



UFRPE

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

JOSÉ FERNANDO DA SILVA FILHO

JOGOS POPULARES: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

**RECIFE
2022**

JOSÉ FERNANDO DA SILVA FILHO

JOGOS POPULARES: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Monografia apresentada ao Departamento de Educação Física, da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, como um dos requisitos para obtenção do título de Graduação em Licenciatura em Educação Física.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Rosângela Cely Branco Lindoso.

RECIFE
2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- F481j Filho, José Fernando da Silva
Jogos populares: Uma revisão bibliográfica / José Fernando da Silva Filho. - 2022.
48 f.
- Orientadora: Rosangela Cely Branco. Lindoso..
Inclui referências.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco,
Licenciatura em Educação Física, Recife, 2022.
1. Educação Física. 2. Jogos Populares. 3. Jogos Tradicionais. I. Lindoso., Rosangela Cely Branco.,
orient. II. Título

CDD 613.7

JOSÉ FERNANDO DA SILVA FILHO

JOGOS POPULARES: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em Educação Física pela Universidade Federal Rural de Pernambuco.

Aprovada em ____ de _____ de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Rosângela Cely Branco Lindoso

Prof. Dr. Marcos André Nunes Costa

Prof. Dr. Glauber Caetano Ferreira Lopes

Dedico este trabalho primeiramente a Deus que me iluminou durante toda essa trajetória, a minha esposa Ana Paula e a minha filha Bruna Barbosa, que não me deixaram desistir, nos momentos de dificuldades me deram força e me incentivaram. Acreditaram em mim. A vocês a minha eterna gratidão.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pois sem ele eu não teria forças para essa longa jornada, obrigado senhor por ter me dado à oportunidade de concluir o ensino superior.

Agradeço as duas mulheres da minha vida, minha esposa Ana Paula e minha filha Bruna, por terem me apoiado durante toda essa jornada e não me deixarem desistir.

A toda minha família, meus pais, meus irmãos e todos os familiares que me deram força e entenderam minha ausência nas datas importantes da vida durante esta graduação.

Quero agradecer muito aos meus colegas de curso em especial a Quesia Gouveia, Jessica Tamara, Geiliane Messias e a José Fernandes, pelas boas e alegres lembranças de uma jornada difícil, mas feliz. A Quesia Gouveia meus mais sinceros agradecimentos pelo seu apoio na reta final do curso.

Aos professores do curso de Licenciatura em Educação Física da UFRPE, especialmente a minha orientadora professora Rosângela Lindoso, por todo apoio e paciência durante a produção deste trabalho.

Por fim agradeço a todos aqueles que contribuíram direta e indiretamente para a realização deste sonho.

Se a educação sozinha não transforma a sociedade, sem ela tampouco a sociedade muda.

Paulo Freire

RESUMO

A prática dos jogos populares tem sido esquecida pelas novas gerações de crianças e adolescentes, que muitas vezes desconhecem ou conhecem superficialmente tais jogos, nesse sentido o presente estudo se propõe, a investigar como se encontra a temática jogos populares dentro da produção do conhecimento enquanto conteúdo da educação física. Para isso fomos buscar identificar como surgiu o jogo, como se desenvolveu historicamente e como se apresenta hoje. Além de descrever quais suas características e classificações. Também o analisamos enquanto conteúdo da educação física e como trata-lo pedagogicamente. Este estudo consiste em uma pesquisa qualitativa de caráter bibliográfico, realizada nos periódicos das Revistas Movimento (UFRGS) e Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (LICERE). Após seleção e análise dos artigos encontrados, verificou-se que poucos estudos tinham relação com a temática jogos populares. A partir dos resultados encontrados podemos perceber que os jogos populares apesar do grande valor para educação e de sua importância como elemento da cultura popular, seguem perdendo espaço para outras práticas. Destacamos que o tema é bastante amplo e outros estudos serão necessários antes de uma completa compreensão deste fenômeno.

Palavras-chave: Educação Física; Jogos Populares; Jogos Tradicionais.

ABSTRACT

The practice of popular games has been forgotten by new generations of children and adolescents, who are often unaware or superficially aware of such games. Therefore, this study aims to investigate how the theme of popular games is found within the production of knowledge as content of physical education. For this, we seek to identify how the game emerged, how it developed historically, and how it is presents today. In addition, to describing it is characteristics and classifications, and we analyze as content of physical education and how to treat it pedagogical. This study consists of qualitative research of a bibliographic, carried out in the periodicals of Movimento Magazine (UFRGS) and Magazine of the Interdisciplinary Postgraduate Program in Leisure Studies (LICERE). After selecting and analyzing the articles found, it was found that few studies were related to popular games. From the results found, we can see those popular games, despite their great value for education and their importance as an element of popular culture, continue to lose space for other practices. We emphasize that the topic is quite broad and further studies will be needed before a complete understanding of this phenomenon.

Keywords: Physical Education; Popular Games; Traditional Games.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Vantagens e desvantagens dos jogos	30
Quadro 2 – Dados da revista MOVIMENTO para o descritores jogos populares	34
Quadro 3 – Dados da revista MOVIMENTO para descritores jogos tradicionais	35
Quadro 4 – Dados da revista LICERE para descritores jogos populares	37
Quadro 5 – Dados da LICERE para pesquisa com descritores jogos tradicionais	39

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

ESO – Estágio Supervisionado Obrigatório.

ISSN – International Standard Serial Number.

SNPG – Sistema Nacional de Pós-Graduação

LICERE – Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do lazer.

UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

UFRPE – Universidade Federal Rural de Pernambuco.

SUMÁRIO

1 Introdução	11
1.1 Objetivos	12
1.1.1 Objetivo geral	12
1.1.2 Objetivo específico	12
2 Referencial Teórico	13
2.1 Jogos: Origem e História	13
2.2 Conceitos de Jogos	14
2.3 Jogos: Características e Classificações	16
2.3.1 Características do jogo	16
2.3.2 Classificações do jogo	18
2.4 Jogos Populares	20
2.5 Jogos Populares na Atualidade	22
2.6 O jogo enquanto conteúdo de ensino da educação física e como tratar esse conhecimento pedagogicamente	24
3 Metodologia	31
4 Resultados e Discussão	34
5 Considerações Finais	43
6 Referências	45

1 Introdução

Podemos dizer que todos nós um dia já utilizamos os jogos como forma de diversão ou mesmo como atividade física no chão da escola, alguns autores chegam a afirmar que o jogo é um fenômeno universal na vida dos seres humanos, estando presente em diferentes épocas e civilizações. Para Huizinga (2010), o jogo antecede até mesmo a cultura humana, e para entender seu significado social ele afirma que:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (HUIZINGA, 2010, p. 33).

Apresentando-se através de diversas manifestações podemos encontrar diversos tipos de jogos, como: jogos populares, jogos esportivos, jogos cooperativos, jogos eletrônicos, jogos digitais, jogos de salão, entre outros. Nesta pesquisa focaremos nos jogos populares também denominados como jogos tradicionais, analisando como esses jogos estão presentes dentro da produção do conhecimento como conteúdo da Educação Física. Esses jogos são um conteúdo de extrema importância para a educação física, pois contribuem para o desenvolvimento das crianças e para manutenção da cultura popular.

