v7.n10.2026

REVISTA CIENTÍFICA - RECIMA21 ISSN 2675-6218

JOGOS TRADICIONAIS/POPULARES COMO CONTEÚDO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA REVISÃO NARRATIVA DA LITERATURA

TRADITIONAL/POPULAR GAMES AS CONTENT IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION: A NARRATIVE LITERATURE REVIEW

JUEGOS TRADICIONALES/POPULARES COMO CONTENIDO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR: UNA REVISIÓN NARRATIVA DE LA LITERATURA

Mariceli Tavares[1], Divino Nascimento dos Santos[2], Elaine Rodrigues Pereira de Souza[1], Gardenia Aragão Pereira[3], Hugo Maurício Cunha Barbosa[4], Joslaine Antonia da Silva Monteiro Volgarim[5], Larissa Resende Mendonça[1], Lindonei Barbosa de Assis Júnior[1], Rithelle Brena Rodrigues Gomes[6], Robson de Aquino Sampaio[2]

e7109099
https://doi.org/10.47820/recima21.v7i10.9099

PUBLICADO: 10/2026

RESUMO

Este estudo teve como objetivo analisar, por meio de uma revisão narrativa da literatura, a importância dos jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na Educação Física escolar, considerando suas contribuições formativas, a valorização da cultura popular e os desafios de sua inserção nas práticas pedagógicas. A pesquisa caracteriza-se como uma revisão narrativa, de abordagem qualitativa e natureza básica. O material de análise foi constituído por produções acadêmicas relacionadas ao tema, incluindo artigos científicos, dissertações, trabalhos de conclusão de curso e publicações em anais de eventos. A análise foi realizada de forma interpretativa, mediante leitura, fichamento e organização das informações em eixos de discussão. Os resultados indicam que os jogos tradicionais/populares constituem conhecimentos históricos, sociais e culturais que ultrapassam sua utilização recreativa ou como recurso para o desenvolvimento motor. As produções examinadas apresentam possibilidades de aprendizagem relacionadas à comunicação, à tomada de decisões, à compreensão das regras e à participação coletiva. Entretanto, a predominância de modalidades esportivas, a utilização pontual dos jogos, as limitações na formação docente e as condições institucionais dificultam sua sistematização curricular. Também foram identificados conflitos relacionados ao gênero e à desigualdade de participação. Conclui-se que o reconhecimento desses jogos como conteúdo exige planejamento, continuidade curricular e mediação pedagógica, articulando vivência, investigação e reflexão, sem desconsiderar suas especificidades culturais.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura corporal. Educação Física escolar. Jogos tradicionais/populares.

ABSTRACT

This study aimed to analyze, through a narrative literature review, the importance of traditional/popular games as content of body culture in school Physical Education, considering their educational contributions, the appreciation of popular culture, and the challenges of their inclusion in teaching practices. The research is characterized as a narrative review, with a qualitative approach and a basic research orientation. The material analyzed consisted of academic publications related to the topic, including scientific articles, dissertations, undergraduate final papers, and conference proceedings. The analysis was interpretative, involving reading, note-taking, and the organization of information into thematic discussion areas.

[1] Mestranda(o) em Educação Física (UFMT).
[2] Mestrando em Educação Física (UFG).
[3] Mestranda em Educação Física (UESPI).
[4] Mestrando em Educação Física (UFT).
[5] Mestra em Educação Física (UFMT).
[6] Mestranda em Educação Física (IFMG).

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

The results indicate that traditional/popular games constitute historical, social, and cultural knowledge that extends beyond recreational use or their role as a means of motor development. The studies examined discuss learning possibilities related to communication, decision-making, understanding rules, and collective participation. However, the predominance of sports, the occasional use of games, limitations in teacher education, and institutional conditions hinder their systematic inclusion in the curriculum. Conflicts involving gender and unequal participation were also identified. It is concluded that recognizing these games as educational content requires planning, curricular continuity, and pedagogical mediation, integrating practical experience, investigation, and reflection while respecting their cultural specificities.

KEYWORDS: *Body culture. School Physical Education. Traditional/popular games.*

RESUMEN
Este estudio tuvo como objetivo analizar, mediante una revisión narrativa de la literatura, la importancia de los juegos tradicionales/populares como contenido de la cultura corporal en la Educación Física escolar, considerando sus contribuciones formativas, la valoración de la cultura popular y los desafíos de su incorporación a las prácticas pedagógicas. La investigación se caracteriza como una revisión narrativa, de enfoque cualitativo y naturaleza básica. El material de análisis estuvo constituido por producciones académicas relacionadas con el tema, incluidos artículos científicos, disertaciones, trabajos de fin de grado y publicaciones en actas de congresos. El análisis se realizó de forma interpretativa, mediante lectura, elaboración de fichas y organización de la información en ejes de discusión. Los resultados indican que los juegos tradicionales/populares constituyen conocimientos históricos, sociales y culturales que van más allá de su utilización recreativa o como recurso para el desarrollo motor. Las producciones examinadas presentan posibilidades de aprendizaje relacionadas con la comunicación, la toma de decisiones, la comprensión de las reglas y la participación colectiva. Sin embargo, el predominio de las modalidades deportivas, el uso puntual de los juegos, las limitaciones en la formación docente y las condiciones institucionales dificultan su sistematización curricular. También se identificaron conflictos relacionados con el género y la desigualdad de participación. Se concluye que el reconocimiento de estos juegos como contenido requiere planificación, continuidad curricular y mediación pedagógica, articulando vivencia, investigación y reflexión, sin desconsiderar sus particularidades culturales.

PALABRAS CLAVE*: Cultura corporal. Educación Física escolar. Juegos tradicionales/populares.*

1. INTRODUÇÃO

A Educação Física escolar constitui um espaço de acesso, vivência e reflexão sobre diferentes manifestações da cultura corporal, entre as quais se encontram os jogos tradicionais/populares. Essas práticas, construídas historicamente e transmitidas entre gerações, expressam modos de brincar, regras, valores e conhecimentos produzidos em diferentes contextos sociais. Sua presença na escola possibilita que os estudantes conheçam manifestações culturais que fazem parte da história de suas comunidades, ampliando o

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

repertório de práticas corporais para além das modalidades esportivas mais frequentemente trabalhadas.

Franchi (2013) compreende os jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal e destaca a importância de sua inserção nas aulas de Educação Física, considerando seus significados históricos, sociais e culturais. Nessa perspectiva, Calegari e Prodócimo (2006) também defendem a possibilidade de desenvolver propostas pedagógicas com jogos populares, de modo a ampliar as experiências corporais e culturais dos estudantes.

Porém, o reconhecimento dos jogos tradicionais/populares como conteúdo escolar envolve desafios relacionados à forma como essas práticas são compreendidas e desenvolvidas no currículo. Franchi (2013) aponta a predominância do esporte nas aulas de Educação Física e apresenta os jogos tradicionais/populares como uma manifestação da cultura corporal que merece maior atenção, sem que isso implique negar a importância dos demais conteúdos. De maneira complementar, Fortunato (2025) discute a necessidade de superar abordagens que utilizam os jogos e brincadeiras da cultura popular apenas como recursos recreativos ou metodológicos, defendendo seu reconhecimento como conhecimentos a serem ensinados de forma sistematizada. Sendo assim, a discussão sobre o tema envolve não somente a realização de atividades lúdicas, mas também a compreensão de seus significados, de suas formas de organização e de suas possibilidades de apropriação pelos estudantes.

