de nov. 2023

BRANDÃO, Ilana Figueiredo. **A criança ressignifica a cultura: a reprodução interpretativa nas brincadeiras de faz-de-conta em três contextos diferenciados.** Dissertação (mestrado em Psicologia), Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010.

BRASIL. Lei Nº 9.696, de 01 de setembro de 1998. **Dispõe sobre regulamentação da Profissão de Educação Física e cria os respectivos Conselho Federal e Conselhos Regionais de Educação Física.** Brasília, DF: Diário Oficial da União, 1998.

\_\_\_\_\_. Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996, **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.** Brasília, DF: Diário Oficial da União, 1996.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília: MEC/SEB, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 13 de novembro de 2023.

\_\_\_\_\_. Ministério da Cidadania. **Jogos e brincadeiras das culturas populares na Primeira Infância** / Ministério da Cidadania. 1. ed. atual. – Brasília : Ministério da Cidadania, 2019.

CRISÓSTOMO, Marcelo Henrique da Silva. **Os jogos populares tradicionais e sua importância na educação física infantil: diálogo com os autores numa revisão sistemática**. Vitória de Santo Antão, 2019.

CUNHA, M. I. **O Bom Professor e Sua Prática**. 6ª ed. Campinas: Papyrus, 1996

CUNHA, Débora Alfaia da. **Brincadeiras africanas para a educação cultural**. Castanhal, PA: Edição do autor, 2016. E-book (118 p.). Disponível em: <http://livroaberto.ufpa.br/jspui/handle/prefix/196>. Acesso em: 1 nov. 2023.

FEITOSA, A. C. “**Dando linha na pipa**”: uma análise das brincadeiras populares no cotidiano de crianças do bairro da Liberdade em São Luís - MA. Revista Interdisciplinar em Cultura e Sociedade (RICS), São Luís – MA, V. 3, Jul./Dez., 2017.

FERNANDES, Isabella da silva; FREITAS, Mariana Borges Carreiro de. **A base nacional comum curricular e a contribuição da educação física por meio dos jogos e brincadeiras para a educação infantil**. Vitória-ES, 2022. Disponível em: [https://cefd.ufes.br/sites/cefd.ufes.br/files/field/anexo/isabella\\_da\\_silva\\_fernandes\\_e\\_mariana\\_borges\\_carreiro\\_de\\_freitas\\_-\\_a\\_base\\_nacional\\_comum\\_curricular\\_e\\_a\\_contribuicao\\_da\\_educacao\\_fisica\\_por\\_meio\\_dos\\_jogos\\_e\\_brincadeiras\\_par.pdf](https://cefd.ufes.br/sites/cefd.ufes.br/files/field/anexo/isabella_da_silva_fernandes_e_mariana_borges_carreiro_de_freitas_-_a_base_nacional_comum_curricular_e_a_contribuicao_da_educacao_fisica_por_meio_dos_jogos_e_brincadeiras_par.pdf). Acesso em: 15 de nov. De 2023.

FORNARI, Carla. Jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil critérios de escolha. Tramandaí, 2022. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/251964/001153989.pdf?sequence=1>. Acesso em: 30 de nov. 2023.

FRANCHI, Silvester. Jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na Educação Física escolar. **Motrivivência**, [S. l.], n. 40, p. 168–177, 2013. DOI: 10.5007/2175-8042.2013v25n40p168. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2013v25n40p168>. Acesso em: 20 nov. 2023.

FREIRE, João Batista. **Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1997

FRIEDMANN, A. **Jogos tradicionais**. Série Ideias, n. 7, São Paulo: FDE, 1995, p. 54-61. Disponível em: [http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_07\\_p054-061\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p054-061_c.pdf). Acesso em: 25 set. 2021

GUERRA, E.L.A. **Manual de pesquisa qualitativa**. Anima Educação. Belo Horizonte: 2014.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e A Educação Infantil**. Pro-Posições, v. 6, n. ju 1995, p. 46-63, 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. A LDB e as instituições de educação infantil: desafios e perspectivas. **Revista Paulista de Educação Física**, [S. l.], n. supl.4, p. 07-14, 2001. DOI: 10.11606/issn.2594-5904.rpof.2001.139589. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rpof/article/view/139589>. Acesso em: 1 nov. 2023.