Durante toda minha infância e adolescência tive contato com esses jogos, na escola, em casa, na rua, qualquer lugar servia para a prática dessas atividades. Por esse motivo minha aproximação com o tema surgiu durante experiências vividas na disciplina de estágio supervisionado obrigatório (ESO), tais experiências me levaram a observar a prática desses jogos entre os alunos de diferentes escolas, e perceber que esse conhecimento está perdendo espaço para outras atividades como, por exemplo, os jogos eletrônicos. Neste sentido também comecei a observar que a quantidade de crianças e adolescentes que brincavam nas ruas foi diminuindo visivelmente, e assim como na escola a facilidade e os atrativos dos jogos eletrônicos tem tido a preferência desse público. Somando a isso, na rua ainda existem outros

fatores para a diminuição desta prática como, a falta de espaços públicos, a violência e o trânsito.

Inicialmente esta pesquisa fará um breve histórico sobre a origem e história dos jogos, falando sobre seus conceitos, características e classificações, destacando o jogo popular, como ele se encontra na atualidade e enquanto conteúdo da educação física. A relevância do estudo consiste na importância de chamar a atenção para o fato da pouca produção de trabalhos a respeito do tema.

Desta forma esta pesquisa de cunho bibliográfico buscou alcançar seus objetivos, partindo do seguinte questionamento: como se encontra a temática jogos populares dentro da produção do conhecimento enquanto conteúdo da Educação Física.

Buscando solucionar o problema traçamos os seguintes objetivos:

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo geral

- Identificar como se expressa a temática jogos populares dentro da produção do conhecimento enquanto conteúdo da educação física.

1.1.2 Objetivos específicos

- Identificar como surgiu a temática jogo na história da humanidade, como se desenvolveu historicamente e como se apresenta hoje;
- Descrever as características do jogo e como se classificam com foco nos jogos populares;
- Analisar o jogo enquanto conteúdo de ensino da educação física e como tratar esse conhecimento pedagogicamente.

2 Referencial Teórico

2.1 Jogos: Origem e história

Algumas pesquisas revelam que o jogo surgiu na Roma e na Grécia por volta do século XVI. Porém ainda não se sabe ao certo qual a origem dos jogos, mas, é possível perceber que desde as sociedades mais antigas já havia indícios de suas práticas. Certo mesmo é que os jogos foram criados pela humanidade com finalidades diferentes a depender do contexto histórico e cultural da sociedade em que se encontrava. Kishimoto (1994, p. 108), diz que: “o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que o jogo aparece de modos tão diferentes, dependendo do lugar e da época”.

Conforme Leal, (2014, p. 178). “Na sociedade romana o jogo se instala como treinamento e espetáculo”. Para Kishimoto (1995), na Roma os jogos eram destinados ao preparo físico, com a finalidade de formar soldados e cidadãos obedientes e devotos. Depois com a influência grega, os romanos têm uma nova referência sobre os jogos, acrescentando à cultura física, a formação estética e a espiritual. Já na Grécia antiga o jogo vai se destacar por ter uma característica de concurso ou competição. (LEAL, 2014).

Na idade média, com a intervenção do cristianismo, segundo Kishimoto (1995), surgiu uma educação disciplinadora, que não dava oportunidade para os alunos desenvolverem-se, esta situação restringiu a prática dos jogos que nesta época era visto como delituoso, à semelhança da prostituição e embriaguez. Essas práticas eram condenadas pelas autoridades religiosas, que tinham a intenção de evitar que os fiéis desperdiçassem um tempo que poderiam aproveitar melhor dedicando-se a orações ou a diversos trabalhos.

Nesta época Retondar (2013) afirma que:

[...] o jogo se tornava uma ocupação perigosa para a vida cristã, na medida em que pode desvirtuar o comportamento do indivíduo devido ao seu caráter absorvente e envolvente. Nesse caso, não é somente o jogo, mas o excesso que este pode suscitar é que se torna prejudicial do ponto de vista da moral cristã. O jogo, como uma das paixões que

ocupa a alma, desvirtua a atenção e a observância necessárias ao Homem comedido e de fé (RETONDAR, 2013, p. 15-16).

Durante o Renascimento surgem novos ideais, novas concepções pedagógicas.

Os humanistas do Renascimento perceberam as possibilidades educativas dos jogos e passaram a utilizá-los. Passou-se a considerar as brincadeiras e jogos como uma forma de preservar a moralidade dos “mini adultos”, proibindo-se os jogos considerados “maus” e aconselhando-se aqueles considerados “bons”. (WAJSKOP, 1995, p. 63).

Conforme Kishimoto (1995), nesta época o jogo deixa de ser visto com reprovação, passando a fazer parte do dia a dia dos jovens, fazendo-se necessário para o desenvolvimento do corpo não para fins recreativos, mas como tendência natural do ser humano.

No século XVIII o surgimento dos movimentos científicos vai colaborar para a transformação dos jogos, que passam a acrescentar inovações científicas como a publicação da enciclopédia, isso proporcionou o surgimento de novos jogos. Outra característica do século XVIII é a popularização dos jogos educativos. “Antes restritos aos príncipes e nobres, agora tornam-se veículos de divulgação, crítica e doutrinação popular”. (KISHIMOTO, 1995, P.41).

No final do século XIX surge a psicologia da criança e com ela novas perspectivas a respeito do jogo e a educação. Segundo Leal (2014) O jogo adquire uma determinação educativa dividida em três aspectos. O jogo como recreação, como artifício para fazer emergir o desejo de aprender e como exercício físico.

2.2 O conceito do jogo

À medida que pesquisamos a palavra jogo, podemos observar que encontramos várias definições, ele é um fenômeno que está presente em todas as partes do mundo e talvez por esse motivo seja tão difícil conceituá-lo. Definir a

palavra jogo é algo complexo, pois ao ser pronunciado pode ser entendida de formas diferentes (KISHIMOTO, 2009).

“O jogo tem origem no termo latino *jocus*, que significa ‘gracejo, graça, pilhéria, escárnio, zombaria’. Em latim, essa é a palavra originalmente reservada para as brincadeiras verbais: piadas, enigmas, charadas etc.”. (FRIEDMANN, 2006, p.41).

Por ser um tema bastante abordado entre os pesquisadores podemos encontrar várias definições para esse fenômeno. Bruhns (1996. p. 29) afirma que “Quando se inicia uma investigação sobre o jogo, percebe-se que os vários autores que se propuseram a estudá-lo, expressam diferentes pontos de vista, reflexo de uma dificuldade considerável em defini-lo”. Huizinga um dos principais autores sobre o tema, em sua obra *Homos Ludens*, vai abordar o jogo como elemento da cultura humana. Huizinga (2010, p. 33), afirma que, “Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias”.

Roger Caillois, outro autor que estuda o fenômeno jogo também o define como uma atividade livre, com espaço e tempo delimitados.

Para Caillois (1990, pp. 29-30), o jogo é uma atividade essencialmente:

[...] livre: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato sua natureza de diversão atraente e alegre; 2) delimitada: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosas e previamente estabelecidos; 3) inserta: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar; 4) improdutiva: porque não gera bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida; 5) regulamentada: sujeita a convenções que suspendem as lei normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta; 6) fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade à vida normal.