Diante disso, este artigo tem como objetivo analisar, por meio de uma revisão narrativa da literatura, a importância dos jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na Educação Física escolar, destacando suas contribuições para a formação dos estudantes, a valorização da cultura popular e as possibilidades e desafios de sua inserção nas práticas pedagógicas. Para orientar a investigação, estabelece-se a seguinte pergunta de pesquisa: Como a literatura aborda a importância dos jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na Educação Física escolar, considerando suas contribuições formativas, a valorização da cultura popular e as possibilidades e desafios de sua inserção nas práticas pedagógicas?

A relevância da pesquisa está relacionada à necessidade de compreender as contribuições dos jogos tradicionais/populares para a formação dos estudantes em suas diferentes dimensões, sem reduzir seu valor ao desenvolvimento motor ou ao entretenimento. Calegari e Prodócimo (2006) sublinham, por meio de uma proposta de aula prática, possibilidades de participação dos estudantes e de integração dos jogos populares ao ambiente escolar. Cruz (2014), ao investigar jogos de cooperação-oposição, destaca aprendizagens interativas e cognitivas relacionadas à comunicação, à tomada de decisões e à compreensão

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

das ações desenvolvidas durante o jogo. Maciel *et al*. (2019), por sua vez, abordam os jogos populares no Ensino Fundamental I e ressaltam sua relação com a apropriação cultural, o respeito à diversidade, a tolerância e a autonomia. Essas contribuições demonstram a pertinência de investigar o tema considerando tanto as experiências de aprendizagem quanto os conhecimentos culturais envolvidos nas práticas corporais.

Além disso, a realização de uma revisão narrativa justifica-se pela possibilidade de reunir e discutir diferentes produções acadêmicas sobre o tema, estabelecendo relações entre seus fundamentos teóricos, suas contribuições pedagógicas e os desafios apresentados para o ensino. Silva e López (2024) destacam a importância dos jogos populares para o desenvolvimento integral e a preservação cultural, ao mesmo tempo em que apontam variações em sua implementação nas instituições escolares. Fortunato (2025) também identifica a necessidade de maior sistematização curricular e de intencionalidade pedagógica para que essas práticas sejam reconhecidas como conteúdo, e não apenas como atividades pontuais.

2. METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se como uma revisão narrativa da literatura, de abordagem qualitativa e natureza básica. Segundo Rother (2007), a revisão narrativa permite reunir, descrever e discutir produções científicas sobre determinado tema, possibilitando uma análise ampla e contextualizada do conhecimento disponível, sem a exigência dos procedimentos de busca e seleção próprios de uma revisão sistemática. Esse tipo de revisão é apropriado para descrever e discutir o desenvolvimento de um assunto sob o ponto de vista teórico ou contextual, permitindo ao pesquisador estabelecer relações entre diferentes produções.

Quanto à abordagem, a pesquisa é qualitativa, pois busca compreender os significados, as concepções e as contribuições atribuídas aos jogos tradicionais/populares, considerando as interpretações presentes nas produções acadêmicas selecionadas. De acordo com Minayo (2014), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo dos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, buscando compreender dimensões da realidade que não podem ser reduzidas à quantificação. Desse modo, o estudo não pretende mensurar a eficácia dos jogos ou estabelecer relações estatísticas, mas interpretar as discussões teóricas e os resultados apresentados pelos autores, relacionando-os ao problema de pesquisa.

No que se refere à natureza, a investigação é básica, uma vez que se destina à ampliação do conhecimento científico sobre o tema, sem a finalidade imediata de desenvolver ou aplicar uma intervenção pedagógica. Conforme Gil (2022), a pesquisa básica tem como

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

propósito produzir conhecimentos que contribuam para o avanço da ciência, independentemente de sua aplicação prática imediata. Assim, este estudo busca aprofundar a compreensão sobre a relevância cultural e formativa dos jogos tradicionais/populares, bem como sobre as possibilidades e os desafios de sua inserção nas práticas pedagógicas da Educação Física escolar.

O material de análise é constituído por produções acadêmicas relacionadas ao tema, incluindo artigos científicos, dissertações, trabalhos de conclusão de curso e trabalhos publicados em anais de eventos. São consideradas as referências selecionadas para a pesquisa, observando-se sua pertinência em relação ao objetivo proposto, a contribuição para a discussão teórica e a disponibilidade do texto completo. A leitura das produções buscou identificar as concepções de jogos tradicionais/populares, suas contribuições para a formação dos estudantes, sua relação com a valorização da cultura popular e os aspectos que favorecem ou dificultam sua inserção no contexto escolar. Por se tratar de uma revisão narrativa, a seleção do material não teve a pretensão de esgotar toda a produção científica existente sobre o assunto.

A análise dos dados foi realizada de forma interpretativa, mediante leitura integral, fichamento e organização das informações consideradas relevantes para responder à pergunta de pesquisa. Inicialmente, foram identificadas as principais ideias, argumentos e resultados apresentados em cada produção. Em seguida, esses elementos foram aproximados por eixos de discussão relacionados às contribuições formativas, à valorização da cultura popular e às possibilidades e desafios pedagógicos, buscando reconhecer convergências, divergências e particularidades entre os estudos.

A interpretação foi desenvolvida por meio do diálogo entre os autores e o referencial teórico, considerando o contexto em que cada produção foi elaborada. Minayo (2014) destaca que a interpretação qualitativa busca compreender os sentidos presentes nos materiais analisados, articulando-os às questões teóricas da investigação. De maneira complementar, Creswell e Poth (2018) ressaltam que a análise qualitativa envolve a organização dos dados, a identificação de temas e a construção de interpretações fundamentadas nas informações examinadas. Por fim, foi elaborada uma síntese interpretativa que articula os principais aspectos encontrados na literatura, de modo a responder ao objetivo e à pergunta de pesquisa, sem recorrer a procedimentos estatísticos ou atribuir aos estudos conclusões que não estejam sustentadas em seus resultados.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1. Jogos tradicionais/populares: conceitos, características e relações com a cultura corporal

A discussão sobre os jogos tradicionais/populares na Educação Física escolar exige, inicialmente, a compreensão dos termos utilizados para designar essas manifestações. Embora as expressões jogo tradicional, jogo popular e brincadeira popular apareçam frequentemente como equivalentes, elas apresentam diferenças conceituais que precisam ser consideradas. O caráter tradicional está relacionado à continuidade histórica e à transmissão entre gerações, enquanto o popular se refere à presença e à representatividade de determinada prática em um grupo ou localidade. Tais características não são excludentes, pois um jogo pode ter sido transmitido durante longo período e, ao mesmo tempo, integrar o repertório de práticas de uma comunidade. A utilização conjunta dos termos tradicionais/populares permite contemplar essas duas dimensões, reconhecendo tanto a permanência temporal quanto a inserção social dos jogos (Alba *et al.,* 2015).

A dificuldade de estabelecer uma separação rígida entre essas classificações decorre da própria dinâmica cultural. Um jogo conhecido em diferentes regiões pode receber nomes distintos, apresentar modificações nas regras ou utilizar materiais próprios de cada localidade, sem que isso elimine sua relação com formas de brincar transmitidas historicamente. A distinção conceitual, portanto, não deve ser utilizada para construir categorias fechadas, mas para compreender como os jogos se constituem e se transformam nas relações sociais. Essas manifestações não dependem necessariamente de instituições oficiais para organizar seu funcionamento, pois suas regras podem ser negociadas e modificadas pelos participantes. Tal flexibilidade diferencia muitas práticas tradicionais/populares das modalidades esportivas institucionalizadas, embora não impeça que determinados jogos passem por processos de esportivização (Alba *et al*., 2015; Ponciano, 2015).