MACIEL, Joaquim Francisco do Nascimento. **Cultura dos jogos e brincadeiras no curso de educação física- ufma: estado da arte**. São Luiz, 2022. Disponível em: <https://monografias.ufma.br/jspui/bitstream/123456789/6071/1/JoaquimFranciscodeNascimentoMaciel.pdf>. Acesso em: 1 nov. 2023.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papirus, 1990.

MARIN, Elizara Carolina; STEIN, Fernanda. Jogos tradicionais e manifestações coletivas: relações de conflito entre tradição e modernidade. **Revista Pensar a Prática**, Goiânia, v.18, n.4, out./dez. 2015.

MIURA, R. K. K. **Currículo Funcional Natural e O Ensino de Pessoas com Necessidades Especiais**. Mensagem da APAE, Brasília/DF, p. 32-35, 1999.

NUNES, C. do S. C. **Os Sentidos da Formação Contínua: O mundo do trabalho e a formação de professores no Brasil**. Tese (Doutoramento em Educação), Faculdade de Educação, da UNICAMP, Campinas, 2000.

PACHECO, Mayara Alves Loiola; CAVALCANTE, Priscilla Viana; SANTIAGO, Renata Glicia Ferrer Pimentel. A BNCC e a importância do brincar na Educação Infantil. **Rev. Ensino em Perspectivas**, v. 2, n. 3, p. 1-11, 2021.

PIOVANI, Verónica Gabriela Silva; PIRES, Giovani De Lorenzi. Jogos da Cultura Popular no Brasil e Uruguai: Um Estudo de Casos na Educação Física Escolar. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, [S. l.], v. 16, n. 3, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/662/463>. Acesso em: 30 de novembro de 2023.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho – imagem e representação**. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

SANTOS, R. R. F; KOCIAN, R. **As possibilidades das brincadeiras infantis e jogos populares nas aulas e educação física infantil: um estudo de caso**.



Revista Digital Efdeportes, Buenos Aires, v.11, n. 99, ago. 2006.

SILVA, S. D.; RIBAS, J. F. M. A Lógica Interna e o Contexto dos Jogos Tradicionais Indígenas Organizados no Estado do Rio Grande do Sul. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 19, n. 2, p. 226–259, 2016. DOI: 10.35699/1981-3171.2016.1245. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1245>. Acesso em: 6 dez. 2023.

SILVA, Júnior Vagner Pereira; SAMPAIO, Tânia Mara Vieira. **Jogos tradicionais: reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corporal do movimento**. Rev. Bras. Ciência e Movimento, v.19, n.1, p.72-86, 2011.

SOARES, Leys Eduardo dos Santos; SILVA, Pierre Normando Gomes da; RIBAS, João Francisco Magno. Comunicação motriz nos jogos populares: uma análise praxiológica. **Movimento (Porto Alegre)**, Porto Alegre, p. 159-182, 2012. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/26645/21144>. Acesso em: 30 de nov. 2023.

SOUSA, Angélica Silva; OLIVEIRA,Guilherme Saramago de; ALVES,Laís Hilário. **A pesquisa bibliográfica: princípios e Fundamentos**. Cadernos da Fucamp, v.20, n.43, p.64-83/2021

TOMALUSKI, ADRIELI. **Desenvolvimento intelectual da criança na educação infantil**. Erechim, 2016.

TEIXEIRA, F. C.; LARA, L. M. Brincadeiras populares em Candido Portinari: descrições de uma arte educativa. **Pensar a Prática**, v. 15, n. 3, 2012. DOI: 10.5216/rpp.v15i3.14928. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/14928>. Acesso em: 30 de nov. 2023.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

\_\_\_\_\_. **Pensamento e Linguagem**. 2ª ed., São Paulo: Martins Fontes, 1984.