Para Militão (2000), o jogo é uma competição saudável entre pessoas, caracterizada por exercícios e disputas com direito a prêmios, uma espécie de recreação sujeita a certas regras. Freire (1994) vai destacar que existe certa confusão ao falar sobre o jogo, segundo o autor, os termos brinquedo e brincadeira têm o mesmo significado que o jogo, porém devido as suas regras o jogo vai sempre

apresentar perdedores e ganhadores, o autor ainda destaca que apesar da semelhança entre esporte e jogo o esporte se diferencia por sua forma sistematizada. Para Soares et al. (2012, p. 65), “o jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente”. Já Darido e Júnior (2015, p.155) afirmam que:

A palavra jogo representa uma infinidade de significados de acordo com o contexto. Permitindo uma flexibilidade de regulamentações que o esporte não admite, os jogos podem compreender diferentes espaços, materiais, tempo, número de participantes, etc., podendo ainda se manifestar nas formas competitiva, cooperativa e recreativa.

Assim podemos observar o quanto é difícil e complexo definir a palavra jogo, não sendo possível encontrar uma teoria completa sobre o tema, mas entendemos que sua evolução se deve ao contexto histórico e cultural de cada sociedade e apesar de toda essa complexidade com relação a sua definição o jogo nunca vai deixar de existir. “A existência do jogo é inegável. É possível negar, se quiser quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo”. (HUIZINGA, 2010, p.06).

2.3 Jogos Características e classificações

2.3.1 Características do jogo

O jogo pode ser dividido em várias categorias, que serão diferenciadas por suas características, algumas dessas características vão se destacar por estarem presente na essência do jogo. Huizinga (2010) destaca as características essenciais do jogo, como:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não – séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer

lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 2010, p. 16).

A primeira característica está no fato de o jogo ser livre e ser próprio de liberdade. Ele jamais deve ser imposto pela necessidade física ou pela obrigação moral, e nunca é constituído de tarefa, sendo praticado sempre nas horas de folga. Na segunda característica, o jogo nega a vida corrente e a vida real. Trata, entretanto, de sair da vida real para uma esfera temporária de atividade, escolhendo a própria orientação. Como terceira característica, verifica-se o isolamento e a limitação, pois o jogo se afasta da vida comum, quanto ao lugar e à duração.

Assim como Huizinga, Caillois (1990) também cita como principal característica do jogo a de ser uma atividade livre, e considera outras características do jogo como, uma atividade delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia. Kishimoto (1994) destaca como características do jogo a ludicidade, a diversão, o prazer e suas regras. “A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas como no xadrez ou amarelinha bem como regras implícitas como na brincadeira de faz-de-conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida de sua filha” (KISHIMOTO, 1994, p.4).

Dentre as características dos jogos, algumas podem ser consideradas diferenciadas como as dos jogos tradicionais ou populares que segundo Kishimoto (1994) apresentam características de anonimato, tradicionalidade, oralidade, conservação, mudança e universalidade.

Por apresentar essas características únicas, como ter seus criadores desconhecidos, ser do conhecimento e prática de diferentes povos, e sua transmissão podendo acontecer de forma voluntária, faz do jogo popular um patrimônio cultural.

Para Parlebas (2001) Apud Marin et al. (2012, p. 75), o jogo tradicional vai se caracterizar da seguinte forma:

- a) aparece ligado à tradição de uma cultura, mas sempre relacionado ao tempo livre, religião, colheitas, estação do ano, espaços;
- b) é regido por um corpo de regras flexíveis que admitem muitas variantes, em função dos interesses dos participantes;

c) mantém-se à margem dos processos sócio-econômicos - mesmo o jogo sofrendo influência desses processos, não depende diretamente deles para acontecer e se perpetuar;

d) suas práticas independem de instâncias oficiais.

2.3.2 Classificações do jogo

A classificação dos jogos é muito extensa e seria muito difícil citar todas elas aqui. Os jogos podem ser classificados em diversas formas e por diferentes áreas. Neste trabalho vamos categorizá-los segundo o entendimento de alguns autores sobre suas características e funções.

Caillois (1990) classifica os jogos de acordo com a sua natureza social, destacando que em qualquer jogo sempre haverá um desses quatro elementos:

Agôn: jogos dominados por atividades competitivas, e estão presentes predominantemente nas competições esportivas;

Alea: Nesses jogos predominam a força do acaso, o destino, a sorte, sendo representada em nossa sociedade pelos diversos jogos de azar como cara e coroa, roleta, bingo, loterias, etc.;

Mimicry: são jogos fictícios em que os participantes adotam para si o papel de determinados personagens. Os maiores exemplos desses jogos encontram-se nos jogos protagonizados;

Ilinx: jogos que se apresentam na busca de vertigem, buscando atingir uma espécie de espasmo, transe, afastamento súbito da realidade. Essa atividade pode ser encontrada tanto em crianças, como nos adultos.

Ferreira (2003) também vai trazer várias classificações para os jogos, de acordo com suas características:

a) Grandes jogos: jogos que possuem grande quantidade de participantes, sendo muito difíceis de controlar;

b) Pequenos jogos: são aqueles onde os participantes precisam mostrar velocidade, destreza e força;

c) Revezamento ou estafeta: são jogos organizados pelo revezamento de quem está participando para concretizar as atividades, deve ser realizada em grupo e respeitar as potencialidades de quem participa do jogo, sendo um jogo indicado para o público infantil, exigem combinados como correr, saltar, girar;

d) Aquáticos: são jogos realizados dentro d'água, tendo um valor terapêutico por diminuir o impacto causado pelo solo;

e) Jogos sensoriais: aqueles que são utilizados os sentidos (visão, tato, audição, olfato e o paladar), é muito bom para o desenvolvimento da capacidade de raciocinar, pensar e minimiza a tensão;

f) Jogos sociais de mesa: são realizados na mesa, de viés educativo, sem despertar o interesse de jogos de azar.

Valduga (2011) classifica o jogo como competitivo e cooperativo destacando que independente de ser competitivo ou cooperativo abrange conhecimentos diferenciados quanto à importância da prática de atividades físicas.

a) O jogo competitivo: implica na disputa por um objetivo comum no qual somente um será o vencedor. A utilização de regras convencionais adotadas exige um comportamento ético regulado, que une os excessos de força e violência, entre os participantes com advertências, suspensão ou exclusão;

b) Os jogos cooperativos: foram criados com o objetivo de promover a autoestima e a convivência, são jogos de unir as pessoas e compartilhar. Ganhar ou perder são apenas referências para o contínuo aperfeiçoamento pessoal e coletivo.

Para Souza Júnior e Tavares (1996) os jogos foram classificados em três categorias: jogos de salão, jogos populares e jogos esportivos.

a) Jogos de Salão: São aqueles conhecidos também como jogos de mesa, em que o jogador desprende menos energia por parte da movimentação corporal, realizados em pequenos espaços, geralmente em ambientes mais fechados (salas),

usando-se tabuleiros e pequenas peças para representação dos jogadores, em que suas regras são pré-determinadas. Na atualidade muitos desses jogos são pré-fabricados - industrializados;

b) Jogos Populares: São aqueles conhecidos também como jogos de rua, em que seus elementos podem ser alterados/decididos pelos próprios jogadores, portanto apresentando-se com uma variabilidade no número de participantes, com uma flexibilidade de regras, e sem exigir recursos materiais mais sofisticados, pois sua gênese está na cultura popular;

c) Jogos Esportivos: São aqueles que assumem características de esportivização, geralmente são conhecidos como esportes coletivos, salvo algumas exceções como o tênis, tênis de mesa etc. Estes fazem, ou tem como meta fazer, parte dos jogos olímpicos, devido ao próprio processo de reconhecimento enquanto esporte. Seus elementos são bem definidos, padronizados, e institucionalizados por entidades organizacionais, suas regras são determinadas com rigorosidade procurando atingir a universalidade, podendo apenas ser alterada por aquelas entidades.