A transmissão oral ocupa lugar central nesse processo. Os jogos são aprendidos por meio da observação, da participação e das relações estabelecidas com familiares, amigos e outros integrantes da comunidade. A ausência de um autor individual conhecido não significa que essas práticas não possuam história, mas que sua produção e circulação estão associadas a processos coletivos. Ao serem transmitidos, os jogos não permanecem necessariamente idênticos, pois cada grupo pode modificar regras, materiais e maneiras de jogar conforme suas necessidades e condições. A tradição, nesse sentido, não corresponde à reprodução imutável do passado, mas à continuidade de práticas que permanecem em transformação (Fortunato, 2025).

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

Essa compreensão também impede que os jogos populares sejam tratados como manifestações inferiores aos esportes. A existência de regras flexíveis, materiais simples ou organização não institucionalizada não significa ausência de complexidade. Um jogo de pega-pega, por exemplo, pode envolver diferentes formas de perseguição, proteção, ocupação do espaço e alternância de papéis. Da mesma maneira, jogos coletivos como o Baleado e o Barra-Bandeira exigem que os participantes interpretem as ações dos companheiros e adversários, reconheçam possibilidades de deslocamento e tomem decisões em situações que se modificam continuamente. A complexidade dessas práticas não depende apenas da sofisticação dos materiais ou da existência de competições oficiais, mas das relações estabelecidas entre jogadores, regras, espaço e objetos (Cruz, 2014).

No campo da Educação Física escolar, os jogos tradicionais/populares integram a cultura corporal por constituírem manifestações produzidas historicamente pelos seres humanos. Seu ensino envolve conhecimentos sobre as formas de jogar, os significados atribuídos às práticas, suas relações com diferentes grupos sociais e as transformações ocorridas ao longo do tempo. Desse modo, o conteúdo não se limita à execução de movimentos ou à reprodução de brincadeiras conhecidas, pois inclui a compreensão dos processos culturais que lhes deram origem e que continuam a modificá-los. A escola pode, assim, tratar os jogos como conhecimentos a serem estudados, e não apenas como atividades destinadas a ocupar o tempo das aulas (Franchi, 2013; Fortunato, 2025).

A delimitação do que constitui um jogo tradicional/popular também deve considerar que diferentes manifestações podem apresentar características compartilhadas com outras práticas corporais. Jogos de tacos, por exemplo, permitem discutir relações com modalidades esportivas que utilizam implementos semelhantes, enquanto brincadeiras de roda articulam movimento, música, ritmo e expressão. A existência dessas aproximações não exige que todos os jogos sejam classificados como esportes ou reduzidos a exercícios preparatórios. Ao contrário, permite analisar as diferenças entre as práticas, seus modos de organização e os significados atribuídos a elas em distintos contextos. A proposta de unidade didática apresentada por Ponciano inclui justamente o estudo das relações entre jogos tradicionais e esportes, considerando processos de transformação cultural e de institucionalização (Ponciano, 2015).

3.2. Memória, transmissão cultural e transformações dos modos de brincar

A relação entre jogos tradicionais/populares e memória constitui uma das questões centrais da literatura analisada. As brincadeiras transmitidas entre gerações carregam experiências relacionadas à infância, aos espaços comunitários, às formas de convivência e aos recursos disponíveis em diferentes períodos. Porém, a memória não deve ser compreendida

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

apenas como lembrança afetiva de um passado considerado melhor. Os relatos de familiares podem ser utilizados para investigar como determinadas práticas eram organizadas, quem participava delas, quais materiais eram empregados e quais mudanças ocorreram em seus modos de realização. Dessa maneira, a memória torna-se fonte de conhecimento sobre a cultura corporal e sobre as condições sociais em que os jogos foram produzidos e praticados (Franchi, 2013; Fortunato, 2025).

A experiência desenvolvida por Franchi apresenta uma possibilidade concreta de articulação entre memória familiar e ensino escolar. A intervenção ocorreu em uma turma de 5º ano, durante o segundo semestre de 2011, no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência. Inicialmente, os estudantes foram convidados a investigar com familiares mais velhos quais jogos e brincadeiras praticavam quando crianças, descrevendo regras, materiais e locais de realização. As respostas serviram de base para o planejamento das aulas, nas quais foram trabalhadas práticas como bolita, cama de gato, pular corda, cinco marias, amarelinha, taco, peteca e jogos de tampinhas. O relato registra que parte dos jogos era conhecida por todos os estudantes, enquanto outros eram familiares apenas a alguns, mostrando diferenças no repertório cultural existente entre as crianças (Franchi, 2013).

O trabalho com essas memórias permite que a escola reconheça conhecimentos produzidos fora do espaço institucional. Familiares e integrantes da comunidade deixam de aparecer apenas como espectadores das atividades escolares e passam a constituir fontes de informação sobre as práticas corporais. A investigação pode incluir relatos sobre locais de encontro, formas de construção de brinquedos, variações nas regras e mudanças nas relações entre crianças e adultos. Contudo, a utilização dessas informações exige cuidado para que os depoimentos não sejam tratados como registros históricos absolutos. As lembranças são construídas a partir das experiências de cada sujeito e podem apresentar diferenças, esquecimentos e interpretações particulares. O confronto entre relatos e a pesquisa sobre as práticas permite que os estudantes compreendam a memória como parte de um processo de produção de conhecimento, e não como simples recuperação de informações prontas (Ponciano, 2015; Fortunato, 2025).

As transformações dos espaços urbanos, das relações familiares e das formas de lazer também aparecem nas produções sobre o tema. A redução de determinados espaços coletivos de brincar, as preocupações com a segurança e a presença crescente de tecnologias digitais alteram as possibilidades de encontro e de participação em algumas práticas tradicionais. Entretanto, essas mudanças não autorizam afirmar que os jogos populares desapareceram ou que todas as crianças deixaram de praticá-los. As experiências variam conforme o território, as

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

condições socioeconômicas, os espaços disponíveis e os costumes de cada grupo. Além disso, as manifestações culturais podem permanecer por meio de adaptações, circulação em novos ambientes e recriações realizadas pelos próprios participantes (Fortunato, 2025).

A relação entre jogos tradicionais e tecnologias digitais, portanto, não precisa ser construída como oposição entre práticas consideradas boas e ruins. Os jogos eletrônicos também integram a cultura contemporânea e podem constituir objeto de estudo da Educação Física. O problema pedagógico está na redução do repertório cultural dos estudantes ou na ausência de oportunidades para conhecer diferentes formas de brincar. A comparação entre jogos tradicionais e eletrônicos pode abranger regras, formas de interação, uso do corpo, organização do espaço, materiais, modos de circulação e relações de consumo. Essa abordagem possibilita compreender as transformações do brincar sem atribuir à tecnologia, isoladamente, a responsabilidade por mudanças sociais mais amplas (Maciel *et al*., 2019; Fortunato, 2025).

A preservação da cultura popular também não deve ser confundida com a tentativa de manter os jogos exatamente como eram praticados em determinado período. A transmissão cultural envolve continuidade e mudança, de modo que a recriação das regras e dos materiais faz parte da própria existência dessas manifestações. Quando os estudantes adaptam um jogo às condições da escola, modificam a quantidade de participantes ou criam novas formas de organização, não estão necessariamente descaracterizando a tradição. Tais transformações podem constituir parte do processo pelo qual os jogos permanecem presentes na vida social. O trabalho pedagógico precisa, contudo, permitir que os estudantes compreendam o que foi modificado, por quais razões e quais relações foram estabelecidas com as formas anteriormente conhecidas (Fortunato, 2025).