## ANEXO A – Caderno de Educação Física e Esporte (CEFE)

Dados da Pesquisa CEFE com o descritor “jogos e brincadeiras tradicionais”

**CEFE** CADERNO DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE  
ISSN 2318 5104

ATUAL ARQUIVOS ANÚNCIOS INDEXADORES DIRETRIZES PARA AUTORES SOBRE ▾

INÍCIO [Buscar](#)

**ENVIAR SUBMISSÃO**

**IDIOMA**

English  
Español (España)  
Português (Brasil)

**DADOS BÁSICOS**

**Título abreviado:**  
Cad. Educ. Fís. Esporte

**ISSN** INTERNATIONAL  
STANDARD  
SERIALS  
NUMBER  
PAGE  
ISSN: 2318-5104

INÍCIO [Buscar](#)

**Buscar**

"jogos e brincadeiras tradicionais"

**FILTROS AVANÇADOS**

De    Autor

Até

**Buscar**

Nenhum resultado encontrado

Fonte: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/cadernoedfisica>

## ANEXO B – Caderno de Educação Física e Esporte (CEFE)

Dados da Pesquisa CEFE com o descritor “jogos e brincadeiras populares”

**CEFE** CADERNO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE  
ISSN 2318 5104

ATUAL ARQUIVOS ANÚNCIOS INDEXADORES DIRETRIZES PARA AUTORES SOBRE ▾

INÍCIO [Buscar](#)

**Buscar**

"jogos e brincadeiras populares"

**FILTROS AVANÇADOS**

De    Autor

Até

Nenhum resultado encontrado

**ENVIAR SUBMISSÃO**

**IDIOMA**

English  
Español (España)  
Português (Brasil)

**DADOS BÁSICOS**

**Título abreviado:**  
Cad. Educ. Fis. Esporte

**ISSN** INTERNATIONAL STANDARD SERIAL NUMBER BRAZIL  
ISSN: 2318-5104

Fonte: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/cadernoedfisica>

## ANEXO C – Revista Brasileira de Ciências do Esporte (RBCE)

Dados da Pesquisa RBCE com o descritor “jogos e brincadeiras tradicionais”

The screenshot displays the SciELO search interface. At the top, there is a search bar containing the text "jogos e brincadeiras tradicionais". To the right of the search bar, there is a dropdown menu set to "Todos os índices" and a blue "Procurar" button with a magnifying glass icon. Below the search bar, there is a link for "Preciso de ajuda?" and a link for "Adicionar campo +". To the right, there is a link for "Histórico de busca". The main content area displays the message "Nenhum documento foi encontrado para sua pesquisa". On the left side, there is a sidebar with the following elements: "Resultados: 0", a search filter for "jogos e brincadeiras tradicionais" with a count of "#9", a section for "Filtros selecionados" with a "LIMPAR" button, and a filter for "Revista: Revista Brasileira de Ciên..." with a close button. At the bottom of the sidebar, there is a section for "Filtros". In the top right corner, there are language selection options for "PORTUGUÊS" and "ESPAÑHOL".

Fonte: <https://www.scielo.br/j/rbce/i/2023.v45/>

## ANEXO D – Revista Brasileira de Ciências do Esporte (RBCE)

Dados da Pesquisa RBCE com o descritor “jogos e brincadeiras populares”

The image shows a screenshot of the SciELO search interface. At the top, there is a menu icon on the left, the SciELO logo in the center, and language options for PORTUGUÊS and ESPAÑOL on the right. The search bar contains the text "jogos e brincadeiras populares" and a dropdown menu set to "Todos os índices". A blue "Procurar" button with a magnifying glass icon is to the right of the search bar. Below the search bar, there are links for "Preciso de ajuda?", "Adicionar campo +", and "Histórico de busca". The main content area displays the message "Nenhum documento foi encontrado para sua pesquisa". On the left side, there is a sidebar with "Resultados: 0", a search history entry for "#10 'jogos e brincadeiras populares'", a section for "Filtros selecionados" with a "LIMPAR" button, and a filter for "Revista: Revista Brasileira de Ciên..." with a close button. At the bottom of the sidebar, there is a "Filtros" section.

Fonte: <https://www.scielo.br/j/rbce/i/2023.v45/>