4 Jogos Populares

Os jogos populares fazem parte da cultura e foram criados pelas pessoas ao longo do tempo, passando de geração para geração. Nestes jogos, não existem regras fixas, elas podem ser criadas pelo grupo que está brincando e modificadas sempre que necessário. Para jogar não são necessários materiais ou espaços específicos, podendo jogar em qualquer lugar. De origem desconhecida os jogos populares são transmitidos de pais para filhos, de uma criança para outra envolvendo cultura, rituais, costumes de diferentes regiões, variando suas regras, nomenclaturas e podendo ser alterados. Nesse sentido kishimoto (1992) nos diz:

Não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais jogos foram transmitidos de geração em geração através dos conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil (KISHIMOTO, 2017, p. 48).

Por ser um tema pesquisado por vários autores os jogos populares podem ter outras denominações como, por exemplo, jogos folclóricos ou jogos tradicionais. Neste trabalho vamos entendê-los como sinônimos, pois, Santos, (2009) mostra em seu estudo sobre a origem dos jogos populares que:

[...] a denotação de tradicional, popular e folclore podem representar o conhecimento sobre um jogo por parte majoritária da cultura de uma determinada sociedade. Ou seja, uma parte expressiva da população tem conhecimento sobre determinado jogo, sendo esse conhecimento, na maioria das vezes, advindo do senso comum (SANTOS, 2009, p.5).

Para Mello (2006), os jogos tradicionais e os jogos populares tem o mesmo significado, sejam eles realizados por adultos ou crianças, sobretudo as menos privilegiadas. Podem acontecer em qualquer lugar, fazendo parte do dia a dia de

quem os praticam em seus momentos de encontro grupal. Apesar de terem surgidos em diferentes espaços e períodos históricos, não seria possível diferenciar os jogos populares, jogos folclóricos e jogos tradicionais, pois todos estão ligados à preservação das tradições, como uma cultura de origem anônima e espontânea. (SANTOS, 2009).

Os jogos populares tem o objetivo de promover a ludicidade, ou seja, que todos os participantes possam jogar se divertindo, onde a competição não deve existir, eles podem ter regras e características diferentes de acordo com a comunidade em que esta inserido ou a localidade onde ele é praticado. Conforme Kishimoto (2017, p. 48) “Esses jogos assumem características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade”. Essas características ajudam a manter o formato desses jogos e colaboram para a sua transmissão que acontece passando de geração para geração.

Para Adriana Friedmann, (1995) os jogos tradicionais representam cultos, rituais e antigos costumes, sendo as crianças as principais transmissoras dessas praticas, explicando assim o motivo pelo qual esses jogos continuam existindo durante os séculos, com a mesma forma e semelhança no mundo todo. A autora ainda classifica os jogos tradicionais como aqueles que são transmitidos dos mais velhos para os mais novos ou pelos nossos próprios amigos em locais como a escola, a rua, a praça, o parque ou ate dentro de casa (FRIEDMANN, 1995).

Para Marin, et al. (2012, p.55) “O jogo tradicional, com seu sistema de regras, é construído pelos grupos sociais que o praticam em consonância com as regiões em que se desenvolvem, pois a geografia e os costumes influenciam na sua organização”.

Resgatar os jogos tradicionais nas aulas de educação física contribui significativamente para o desenvolvimento infantil em vários âmbitos, além de ser uma forma para difundir a cultura popular nas escolas. “Devemos ressaltar, em primeiro lugar, que os Jogos Tradicionais ilustram a cultura local e que o resgate da mesma é muito importante para o nosso patrimônio lúdico. O Jogo Tradicional é memória, mas é também presente” (FRIEDMANN, 1995, P. 55).

2.5 Os jogos populares na atualidade

Devido ao grande desenvolvimento das cidades e ao crescimento urbano de forma desordenada, os espaços que eram destinados às crianças para a prática de jogos e brincadeiras populares estão ficando cada vez mais limitados, fazendo com que esses jogos venham perdendo espaço entre as crianças:

No Brasil, nos grandes centros, os hábitos de jogos populares infantis, parlendas e brinquedos cantados foram sendo perdidos (ou transformados) nos últimos cinquenta anos, possivelmente como consequência dos processos de urbanização e de industrialização. (FARIA JÚNIOR, 1996, p. 59)

Hoje em dia é notória a falta de espaço para as crianças brincarem, bem diferente de antigamente quando encontrávamos crianças jogando, brincando e correndo nas ruas em frente às suas casas, nas praças nos bairros. Com o processo de Industrialização e urbanização das cidades outros problemas começam a aparecer como a violência urbana e o trânsito:

Na atualidade, o fenômeno da urbanização está ligado ao crescente desenvolvimento com a troca de casas por apartamentos, ao grande número de veículos nas ruas e o aumento da violência urbana. O que causa uma redução dos espaços para praticar os jogos. Levando as crianças a brincarem em espaços delimitados, como os playgrounds dos edifícios (que são mais seguros, porém restritos) (OLIVEIRA, 2011, P. 01).

A violência também tem sido um fator muito importante nesse processo de enfraquecimento dos jogos populares:

A violência existente nos grandes centros que se estende aos centros menores muito contribui para esse processo de esquecimento dos jogos e brincadeiras. A priorização da segurança faz com que as crianças permaneçam mais tempo em casa envolvidas com a

televisão, computador e jogos eletrônicos. (SESNIK; PEREIRA, 2008-2009, p. 07)

Além desses fatores também podemos destacar a questão da administração do tempo, tendo em vista que hoje em dia, os pais por terem uma vida sobrecarregada no trabalho tentam ocupar os filhos com atividades extras, não sobrando tempo para socializar com outras crianças, deixando como válvula de escape os equipamentos eletrônicos como celular, videogame e televisão.

Outro fator relevante a ser abordado são os jogos eletrônicos, vários pesquisadores os responsabilizam pelo esquecimento causado aos jogos populares. Para Silva (2009), o motivo para os jogos populares estarem ficando esquecidos para as novas gerações é o uso de entretenimentos midiáticos como jogos de computador e os videogames. Seguindo a mesma linha de pensamento, Fadeli et al. (2003), diz que os jogos populares vêm sendo um aspecto da cultura negado para as crianças, e teria como motivo vários fatores, mas destaca como principal o uso de videogames, televisores e computadores.

Para Marin et al. (2012):

Os ventos da mundialização provocam mudanças substanciais no contexto dos jogos tradicionais. As mudanças tecnológicas e culturais pelo qual passa o conjunto das sociedades tendem a provocar o abandono dos costumes antigos e a substituir práticas do passado por novos comportamentos. (MARIN et al., 2012, p. 74).

Considerando que os jogos populares são de suma importância para o desenvolvimento das crianças e para manutenção da cultura popular, cabe ao professor de educação física resgatar os jogos populares dentro da escola para que esses jogos não sejam esquecidos fora dela.