3.3. O lugar dos jogos tradicionais/populares no currículo escolar

A presença dos jogos tradicionais/populares no currículo da Educação Física envolve uma questão que ultrapassa a escolha de atividades para as aulas. Trata-se de definir quais conhecimentos da cultura corporal são considerados necessários à formação dos estudantes e como esses conhecimentos serão organizados ao longo da escolarização. A predominância de determinadas modalidades esportivas pode restringir o acesso a outras manifestações, sobretudo quando o planejamento se concentra na repetição de conteúdos já conhecidos. A discussão não implica retirar os esportes do currículo, mas compreender que eles constituem uma das manifestações da cultura corporal, ao lado dos jogos, danças, ginásticas, lutas e outras práticas (Franchi, 2013; Ponciano, 2015).

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

A investigação bibliográfica de Ponciano apresenta uma discussão sobre o tratamento dos jogos tradicionais nos documentos curriculares e suas possibilidades de ensino no Ensino Fundamental. Ao analisar os Parâmetros Curriculares Nacionais e os Referenciais Curriculares Lições do Rio Grande, o autor identifica uma presença limitada dos jogos tradicionais quando comparados a outros conteúdos, além de situações em que aparecem vinculados à recreação ou à preparação para a prática esportiva. Tal constatação deve ser compreendida no contexto dos documentos examinados, não podendo ser automaticamente estendida a todos os currículos brasileiros. Ainda assim, a análise permite discutir a necessidade de organizar o ensino dos jogos de maneira que sua presença não dependa apenas de ocasiões especiais ou da preferência individual do professor (Ponciano, 2015).

A distinção entre conteúdo e recurso metodológico é particularmente importante para essa discussão. Um jogo pode ser utilizado como estratégia para ensinar outro conhecimento, como ocorre quando uma brincadeira é empregada para desenvolver determinada habilidade motora ou introduzir uma modalidade esportiva. Sua utilização não é necessariamente inadequada, mas torna-se limitada quando representa a única forma de presença dos jogos populares na escola. Tratá-los como conteúdo significa que suas características, histórias, regras, significados e formas de transformação passam a constituir objetos de estudo. A aprendizagem, nesse caso, não se restringe ao resultado obtido por meio do jogo, mas inclui o conhecimento sobre a própria manifestação cultural (Fortunato, 2025).

A análise de documentos curriculares realizada por Fortunato também permite observar diferenças entre o reconhecimento formal dos jogos e sua organização pedagógica. O estudo examina a Base Nacional Comum Curricular e a proposta curricular da Rede Municipal de Ensino de Florianópolis, discutindo a distribuição dos objetivos relacionados aos jogos e brincadeiras populares. A autora identifica maior concentração dessas práticas nos anos iniciais do Ensino Fundamental e questiona a continuidade de seu tratamento nos anos posteriores. Na proposta de Florianópolis, são apresentados objetivos relacionados à experimentação, recriação, compreensão de regras, utilização de materiais, reconhecimento de manifestações regionais e preservação da memória lúdica. A existência desses objetivos indica possibilidades de organização progressiva do conteúdo, embora sua presença nos documentos não assegure, por si só, sua realização nas aulas (Fortunato, 2025).

A continuidade curricular constitui uma questão que merece atenção. Quando os jogos tradicionais/populares são trabalhados apenas nos primeiros anos escolares, pode-se construir a ideia de que pertencem exclusivamente à infância ou de que deixam de apresentar conhecimentos relevantes para adolescentes. Entretanto, a complexidade de um conteúdo não

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

está determinada apenas pela idade dos praticantes, mas pelos problemas e conhecimentos que orientam seu estudo. Nos anos posteriores, os estudantes podem investigar processos de esportivização, comparar manifestações de diferentes grupos culturais, analisar relações de gênero, discutir transformações históricas e estudar a lógica interna de jogos coletivos. A proposta de Ponciano, elaborada para uma turma de 9º ano, demonstra uma possibilidade de organização de conteúdos que inclui pesquisa, práticas, confecção de materiais, comparação com esportes e atividades de ensino entre estudantes de diferentes idades (Ponciano, 2015).

O reconhecimento curricular também exige considerar a diversidade cultural brasileira. Os jogos tradicionais/populares não constituem um repertório único e homogêneo, pois apresentam variações relacionadas às regiões, comunidades e grupos sociais. A seleção dos conteúdos precisa contemplar tanto as manifestações conhecidas pelos estudantes quanto práticas pertencentes a outros contextos, evitando que a cultura local seja tratada como única referência possível. O trabalho com diferentes repertórios pode incluir a investigação de jogos de matrizes indígenas, afro-brasileiras e de outras tradições culturais, desde que sejam consideradas suas especificidades e não sejam apresentados como manifestações genéricas ou descontextualizadas. A ampliação do repertório cultural, nesse sentido, envolve conhecer diferenças, compreender processos históricos e discutir as relações sociais presentes nas práticas corporais (Fortunato, 2025).

3.4. Experiências pedagógicas: planejamento, vivência e produção de conhecimentos

As experiências de ensino apresentadas nas referências demonstram que a inserção dos jogos tradicionais/populares pode ocorrer por meio de diferentes formas de organização pedagógica. Embora as propostas apresentem objetivos e contextos distintos, é possível identificar procedimentos que articulam levantamento dos conhecimentos dos estudantes, investigação cultural, vivência das práticas, discussão das regras e avaliação das aprendizagens. A análise dessas experiências permite compreender que o planejamento não precisa partir de uma sequência de atividades previamente definida de maneira rígida, mas pode considerar o repertório dos alunos e as condições concretas da escola. Ao mesmo tempo, a participação dos estudantes na escolha ou adaptação dos jogos não elimina a responsabilidade do professor pela organização do conteúdo e pela definição dos objetivos de ensino (Calegari; Prodócimo, 2006; Franchi, 2013).

A proposta desenvolvida por Calegari e Prodócimo foi realizada com duas turmas de 2º ano do Ensino Fundamental, compostas por crianças entre oito e dez anos, em uma escola pública de Campinas. O estudo utilizou uma abordagem de pesquisa-ação e analisou uma proposta de aulas pautadas nos jogos populares. As atividades ocorreram ao longo de um

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

semestre, com registros produzidos pelo professor-pesquisador e por um professor da própria escola. O planejamento considerou o repertório de jogos conhecido pelas crianças e incluiu práticas como peteca, cinco marias, bolinha de gude, corda, pega-pega, cabra-cega, queimada adaptada e cabo de guerra. A organização das aulas também passou por alterações conforme as respostas dos estudantes e as dificuldades observadas durante o desenvolvimento das atividades (Calegari; Prodócimo, 2006).

Um elemento importante dessa experiência foi a necessidade de lidar com a familiaridade desigual das crianças em relação aos jogos. No início, alguns estudantes demonstraram resistência às atividades propostas e solicitaram práticas que já conheciam, como futebol e basquete. A realização das aulas exigiu explicações sobre regras, adaptações e momentos de conversa para que os participantes compreendessem as propostas. Em determinadas situações, os jogos precisaram ser reorganizados porque as regras não estavam claras ou porque a forma de realização não mantinha o envolvimento dos alunos. Essas ocorrências mostram que a participação não pode ser pressuposta apenas pela escolha de atividades consideradas lúdicas, pois depende das condições de organização, da compreensão das regras e das relações estabelecidas entre os participantes (Calegari; Prodócimo, 2006).

O estudo também apresenta situações em que os estudantes criaram estratégias, exploraram materiais e participaram da organização dos jogos. As atividades coletivas exigiram negociações sobre a divisão das equipes, a escolha de papéis e a adaptação das regras. O professor, por sua vez, precisou intervir em situações de conflito, reorganizar propostas e discutir com as crianças as dificuldades encontradas. O trabalho com os jogos, portanto, não correspondeu a uma sucessão de atividades recreativas sem direção pedagógica, mas a um processo em que as decisões tomadas durante as aulas passaram a integrar a análise e o planejamento. A experiência indica que a participação dos estudantes pode ser ampliada quando suas manifestações são consideradas, sem que isso signifique ausência de mediação docente (Calegari; Prodócimo, 2006).

A proposta apresentada por Maciel *et al.* também permite observar a relação entre vivência e reflexão. O estudo foi desenvolvido a partir de registros de práticas educativas realizadas em 2018 com crianças de uma turma de 2º ano do Ensino Fundamental, em uma escola pública municipal de Itaitinga, no Ceará. As atividades envolveram jogos como pega-pega, pega-cola, pega-trepa, bandeirante, carimba, amarelinha, pião, dama, tiro ao alvo com bolas e jogo da velha. O trabalho incluiu discussões sobre o contexto histórico das práticas, manipulação de materiais, criação e recriação de atividades e momentos de diálogo sobre as experiências realizadas. A sequência pedagógica apresentada pelos autores também

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

contemplou planejamento participativo, perguntas geradoras e avaliação da participação e das relações estabelecidas entre estudantes e professores (Maciel *et al*., 2019).

A articulação entre prática e conhecimento histórico, entretanto, exige cuidado para que as informações sobre a origem dos jogos não sejam apresentadas de maneira simplificada. Muitas manifestações possuem trajetórias longas e complexas, marcadas por circulação entre povos, mudanças de nomenclatura e diferentes formas de apropriação cultural. A atribuição de uma origem única a determinada brincadeira pode desconsiderar essas transformações. Assim, a pesquisa sobre a história dos jogos deve ser desenvolvida como investigação sobre registros, relatos e interpretações disponíveis, reconhecendo que nem sempre é possível estabelecer com precisão quando ou onde determinada prática surgiu (Ponciano, 2015; Fortunato, 2025).

A proposta de unidade didática elaborada por Ponciano apresenta uma organização mais extensa do conteúdo, incluindo objetivos conceituais, procedimentais e atitudinais. Entre os conhecimentos previstos estão a diferenciação entre jogo tradicional e esporte, a compreensão das regras e da lógica dos jogos, o estudo de suas possíveis origens e influências culturais, a confecção de materiais e a participação em diferentes papéis. A sequência proposta contempla pesquisa com familiares, rodas cantadas, jogos de corda, bolitas, tacos, comparação com o baseball, estudo do lacrosse e atividades em que estudantes do 9º ano ensinariam jogos a colegas dos anos iniciais. Trata-se, contudo, de uma proposta pedagógica elaborada no âmbito de uma pesquisa bibliográfica, não devendo ser apresentada como uma intervenção aplicada e avaliada empiricamente (Ponciano, 2015).

As diferentes experiências permitem compreender que a organização do conteúdo pode envolver investigação, experimentação, comparação, produção e registro. A confecção de brinquedos, por exemplo, pode ser utilizada para estudar materiais, técnicas de construção e condições de acesso às práticas. A comparação entre regras permite discutir como diferentes grupos organizam o jogo e quais consequências são produzidas pelas alterações realizadas. Os registros escritos, desenhos, fotografias e relatos podem contribuir para documentar as aprendizagens e as decisões tomadas pelos estudantes. Entretanto, essas possibilidades precisam ser relacionadas aos objetivos de cada unidade, evitando que a diversidade de atividades substitua a definição dos conhecimentos que se pretende ensinar (Calegari; Prodócimo, 2006; Ponciano, 2015; Fortunato, 2025).

3.5. Aprendizagens interativas, cognitivas e corporais: possibilidades e limites das pesquisas

As contribuições dos jogos tradicionais/populares para a formação dos estudantes aparecem em diferentes dimensões nas produções analisadas. As pesquisas discutem

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

aprendizagens relacionadas ao movimento, à comunicação, à tomada de decisões, à convivência e à compreensão cultural. Contudo, é necessário distinguir as possibilidades pedagógicas atribuídas aos jogos dos resultados efetivamente investigados em cada estudo. A afirmação de que uma prática pode contribuir para determinada aprendizagem não significa que todos os estudantes apresentarão os mesmos resultados ou que sua realização, isoladamente, produzirá desenvolvimento integral. As aprendizagens dependem das características das atividades, das condições de ensino, das experiências anteriores dos participantes e das mediações realizadas durante as aulas (Cruz, 2014; Silva; López, 2024).

A dissertação de Cruz apresenta uma investigação específica sobre as aprendizagens interativas e cognitivas em jogos tradicionais/populares de cooperação-oposição. O estudo foi desenvolvido com estudantes do 7º ano de uma escola pública e analisou as ações realizadas durante os jogos Baleado e Barra-Bandeira. A pesquisa utilizou fundamentos da Praxiologia Motriz e da Pedagogia da Corporeidade para compreender as relações estabelecidas entre jogadores, espaço e objetos. O interesse central não estava apenas na execução técnica dos movimentos, mas na maneira como os participantes interpretavam as situações de jogo, reconheciam seus companheiros e adversários e construíam respostas diante dos problemas apresentados (Cruz, 2014).

A análise identificou diferentes momentos nas ações dos estudantes, desde passagens e arremessos realizados de maneira precipitada até formas mais cautelosas e estratégicas de participação. Ao longo das vivências, os jogadores passaram a considerar com maior atenção a ocupação dos espaços, as possibilidades de salvar companheiros, as ações dos adversários e as combinações necessárias para atingir os objetivos dos jogos. As alterações nas regras, como mudanças na organização do espaço e a inclusão de novas possibilidades de ação, também exigiram reorganização das condutas (Cruz, 2014).

A contribuição desse estudo para o ensino está relacionada à compreensão de que o jogo possui uma lógica interna que pode ser investigada pedagogicamente. Regras, objetivos, materiais, funções dos jogadores, espaço, pontuação e tempo de duração constituem elementos que interferem nas ações possíveis. Quando o professor modifica uma dessas condições, altera também os problemas que os participantes precisam resolver. A análise da lógica interna permite, portanto, compreender por que determinadas mudanças ampliam ou restringem as possibilidades de participação e quais conhecimentos podem ser trabalhados a partir dessas situações. O ensino deixa de se concentrar exclusivamente na repetição de gestos e passa a considerar a interpretação das ações e a tomada de decisões durante o jogo (Cruz, 2014).

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

Destaca-se que as aprendizagens sociais não devem ser compreendidas como consequências automáticas da participação em atividades coletivas. Jogos de cooperação-oposição podem envolver disputas, conflitos, exclusões e comportamentos individualistas, ao mesmo tempo em que apresentam situações que exigem comunicação e organização coletiva. A presença de regras compartilhadas não assegura, por si só, que todos os participantes sejam respeitados ou tenham oportunidades semelhantes de atuação. O trabalho pedagógico precisa considerar como as relações são construídas durante o jogo e quais intervenções são necessárias quando determinados estudantes assumem posições de domínio ou permanecem à margem das atividades (Calegari; Prodócimo, 2006; Cruz, 2014).

A revisão de Silva e López (2024) reúne discussões sobre o papel dos jogos populares no Ensino Fundamental, relacionando essas práticas ao desenvolvimento cognitivo, socioafetivo e motor, à inclusão e à preservação cultural. Os autores também apontam diferenças na implementação dos jogos entre instituições escolares, associadas a condições como disponibilidade de recursos, formação docente e apoio institucional. Tais considerações reforçam a necessidade de analisar as contribuições dos jogos em conjunto com as condições de ensino, evitando interpretações que atribuam às práticas um efeito pedagógico independente do contexto em que são realizadas (Silva; López, 2024).