2.6 O jogo enquanto conteúdo de ensino da educação física e como tratar esse conhecimento pedagogicamente.

Analisando todo trajeto percorrido pela educação física ao longo do tempo, percebemos que o jogo sempre se fez presente na escola, e enquanto conteúdo da educação física ele vem contribuindo significativamente no desenvolvimento de um caráter organizativo e regulador, com atitudes necessariamente grupais que exigem cooperação, criatividade e a descoberta de formas de convivência social. Além disso, desenvolve habilidades corporais como velocidade, força, equilíbrio entre outros, sendo assim podemos considerar o jogo como um dos mais importantes conteúdos para a educação física. “A Educação Física, ao considerar o jogo conteúdo, colabora para que o mesmo continue a ser transmitido de geração a geração, alicerçando esse patrimônio cultural tão importante para a humanidade”. (DARIDO, 2012, P. 65).

Para entender o jogo enquanto conteúdo escolar, vamos buscar no entendimento de alguns autores um aprofundamento sobre a temática, de forma a abordar seu uso enquanto conteúdo, suas possibilidades de ação, seu caráter lúdico e o objetivo pedagógico atribuído pelo professor.

Conforme Maschio e Ribas (2011, p. 01), “O jogo, enquanto um dos elementos do conteúdo da Educação Física escolar, juntamente com a ação docente, tem um papel importante no desafio de educar, visto que, como conteúdo, é parte significativa da cultura humana”. Os autores também destacam que existem três formas diferentes para que o jogo aconteça: como meio para ensinar conteúdos; na aula de educação física, e no recreio. A primeira tem o objetivo focado na aprendizagem de conhecimento pelos alunos; a segunda seria utilizada pela sua ludicidade ou no sentido esportivizado e, por fim, no recreio onde o jogo é praticado de forma livre e prazerosa.

Santos (2012), considerando a função educativa do jogo, também vai dividi-lo em três atividades: a primeira enquanto atividade recreativa, na qual não há recursos pedagógicos, é o brincar por brincar. Na segunda, atividade enquanto recurso pedagógico, essa é utilizada na sala de aula para ensinar determinados conhecimentos. E a terceira, atividade enquanto conteúdo curricular, nesta o jogo vai ser estudado e compreendido como parte da cultura e da história da humanidade.

Enquanto atividade recreativa o jogo vai ter um caráter lúdico, proporcionando a seus praticantes o prazer de jogar, de criar, de usar a imaginação é nesse momento que eles se descontraem e socializam umas com as outras. Para Caillois (1990), o

jogo enquanto uma atividade recreativa vai trazer uma sensação de repouso, de distração e até proporcionar esquecimento dos perigos, preocupações e tensões que envolvem o jogador.

Segundo Santos (2009, p. 05) “Na perspectiva de recurso pedagógico vemos o jogo sendo utilizado como um meio, um instrumento educativo para o ensino de outro determinado conhecimento”. Nesse contexto o jogo vai possuir uma ação secundária para atingir outro objetivo, ou seja, a aprendizagem de conhecimentos pelos alunos. Essa atividade é a mais presente no âmbito escolar.

A última atividade referente ao jogo seria o jogo enquanto conteúdo curricular, nessa atividade os alunos poderão estudar os jogos, vivenciar e compreender a origem dos mesmos, como parte da cultura e da história da humanidade. Aqui o jogo faz parte do conteúdo a ser estudado. Segundo Libâneo (1990, p.128):

Conteúdos de ensino é o conjunto de conhecimentos, habilidades, hábitos, modos valorativos e atitudinais de atuação social, organizados pedagógica e didaticamente, tendo em vista a assimilação ativa e aplicação pelos alunos na sua prática de vida. Englobam, portanto: conceitos, ideias, fatos, processos, princípios, leis científicas, regras, habilidades cognitivas, modos de atividade, métodos de compreensão e aplicação, hábitos de estudo, de trabalho e de convivência social; valores, convicções, atitudes. (LIBÂNIO, 1990, p.128):

Para Soares et al. (2012 p. 64) “os conteúdos são conhecimentos necessários à apreensão do desenvolvimento sócio histórico das próprias atividades corporais e à explicitação das suas significações objetivas”.

Assim, o jogo deve ser trabalhado com a intenção de proporcionar ao aluno o seu desenvolvimento cognitivo, psicomotor, afetivo-social e facilitar sua interação com os demais grupos. O jogo não pode ser apenas vivenciado como uma recreação é preciso à participação do aluno para que ele acrescente e absorva novos conhecimentos.

De acordo com Soares et al. (2012, p. 65), “quando a criança joga, ela opera com o significado de suas ações, o que faz desenvolver sua vontade e, ao mesmo

tempo, tornar-se consciente das suas escolhas e decisões”. Para Bohm (2015), quando os jogos são introduzidos no processo educativo muitos professores evidenciam que o conhecimento é absorvido de forma mais rápida, desempenhando o jogo, um importante papel no planejamento das atividades educacionais. Nas palavras de Friedmann, (1995) o papel do professor durante a aula de jogos, terá grande importância no começo da atividade, porém no decorrer da prática o professor deve se manter discreto deixando as crianças jogarem sozinhas.

Diante das possibilidades de como o jogo deve ser tratado nas aulas de educação física escolar, devemos entender que é preciso ir além da sua forma lúdica e buscar outras perspectivas para que sua prática não seja vista apenas como treinamento para o esporte ou recreação assistemática.

Segundo Soares et al. (2012) para que o professor possa seguir com o conhecimento a ser tratado, será preciso construir um programa de educação física que tem como elementos principais: 1) o conhecimento de que trata a disciplina (conteúdos de ensino); 2) o tempo pedagogicamente necessário para o processo de apropriação do conhecimento e 3) os procedimentos didático-metodológicos para ensiná-lo.

Num programa de jogos para as diversas séries, é importante que os conteúdos dos mesmos sejam selecionados, considerando a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive e oferecendo-lhe ainda o conhecimento dos jogos das diversas regiões brasileiras e de outros países. (SOARES et al. 2012, p. 66)

Conforme Soares et al. (2012) é possível organizar os jogos no currículo da seguinte forma: o Jogo no Ciclo de Educação Infantil (Pré-Escolar) e no Ciclo de Organização da Identificação da Realidade (1ª a 3ª séries do Ensino Fundamental); o Jogo no Ciclo de Iniciação à Sistematização do Conhecimento (4ª a 6ª séries do Ensino Fundamental); o Jogo no Ciclo de Ampliação da Sistematização do Conhecimento (7ª a 8ª séries do Ensino Fundamental) e o Jogo no Ciclo de Sistematização do Conhecimento (1ª a 3ª séries do Ensino Médio).

Para o Jogo no Ciclo de Educação Infantil (Pré-Escolar) e no Ciclo de Organização da Identificação da Realidade (1ª a 3ª séries do Ensino Fundamental), Soares et al. (2012, p. 66-67) propõe:

a) Jogos cujo conteúdo implique o reconhecimento de si mesmo e das próprias possibilidades de ação. b) Jogos cujo conteúdo implique reconhecimento das propriedades externas dos materiais/objetos para jogar sejam eles do ambiente natural ou construídos pelo homem. c) Jogos cujo conteúdo implique a identificação das possibilidades de ação com os materiais/objetos e das relações destes com a natureza. d) Jogos cujo conteúdo implique a inter-relação do pensamento sobre uma ação com a imagem e a conceituação verbal dela, como forma de facilitar o sucesso da ação e da comunicação. e) Jogos cujo conteúdo implique inter-relações com as outras matérias de ensino. f) Jogos cujo conteúdo implique relações sociais: criança-família, criança-crianças, criança-professor, criança-adultos. g) Jogos cujo conteúdo implique a vida de trabalho do homem, da própria comunidade, das diversas regiões do país, de outros países. h) Jogos cujo conteúdo implique o sentido da convivência com o coletivo, das suas regras e dos valores que estas envolvem. i) Jogos cujo conteúdo implique auto-organização. j) Jogos cujo conteúdo implique a autoavaliação e a avaliação coletiva das próprias atividades. k) Jogos cujo conteúdo implique a elaboração de brinquedos, tanto para jogar em grupo como para jogar sozinho.

Quando se tratar do Jogo no Ciclo de Iniciação à Sistematização do Conhecimento (4ª a 6ª séries do Ensino Fundamental), Soares et al. (2012, p. 68) sugere os seguintes jogos:

a) Jogos cujo conteúdo implique jogar tecnicamente e empregar o pensamento tático. b) Jogos cujo conteúdo implique o desenvolvimento da capacidade de organizar os próprios jogos e decidir suas regras, entendendo-as e aceitando-as como exigência do coletivo.

Com relação a os Jogos no Ciclo de Ampliação da Sistematização do Conhecimento (7ª a 8ª séries do Ensino Fundamental), de acordo com o Soares et al. (2009, p. 68-69) pensa-se em:

a) Jogos cujo conteúdo implique a organização técnico-tática e o julgamento de valores na arbitragem dos mesmos. b) Jogos cujo conteúdo implique a necessidade do treinamento e da avaliação

individual e do grupo para jogar bem tanto técnica quanto taticamente.
c) Jogos cujo conteúdo implique a decisão de níveis de sucesso

E quando se tratar do Jogo no Ciclo de Sistematização do Conhecimento (1ª a 3ª séries do Ensino Médio), os autores sugerem que sejam considerados:

a) Jogos cujo conteúdo implique o conhecimento sistematizado e aprofundado de técnicas e táticas, bem como da arbitragem dos mesmos, b) Jogos cujo conteúdo implique o conhecimento sistematizado e aprofundado sobre o desenvolvimento/treinamento da capacidade geral e específica de jogar. c) Jogos cujo conteúdo propicie a prática organizada conjuntamente entre escola/comunidade.

Friedmann (1995) destaca alguns pontos importantes antes da escolha do jogo, ressaltando a importância da sua função educacional. Assim o jogo deve:

- responder aos interesses específicos das crianças;
- dar oportunidade para que as crianças o transformem, permitindo a sua participação ativa;
- possibilitar uma avaliação da atuação das crianças nele. Se tivermos bem claros os objetivos para a educação pré-escolar e o jogo escolhido promover esses objetivos, a escolha tornar-se-á simples:
- desenvolver a autonomia através de relações seguras nas quais o "poder" do adulto seja reduzido o máximo possível;
- desenvolver habilidades de autonomia e coordenação de diferentes pontos de vista;
- despertar nas crianças a curiosidade, a atenção, o senso crítico, assim como a confiança. Incentivar as crianças para a elaboração de idéias interessantes, questões e problemas, assim como propiciar oportunidades para que estabeleçam relações. (FRIEDMANN, 1995, P. 58-59).

Assim como Friedmann (1995) destacou pontos importantes referentes à escolha do jogo na escola, Grandó (2001) no contexto de ensino-aprendizagem vai listar uma série de vantagens e desvantagens a respeito dos jogos, são elas:

Quadro 1. Vantagens e desvantagens dos jogos.

Vantagens	Desvantagens
<ul style="list-style-type: none"> • Fixação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno; • Introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão; • Desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos); • Aprender a tomar decisões e saber avaliá-las; • Significação para conceitos aparentemente incompreensíveis; • Propicia o relacionamento das diferentes disciplinas (interdisciplinaridade); • Requer participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento; • Favorece a socialização entre os alunos e a conscientização do trabalho em equipe; • Utilização dos jogos é fator de motivação para os alunos; • Dentre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da criatividade, do senso crítico, da participação, da competição "sadia", da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender; • As atividades com jogos podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades que os alunos necessitem. São úteis no trabalho com alunos de diferentes níveis; • As atividades com jogos permitem ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um caráter puramente aleatório, tornando-se um "apêndice" em sala de aula. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber por que jogam; • O tempo gasto com as atividades de jogo em sala de aula é maior e, se o professor não estiver preparado, pode existir sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo; • Existem falsas concepções de que se deve ensinar todos os conceitos através de jogos. Então as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros cassinos, também sem sentido algum para o aluno; • A perda da "ludicidade" do jogo pela interferência constante do professor destrói a essência do jogo; • A coerção do professor, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, destrói a voluntariedade pertencente à natureza do jogo; • A dificuldade de acesso e disponibilidade de material sobre o uso de jogos no ensino que possam vir a subsidiar o trabalho docente.

Fonte: (GRANDO, 2001, p. 6)

3. Metodologia

Neste capítulo iremos relatar os passos metodológicos usados nesta pesquisa, ou seja, os métodos usados para se obter as respostas aqui procuradas. Ao pesquisar seguimos estratégias e táticas de pesquisas que devem seguir padrões previamente estabelecidos. Assim concordamos com a definição de pesquisa, que segundo Gil (2002, p. 17):

(...) procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa desenvolve-se ao longo de um processo que envolve inúmeras fases, desde a adequada formulação do problema até a satisfatória apresentação dos resultados.

Alinhados com essa definição, ainda segundo Gil (2002, p. 17): “A pesquisa é requerida quando não se dispõe de informação suficiente para responder ao problema”. Portanto, é necessário entendermos que a pesquisa científica é uma busca de explicações e respostas, e que irá gerar resultados. Seguindo esse mesmo pensamento, as autoras Eva Lakatos e Marina Marconi (2008, p. 272), afirmam: “a finalidade da pesquisa científica não é apenas a de fazer um relatório ou descrição dos dados pesquisados empiricamente, mas relatar o desenvolvimento de um caráter interpretativo no que se refere aos dados obtidos”.

O delineamento usado nesta pesquisa foi à pesquisa bibliográfica, que segundo Gil (2008, p. 28), “é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”.

Para Lakatos e Marconi a pesquisa bibliográfica:

[...] abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais: filmes e televisão. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas. (LAKATOS; MARCONI, 2003, p. 183).

Para as autoras é necessário percorrer cada fase da pesquisa bibliográfica que vai desde a escolha do tema, a elaboração do plano de trabalho, a identificação, a localização, a compilação, o fichamento, a análise e interpretação até chegar à redação (LAKATOS; MARCONI, 1992).

Para Gil (2008, p. 50), “A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente”.

Neste trabalho utilizamos uma abordagem qualitativa, como afirma Minayo (2002), a abordagem qualitativa aprofunda-se no mundo dos significados das ações e relações humanas, um lado não perceptível e não captável em equações médias e estatísticas, ou seja, não se utilizam de métodos qualitativos para sua discussão e fundamentação.