O estudo de Tavares *et al*. (2021) também discute a relevância dos jogos populares na infância, abordando suas relações com o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social. Entretanto, trata-se de uma pesquisa bibliográfica qualitativa, cuja discussão se fundamenta em produções teóricas e não em uma intervenção própria destinada a mensurar efeitos sobre os estudantes. Dessa forma, suas conclusões devem ser compreendidas como uma interpretação da literatura mobilizada pelos autores (Tavares *et al*., 2021).

As experiências analisadas também indicam que o conhecimento produzido durante o jogo não se restringe ao desempenho motor. Compreender por que uma regra foi criada, reconhecer diferentes formas de participação, identificar estratégias utilizadas pelos colegas e relacionar uma prática às experiências culturais de determinado grupo constituem aprendizagens que podem ser trabalhadas nas aulas. A avaliação dessas aprendizagens exige instrumentos coerentes com os objetivos definidos, como observação orientada, registros dos estudantes, debates, explicação de regras e análise das decisões realizadas durante as atividades. A simples participação ou a obtenção de vitória em uma partida não permite, isoladamente, compreender a extensão dos conhecimentos construídos (Ponciano, 2015; Fortunato, 2025).

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

3.6. Gênero, participação, competição e conflitos nas práticas corporais

A discussão sobre os jogos tradicionais/populares não pode limitar-se à valorização de suas contribuições, pois essas manifestações também expressam relações sociais e podem reproduzir desigualdades presentes na sociedade. As formas de participação, a distribuição de papéis e as expectativas atribuídas a meninos e meninas constituem questões que precisam ser consideradas no planejamento. A existência de uma prática transmitida historicamente não significa que todas as suas formas de organização devam ser reproduzidas sem questionamento. O reconhecimento de seu valor cultural pode ser acompanhado pela análise crítica das relações que se estabelecem durante o jogo, incluindo situações de exclusão, discriminação e restrição da participação (Calegari; Prodócimo, 2006; Franchi, 2013).

Na experiência de Calegari e Prodócimo, as questões de gênero apareceram em diferentes momentos da intervenção. O estudo relata situações em que a divisão das equipes ocorreu inicialmente por sexo, além de resistência de alguns meninos à participação conjunta com meninas. A reorganização das equipes e a discussão das regras foram utilizadas como estratégias para ampliar a participação. Os autores também registraram situações de desavença, provocações e dificuldades relacionadas à aceitação dos resultados dos jogos. Logo, observa-se que a convivência não se desenvolve de maneira linear e que a mediação pedagógica precisa considerar os conflitos concretos produzidos durante as atividades (Calegari; Prodócimo, 2006).

As dificuldades relacionadas ao gênero também foram registradas na intervenção de Franchi (2013). O autor relata que algumas brincadeiras foram inicialmente recebidas com resistência por parte dos estudantes, especialmente quando eram associadas a práticas consideradas próprias de determinado sexo. A realização das atividades e as discussões desenvolvidas durante as aulas contribuíram para modificar algumas dessas percepções, embora nem todas as dificuldades tenham sido superadas. A permanência de conflitos no relato impede que a experiência seja interpretada como uma solução definitiva para as desigualdades de gênero, mas permite compreender a importância de tratar essas questões como parte do processo de ensino (Franchi, 2013).

A competição também exige análise cuidadosa. A presença de vencedores e perdedores não torna um jogo necessariamente inadequado à escola, assim como a utilização de jogos cooperativos não assegura a ausência de conflitos. O problema está na maneira como a competição é organizada e nas consequências que produz sobre a participação dos estudantes. Quando a busca pela vitória resulta na exclusão sistemática de determinados colegas, na concentração das ações em poucos jogadores ou na desvalorização daqueles com menor

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

experiência, torna-se necessário discutir e modificar as condições da atividade. A negociação de regras, a alternância de papéis e a reorganização das equipes podem constituir possibilidades de intervenção, desde que estejam relacionadas aos problemas observados e não sejam utilizadas apenas como alterações superficiais (Calegari; Prodócimo, 2006; Cruz, 2014).

A análise da lógica interna dos jogos também contribui para compreender essas situações. Determinadas regras podem ampliar a participação de alguns jogadores e restringir a de outros, dependendo da forma como são organizadas. Em jogos coletivos, por exemplo, a concentração das decisões em participantes considerados mais habilidosos pode reduzir as oportunidades de atuação dos demais. A alteração do espaço, do número de jogadores, das formas de pontuação ou das possibilidades de recuperação de participantes pode modificar essas relações. Porém, a adaptação precisa preservar a compreensão dos objetivos do jogo e permitir que os estudantes discutam as razões das mudanças realizadas (Cruz, 2014).

As diferenças culturais também precisam ser consideradas nesse processo. Um jogo conhecido por determinados estudantes pode ser desconhecido por outros, e a familiaridade com uma prática não deve ser utilizada como critério para estabelecer hierarquias entre os participantes. A escola pode trabalhar com repertórios distintos, permitindo que os alunos apresentem conhecimentos provenientes de suas experiências familiares e comunitárias, ao mesmo tempo em que tenham acesso a manifestações pertencentes a outros grupos. É importante citar que tal abordagem exige cuidado para que a valorização da cultura popular não se transforme em uma representação homogênea das diferentes comunidades ou em uma apresentação folclorizada de suas práticas (Fortunato, 2025).

3.7. Formação docente, condições de ensino e desafios para a sistematização curricular

A inserção dos jogos tradicionais/populares como conteúdo escolar depende de condições que ultrapassam a disposição individual do professor. O planejamento exige conhecimentos sobre as práticas, suas características culturais, possibilidades de organização e formas de avaliação. Além disso, a realização das aulas está relacionada à disponibilidade de espaços, materiais, tempo de planejamento e condições institucionais. A ausência de sistematização curricular pode contribuir para que os jogos sejam trabalhados de maneira pontual, especialmente quando não há continuidade entre as unidades de ensino ou quando o conteúdo aparece apenas em datas comemorativas e momentos recreativos (Fortunato, 2025; Silva; López, 2024).

A pesquisa de Soares (2023) apresenta informações sobre a percepção de professores de Educação Física de escolas públicas e privadas de Pombal, na Paraíba. O estudo, de caráter exploratório e abordagem quantitativa, utilizou um questionário semiestruturado com dez

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

docentes. O resumo informa que todos os participantes declararam utilizar jogos populares com frequência semanal e considerá-los importantes, além de perceberem interesse dos estudantes e contribuições para dimensões motoras, sociais, afetivas e cognitivas. Esses resultados, contudo, correspondem às respostas de um grupo específico de professores e não permitem afirmar que a mesma realidade esteja presente em outras redes de ensino. A pesquisa também não constitui uma observação direta das aulas ou uma avaliação dos conhecimentos efetivamente construídos pelos estudantes (Soares, 2023).

A distinção entre percepção docente e prática observada é necessária para interpretar esse tipo de estudo. O fato de um professor declarar que utiliza jogos populares não esclarece, por si só, como essas atividades são planejadas, quais conhecimentos são trabalhados ou de que maneira ocorre a avaliação. Da mesma maneira, considerar os jogos importantes não significa necessariamente reconhecê-los como conteúdo curricular sistematizado. A investigação sobre as práticas pedagógicas precisa, portanto, considerar tanto as concepções dos docentes quanto as condições concretas de realização das aulas, evitando que respostas positivas a questionários sejam tomadas como comprovação da qualidade do ensino (Soares, 2023; Fortunato, 2025).

A formação inicial e continuada constitui uma dimensão importante dessa discussão. O trabalho com jogos tradicionais/populares exige que o professor compreenda suas características, suas relações com a cultura corporal e as possibilidades de organização do conteúdo em diferentes etapas da escolarização. O conhecimento de um repertório de brincadeiras, embora necessário, não é suficiente para assegurar um tratamento pedagógico consistente. É preciso compreender como selecionar conteúdos, construir objetivos, organizar situações de aprendizagem e avaliar os conhecimentos produzidos. A formação docente também deve permitir a análise crítica de concepções que reduzem os jogos à recreação, à preparação esportiva ou ao desenvolvimento de habilidades isoladas (Fortunato, 2025).

A experiência desenvolvida no âmbito do PIBID apresenta uma possibilidade de articulação entre formação docente e prática escolar. O trabalho de Franchi foi realizado em um programa que aproxima estudantes de licenciatura, professores da educação básica e docentes universitários, permitindo que o planejamento e a realização das aulas sejam acompanhados de registros e reflexões sobre a prática. O relato mostra que o contato com a realidade escolar contribuiu para a construção de conhecimentos sobre o ensino dos jogos e sobre as dificuldades encontradas durante a intervenção. No entanto, a existência de experiências dessa natureza não elimina a necessidade de políticas institucionais de formação e de condições adequadas de trabalho para os professores que atuam nas escolas (Franchi, 2013).

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

A pesquisa de Alba *et al*. (2015) também se insere nessa discussão, ao apresentar um projeto relacionado ao ensino dos jogos tradicionais/populares na rede municipal de Santa Maria. O trabalho estava vinculado a ações de formação continuada e pretendia investigar como os professores utilizavam esse conteúdo nas aulas de Educação Física. A proposta previa entrevistas semiestruturadas e revisão bibliográfica, buscando compreender as formas de tratamento dos jogos e produzir conhecimentos sobre a realidade da rede. Como o texto informa que a investigação ainda se encontrava em fase inicial, não é possível atribuir-lhe resultados sobre a prática dos professores ou sobre a frequência de utilização dos jogos. Sua contribuição para esta revisão está na delimitação de um problema de pesquisa relacionado à formação docente e à organização curricular (*Alba et al*., 2015).

As condições materiais também precisam ser analisadas sem recorrer à ideia de que os jogos populares não exigem recursos. Calegari e Prodócimo (2006) e Ponciano (2015) colocam que, embora muitas práticas possam ser realizadas com materiais simples ou construídos pelos próprios estudantes, sua organização depende de espaços adequados, condições de segurança, tempo de preparação e acesso aos recursos necessários. A confecção de brinquedos pode integrar o processo pedagógico, mas não deve ser utilizada como justificativa para a ausência de investimento institucional. Do mesmo modo, a utilização de materiais alternativos exige atenção às condições de uso e às necessidades dos participantes. A simplicidade de determinados recursos não elimina a responsabilidade da escola pela organização de condições adequadas de ensino (Calegari; Prodócimo, 2006; Ponciano, 2015).

A avaliação constitui outro desafio para a consolidação dos jogos como conteúdo. Quando o trabalho pedagógico se limita à realização das atividades, a avaliação tende a concentrar-se na presença, na participação ou no desempenho motor. Entretanto, o estudo dos jogos tradicionais/populares pode envolver conhecimentos conceituais, procedimentais e atitudinais, exigindo instrumentos que permitam acompanhar diferentes dimensões da aprendizagem. A proposta de Ponciano inclui registros das dificuldades e aprendizagens, produção de materiais, elaboração de regras, construção de mural e atividades em que os estudantes apresentariam jogos a colegas de outras turmas (Ponciano, 2015).

3.8. Síntese interpretativa da literatura e delimitação das contribuições da revisão

Os jogos tradicionais/populares ocupam diferentes posições no debate sobre a Educação Física escolar. Em parte dos estudos revisados, os jogos aparecem principalmente como práticas relacionadas ao desenvolvimento motor, cognitivo e social; em outros, são discutidos como manifestações culturais que precisam ser reconhecidas e sistematizadas no currículo. Essas perspectivas não são necessariamente incompatíveis, mas apresentam

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

diferenças quanto aos conhecimentos considerados centrais e às finalidades atribuídas ao ensino. A redução dos jogos a instrumentos para alcançar resultados externos pode limitar a compreensão de suas características históricas e culturais, enquanto uma abordagem exclusivamente voltada à preservação da tradição pode deixar de considerar as aprendizagens e os conflitos produzidos durante sua realização (Cruz, 2014; Silva; López, 2024; Fortunato, 2025).

As experiências pedagógicas analisadas mostram que o tratamento dos jogos como conteúdo envolve a articulação entre vivência, investigação e reflexão. A realização das práticas permite que os estudantes conheçam suas regras e formas de organização, mas o processo de ensino também pode incluir pesquisas sobre sua circulação cultural, comparação entre diferentes versões, discussão das relações estabelecidas durante o jogo e produção de registros. A mediação docente torna-se necessária para relacionar essas atividades aos objetivos de aprendizagem e para transformar situações observadas nas aulas em problemas de estudo. A participação dos estudantes, portanto, não substitui o planejamento, mas pode integrar sua construção e reorganização (Calegari; Prodócimo, 2006; Franchi, 2013; Maciel et al., 2019).

As pesquisas também demonstram que os jogos tradicionais/populares não devem ser apresentados como práticas naturalmente inclusivas ou livres de conflitos. As situações de resistência, desigualdade de participação, divisão por gênero e dificuldades de compreensão das regras registradas nas intervenções indicam que o trabalho pedagógico precisa considerar as relações sociais presentes nas atividades. A valorização cultural não implica reproduzir sem questionamento todas as formas de organização herdadas da tradição. Ao contrário, o reconhecimento dos jogos como produções humanas permite que suas regras e significados sejam discutidos, compreendidos e, quando necessário, modificados pelos participantes (Calegari; Prodócimo, 2006; Franchi, 2013).

No que se refere às aprendizagens, os estudos apresentam contribuições relacionadas à comunicação, à tomada de decisões, à compreensão das regras, à participação coletiva e ao conhecimento cultural. Entretanto, os diferentes delineamentos metodológicos não permitem reunir essas conclusões como se fossem resultados equivalentes. Relatos de experiência, pesquisas bibliográficas, estudos de percepção docente e investigações de campo produzem informações de naturezas distintas. A interpretação dos resultados precisa considerar os objetivos, os participantes, os instrumentos e os limites de cada produção, evitando generalizações que não estejam sustentadas nos dados apresentados (Cruz, 2014; Soares, 2023; Tavares *et al*., 2021).

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

A revisão de Fortunato apresenta uma contribuição específica para a discussão sobre o reconhecimento dos jogos e brincadeiras da cultura popular como conteúdo pedagógico. A autora identifica a necessidade de articular compreensão cultural, potencial formativo e intencionalidade pedagógica, considerando a continuidade do ensino, a problematização das práticas e a apropriação crítica pelos estudantes. Sua análise também aponta limites relacionados à sistematização curricular e à predominância de abordagens pontuais ou instrumentais em parte da literatura examinada (Fortunato, 2025).