O método utilizado foi o descritivo, que para Gil (2008, p. 28), “tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis”. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica com objetivo de levantar produções científicas, artigos disponibilizados de forma online, em português, relacionados ao tema Jogos Populares na Educação Física. Foram realizadas buscas em revistas de periódicos científicos selecionadas dentro da plataforma sucupira. A plataforma Sucupira é um sistema de coleta de informações, análises e avaliações a serem utilizadas como base padronizadora do Sistema Nacional de Pós-Graduação brasileira, e disponibiliza informações, processos e procedimentos que a CAPES realiza no SNPG para toda a comunidade acadêmica. As revistas usadas foram: “MOVIMENTO revista de educação física da UFRGS” e a “Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer - LICERE”, que disponibiliza uma coleção selecionada de periódicos científicos. Para pesquisa, foram escolhidos os descritores: “jogos populares” e “jogos tradicionais”, o período da busca foi limitado a 10 anos de 2012 a 2022, usando apenas o idioma português.

Para a análise dos dados obtidos, utilizamos no presente trabalho a análise de conteúdo na perspectiva de Laurence Bardin (1977) que defende a estrutura dessa análise em três fases fundamentais: uma pré-análise, a categorização (explorando o

material) e o tratamento dos resultados, inferências e interpretação. A autora BARDIN (1977, p. 42) conceitua análise de conteúdo como:

[...] um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando a obter, por procedimentos, sistemáticos e objectivos de descrição do conteúdo de mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) dessas mensagens.

Na perspectiva da autora analisar pressupõe dividir em partes, fazendo uma categorização, fornecendo uma condensação, simplificando os dados, e com isso encontrar o resultado da análise com essas categorias. BARDIN (1977). Portanto, iniciamos essa pesquisa escolhendo os artigos que serão analisados e apresentados os resultados nos quadros aqui expostos.

4 Resultados e Discussão

Neste capítulo apresentaremos os resultados e discussão, referente às análises dos artigos que mais se aproximaram do nosso tema.

Para chegarmos a esses resultados realizamos a pesquisa em duas revistas, a Revista de Educação Física da UFRGS – (MOVIMENTO) e a Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (LICERE). Em ambas as revistas, aplicamos os descritores “jogos populares e jogos tradicionais”, usamos o idioma português e limitamos um período de dez anos entre janeiro de 2012 a janeiro de 2022.

A primeira pesquisa foi realizada na Revista Movimento, foram usados os filtros acima mencionados, com os descritores jogos populares encontramos 2 artigos conforme o quadro 2 abaixo.

Identificada pelo ISSN 0104-754X | e-ISSN 1982-8918 a revista Movimento é uma publicação de acesso aberto da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança da Universidade Federal do Rio Grande do Sul que tem por objetivo divulgar a produção científica nacional e internacional, sobre temas relacionados à Educação Física, no que tange aos seus aspectos pedagógicos, históricos, políticos e culturais. Nessa perspectiva, o periódico recebe, avalia e publica manuscritos que problematizem os fenômenos e os temas investigados, tendo como fundamentos teóricos, metodológicos, analíticos e interpretativos aqueles oriundos das Ciências Humanas e Sociais.

Quadro 2 – Dados da revista MOVIMENTO para o descritores jogos populares

TÍTULO	AUTOR	VOL/NÚM/PÁG/ANO.
Comunicação Motriz nos Jogos Populares: Uma Análise Praxiológica	Leys Eduardo dos Santos Soares; Pierre Normando Gomes-da-Silva; João Francisco Magno Ribas.	v. 18, n. 3, p. 159-182, 2012.
Resenha do Livro "Event Power: How Global Events Manage and Manipulate" do Autor Chris Rojek	César Teixeira Castilho	v. 22, n. 1, 2016.

Fonte: O autor

O artigo “**Comunicação motriz nos jogos populares: uma análise praxiológica**” de Leys Soares; Pierre Silva e João Ribas (2012) é uma pesquisa descritiva, para tornar evidente a lógica de funcionamento de jogos populares realizados no município de João Pessoa na Paraíba. Tem como objetivo, a partir da Praxiologia Motriz, revelar as diferentes interações presentes nos jogos sociomotrizes populares. O resultado desta pesquisa nos aponta para dois desdobramentos socioeducativos. Primeiro, os jogos praticados por crianças e jovens, de modo espontâneo e auto organizado, sem a intervenção do adulto ou da institucionalização esportiva, são possuidores de uma riqueza sociocultural. Segundo, os jogos tradicionais, devido sua popularidade e possibilidade de flexibilização de regras, negociação dos conflitos e adaptações revelam o quanto estes jogos poderiam estar sendo valorizados pelos professores de educação física na escola.

Na segunda pesquisa também na Revista Movimento, trocamos os descritores para jogos tradicionais e mantemos o idioma e o mesmo período de dez anos, neste caso encontramos 6 artigos, porém um dos artigos já estava presente na primeira pesquisa restando apenas 5 conforme registrado no quadro 3 abaixo.

Quadro 3 – Dados da revista MOVIMENTO para descritores jogos tradicionais

TÍTULO	AUTOR	VOL/NÚM/PÁG/ANO.
Resenha da Obra: Jogo Tradicional e Cultura.	Adriana Claudia Martins Figuera; Gislaine A.R. da Silva Rossetto.	v. 22, n. 2, 2016.
Jogos Tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul: Manifestação Pulsante e Silenciada.	Elizara Carolina Marin; João Francisco Magno Ribas; Pierre Parlebas; Fernanda Stein; Alini de Vargas Crestani.	v. 18, n. 3, 2012.
Tio, eu gosto é de treta!”Brincando e brigando na Escola”.	Mayrhon José Abrantes Farias; Ingrid Dittrich Wiggers.	v. 25, jan./dez. 2019.
Festa, Danças e representações: continuidade de tradições e plasticidades culturais.	José Luiz dos Anjos.	v. 19, n. 3, . 2013

Efeito da Cooperação Motriz na vivência emocional positiva: perspectiva de gênero.	Pere Lavega; Jaume March; Gloria Rovira; Paulo Coelho Araujo.	v. 20, n. 2, . 2014
--	---	---------------------

Fonte: O autor

No artigo “**Resenha da Obra: Jogo Tradicional e Cultura**”, Adriana Claudia Martins Fighera e Gislaine A. R. da Silva Rossetto (2015) apresentam uma resenha sobre o livro Jogo Tradicional e Cultura, de Elizara Carolina Marin e João Francisco Magno Ribas (2013). No texto é apresentada a relevância do tema apresentado no livro, o qual traz os jogos tradicionais encontrados em quatro grupos sociais do Rio Grande do Sul.

Com um olhar especial sobre o jogo tradicional, os autores convidam à reflexão acerca do modo como as manifestações culturais de diferentes grupos sociais (indígena, alemã, italiana e portuguesa) constituem a identidade dos sujeitos que compõem o contexto sócio-histórico do Rio Grande do Sul. É um trabalho de grande importancia, pois possibilita refletirmos sobre as condições necessárias aos professores de Educação Física e educadores, a fim de que sejamos capazes de adentrar neste lugar social e trazer para o trabalho pedagógico situações de ensino e de aprendizagem adequadas aos estudantes reais, reconhecendo suas histórias e percursos de aprendizagem, considerando uma determinada cultura, lugar e tempo em que vivem.