Enfim, a produção analisada indica a necessidade de ampliar investigações que articulem documentos curriculares, práticas docentes e experiências dos estudantes. Estudos de campo podem contribuir para compreender como os jogos tradicionais/populares são selecionados, ensinados e avaliados em diferentes etapas da escolarização, bem como para analisar as condições institucionais que interferem em sua realização. Também se mostram pertinentes pesquisas sobre relações de gênero, diversidade cultural, processos de transmissão intergeracional e transformações dos modos de brincar. Essas possibilidades não diminuem a contribuição das pesquisas existentes, mas indicam questões que ainda precisam ser examinadas em diferentes contextos, considerando a complexidade cultural e pedagógica do tema (Alba *et al*., 2015; Fortunato, 2025).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente revisão narrativa permitiu compreender que os jogos tradicionais/populares constituem conhecimentos da cultura corporal que devem ser reconhecidos e sistematizados na Educação Física escolar, para além de sua utilização como atividades recreativas ou recursos para o desenvolvimento de habilidades motoras. A literatura analisada aponta que essas práticas reúnem dimensões históricas, sociais e culturais, relacionadas à memória coletiva, à transmissão entre gerações e às transformações dos modos de brincar. As experiências e discussões examinadas também apresentam possibilidades de aprendizagem vinculadas à comunicação, à tomada de decisões, à compreensão das regras, à participação coletiva e ao conhecimento de diferentes manifestações culturais. Contudo, essas contribuições não ocorrem de maneira automática, pois dependem das características dos jogos, das condições de ensino e da mediação pedagógica. Logo, o objetivo da pesquisa foi alcançado ao reunir e interpretar diferentes perspectivas sobre a importância dos jogos tradicionais/populares, suas contribuições formativas e seu lugar no currículo escolar.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

Os resultados também indicam que o reconhecimento desses jogos como conteúdo exige planejamento, continuidade curricular e práticas que articulem vivência, investigação e reflexão. A predominância de determinadas modalidades esportivas, a utilização pontual dos jogos, as limitações na formação docente e as condições materiais e institucionais constituem desafios para sua inserção sistematizada. Além disso, as situações de resistência, desigualdade de participação e conflitos relacionados ao gênero demonstram que a valorização da cultura popular deve ser acompanhada de uma análise crítica das relações estabelecidas durante as atividades. A revisão apresenta como limite o caráter narrativo e a diversidade metodológica das produções examinadas, que incluem estudos bibliográficos, relatos de experiência, pesquisas de campo e investigações sobre percepções docentes. Desse modo, suas conclusões não permitem generalizar resultados ou mensurar a eficácia dos jogos, mas oferecem uma síntese interpretativa das possibilidades e dos problemas discutidos na literatura.

Para trabalhos futuros, sugere-se a realização de pesquisas de campo em escolas de diferentes redes e etapas da Educação Básica, com o objetivo de investigar como os jogos tradicionais/populares são selecionados, planejados, ensinados e avaliados no cotidiano das aulas de Educação Física. Recomenda-se articular a análise dos documentos curriculares à observação das práticas pedagógicas e à escuta de professores e estudantes, permitindo comparar o que está previsto no currículo com aquilo que é efetivamente desenvolvido. Também se considera pertinente investigar a continuidade desse conteúdo nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio, as relações de gênero e diversidade cultural, os processos de transmissão intergeracional e as transformações dos modos de brincar diante das tecnologias digitais. Essas investigações poderão aprofundar a compreensão das condições necessárias para que os jogos tradicionais/populares sejam tratados como conhecimentos escolares, respeitando suas especificidades culturais e as diferentes realidades educacionais.

REFERÊNCIAS

ALBA, Joseane *et al*. Jogos Tradicionais/Populares como conteúdo de ensino na rede municipal de Santa Maria. In: CONGRESO ARGENTINO DE EDUCACIÓN FÍSICA Y CIENCIAS, 11. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Educación Física. **Anais [...]**. 2016. Disponível em: https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.7174/ev.7174.pdf. Acesso em: 20 ago. 2026.

CALEGARI, Roger Luiz; PRODÓCIMO, Elaine. Jogos populares na escola: uma proposta de aula prática. **Motriz**, Rio Claro, v. 12, n. 2, p. 133-141, maio/ago. 2006. DOI: 10.5016/99. Disponível em: https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/99. Acesso em: 3 set. 2026.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

CRESWELL, John W.; POTH, Cheryl N. **Qualitative inquiry and research design**: choosing among five approaches. 4. ed. Thousand Oaks: SAGE Publications, 2018.

CRUZ, Rodrigo Wanderley de Sousa. **As aprendizagens interativas e cognitivas em jogos tradicionais/populares nas aulas de educação físic**a. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Educação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014. Disponível em: https://cev.org.br/media/biblioteca/4028545.pdf. Acesso em: 01 ago. 2026.

FORTUNATO, Danielly Vieira. **Jogos e brincadeiras da cultura** popular na Educação Física escolar: o que significa reconhecê-los como conteúdo pedagógico? 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Centro de Desportos, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2025. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/271469. Acesso em: 2 set. 2026.

FRANCHI, Silvester. Jogos tradicionais/populares como conteúdo da cultura corporal na educação física escolar. **Motrivivência**, Florianópolis, ano XXV, n. 40, p. 168-177, jun. 2013. DOI: 10.5007/2175-8042.2013v25n40p168. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Silvester-Franchi/publication/271158459_Jogos_tradicionaispopulares_como_conteudo_da_cultura_corporal_na_Educacao_Fisica_escolar/links/5af0f536a6fdcc24364acc86/Jogos-tradicionais-populares-como-conteudo-da-cultura-corporal-na-Educacao-Fisica-escolar.pdf. Acesso em: 01 jul. 2026.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 7. ed. Barueri: Atlas, 2022.

MACIEL, José Auricélio Barbos *et al*. Dialogando sobre o tema jogos populares no ensino fundamental 1. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, *[S. l.]*, v. 1, n. 1, p. 1–10, 2019. DOI: 10.47149/pemo.v1i1.3506. Disponível em: https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/3506. Acesso em: 2 set. 2026.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.

PONCIANO, Jason Maciel. **Jogos tradicionais e educação física escola**r: reflexões iniciais. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Escola de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/handle/10183/126614. Acesso em: 15 ago. 2026.

ROTHER, Edna Terezinha. Revisão sistemática X revisão narrativa. **Acta Paulista de Enfermagem**, São Paulo, v. 20, n. 2, p. v-vi, 2007. DOI: 10.1590/S0103-21002007000200001.

SILVA, Márcio de Oliveira; LÓPEZ, Enrique. O papel dos jogos populares na Educação Física: uma revisão de literatura. **Humanidades & Tecnologia (FINOM)**, v. 48, n. 1, abr./jun. 2024. DOI: 10.5281/zenodo.11412923. Disponível em: https://revistas.icesp.br/index.php/FINOM_Humanidade_Tecnologia/article/view/5420/3088. Acesso em: 5 set. 2026.

SOARES, Lucas Vinicius Formiga. A importância dos jogos populares na educação física escolar: a percepção dos professores. **Repositório Institucional do Unifip**, *[S. l.]*, v. 8, n. 1,

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.

2024. Disponível em: https://editora.unifip.edu.br/repositoriounifip/article/view/4311. Acesso em: 7 ago. 2026.

TAVARES, Alexandra Lima *et al.* Notas sobre a relevância dos jogos populares na educação física na infância. **RECIMA21 – Revista Científica Multidisciplinar**, v. 2, n. 7, 2021. Disponível em: https://recima21.com.br/recima21/pt_BR/article/view/526. Acesso em: 7 set. 2026.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY), que permite uso, distribuição e reprodução irrestritos em qualquer meio, desde que o autor original e a fonte sejam creditados.