No segundo artigo analisado deste quadro, “**Jogos tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul: manifestação pulsante e silenciada**”, de Elizara Marin et al. (2012), é apresentada uma pesquisa descritiva onde foi utilizado para coleta de dados, formulários e entrevistas semi-estruturadas. A pesquisa objetiva situar os jogos tradicionais dos grupos sociais alemães e italianos e as relações existentes com o contexto histórico e sócio cultural no Rio Grande do Sul. Verificou-se que no cotidiano dos municípios e dos grupos sociais investigados apresenta-se uma diversidade de jogos tradicionais. Há, também, apropriação de jogos de um grupo social por outro, mas o mais expressivo é a preservação do legado de ludicidade dos jogos do seu grupo social. Foi identificado que, a partir da lógica interna e externa dos jogos, tais manifestações tradicionais interagem para além do contexto familiar, ou seja, os jogadores como membros de grupos sociais assumem papéis que alimentam

a transmissão desses elementos culturais. Assim “os jogos são, de qualquer modo, o espelho da sociedade que coloca em cena uma imagem viva das mentalidades da sua comunidade, os jogos fazem viver nos corpos de seus praticantes certos traços marcantes de sua cultura” (MARIN et al, 2012, p.90).

Para a terceira pesquisa usamos a Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (LICERE), e foram utilizados os mesmos filtros da pesquisa anterior.

Identificada pelo ISSN (eletrônico): 1981-3171, a LICERE é uma obra com Licença na Creative Commons Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional, é editada pelo Programa de Pós Graduação Interdisciplinar em Lazer da Universidade Federal de Minas Gerais, de periodicidade trimestral, sem fins lucrativos. Está aberta para receber contribuições de profissionais das mais diferentes áreas de atuação e formação, desde que tenham o intuito de contribuir para o avançar da discussão sobre o Lazer em seu contexto.

Usando os descritores jogos populares encontramos na Revista LICERE 12 artigos, conforme apresentados no quadro abaixo.

Quadro 4 – Dados da revista LICERE para descritor jogos populares

TÍTULO	AUTOR	VOL/NÚM/PÁG/ANO.
Análise dos Jogos Tradicionais e seu Contexto nas Olimpíadas Rurais de Jaguari/RS.	Silvester Franchi; Sabine Damian da Silva; João Francisco Magno Ribas.	v. 19, n. 4, p. 376–413, 2016.
O Lazer Como Componente Curricular no Ensino Superior: Uma Análise a partir da Educação Física.	Janisson dos Santos; Cae Rodrigues.	v. 22, n. 3, p. 283–320, 2019.
As Brincadeiras Realizadas por Crianças nas Praças da Cidade de Patos-PB.	Alana Simões Bezerra; Diogo Peixoto Medeiros.	v. 23, n. 2, p. 1–18, 2020.
Atuação de Diferentes Profissionais em Brinquedotecas Hospitalares: Características e Funções.	Lucas Tagliari da Silva; Ercília Maria Angeli Teixeira de Paula.	v. 18, n. 2, p. 329–349, 2015.
Do Jogo ao Sistema Esportivo: A Institucionalização da Prática do Remo no Rio Grande do Sul.	Carolina Fernandes da Silva; Alie Beatriz Assmann; Janice Zarpellon Mazo.	v. 22, n. 3, p. 140–158, 2019.

Interface entre Uso de Drogas e Lazer: Percepção de Usuários de um CAPS ad de Cuiabá–MT.	Solange Silva Rocha; Sílvia Chwartzmann Halpern.	v. 22, n. 4, p. 534–566, 2019.
Retomada de Valores e Mudanças Atitudinais: Uma Experiência no Programa Social Cidadão UFSM/CEFD.	Rosalvo Luis Sawitzki; Tanise Zeppenfeld Arruda; Sabrina Aita; Raquel Cougo Alves.	v. 16, n. 3, 2013.
O brincar na infância e o professor de educação física.	Alana Simões Bezerra; Dafne Souto Macedo; Thaiza Isidro Vieira; Pierre Normando Gomes-da-Silva.	v. 17, n. 1, 2014.
Entre a Laguna dos Patos e o Oceano: Notas sobre a Memória e Algumas Transformações do Futebol Amador de São José do Norte/RS (Brasil).	Leonardo Costa da Cunha; Gustavo da Silva Freitas; Luiz Carlos Rigo.	v. 19, n. 4, p. 298–319, 2017.
Estratégias de Gestão Pública na Prefeitura de Vitória/ES. O PELC e a Intersetorialidade das Ações.	Lorenza Falchetto Venturim; Carlos Nazareno Ferreira Borges; Dirceu Santos Silva.	v. 16, n. 4, 2013.
Dos Aplausos às Ruínas. Uma Construção das Memórias do Turfe no Hipódromo da Cidade do Rio Grande/RS.	João Francisco Santana Xavier; Gustavo da Silva Freitas; Luiz Carlos Rigo.	v. 17, n. 2, p. 165–191, 2014.
Divertimentos Paulistanos (1828-1867).	Flávia da Cruz Santos.	v. 22, n. 3, p. 253–282, 2019.

Fonte: O autor

O primeiro artigo analisado tem o título de “**Análise dos Jogos Tradicionais e seu Contexto nas Olimpíadas Rurais de Jaguari/RS**”, dos autores Silvester Franchi; Sabine Silva e João Ribas (2016) trata-se de uma pesquisa descritiva e explicativa com o objetivo de identificar, descrever, analisar e caracterizar os jogos tradicionais manifestados nas Olimpíadas Rurais da cidade de Jaguari/RS, considerando os elementos do contexto sociocultural que envolve o evento. Essa pesquisa, além do registro e análise dos jogos tradicionais, busca interpretar este fenômeno e compreender suas determinações. Os autores também chamam a atenção para um estudo realizado no Rio Grande do Sul por Marin e Ribas (2013) que evidenciou a falta de registro e entendimento dos Jogos Tradicionais no Rio Grande do Sul, indicando a necessidade de um volume maior de pesquisas nesta temática. E

destacam a importância dos Jogos Tradicionais enquanto conteúdos da educação física escolar. “Afirmar a importância como um conteúdo significa dizer que os jogos tradicionais devem ser trabalhados pedagogicamente a partir de suas próprias características e não como reféns de outros conteúdos”. (FRANCHI; SILVA; RIBAS, p.411).

O segundo Artigo intitulado de **“As brincadeiras realizadas por crianças nas praças da cidade de Patos-PB”**, tem como autores Alana Bezerra e Diogo Medeiros. Trata-se de uma pesquisa direta, de campo por meio de observação e de abordagem qualitativa, onde os sujeitos investigados foram 25 crianças entre 6 e 12 anos de idade que estavam realizando brincadeiras nas praças revitalizadas da cidade de Patos-PB. O objetivo dessa pesquisa foi fazer um levantamento de quais jogos e brincadeiras tradicionais esses sujeitos utilizavam. Durante a pesquisa foi constatado que as crianças preferem brincar na praça a ficar em casa com jogos eletrônicos, assim um fato que foi percebido durante as observações é que nas praças nenhuma criança estava realizando algum tipo de brincadeira tecnológica (não usavam tablets nem celulares). Os autores entendem que: “mesmo em uma época em que as crianças brasileiras têm acesso aos recursos eletrônicos que compõem o seu brincar, há também no seu cotidiano espaços para realizar atividades de jogos e brincadeiras populares” (BEZERRA; MEDEIROS, 2020, p. 15).

A última pesquisa também foi realizada na Revista LICERE, foram usados os mesmos filtros, substituindo apenas os descritores jogos populares por jogos tradicionais. Nesta pesquisa foram encontrados 15 artigos 2 deles já mencionados na pesquisa anterior, restando assim 13 artigos conforme o quadro 5 abaixo.

Quadro 5 – Dados da LICERE para pesquisa com descritor jogos tradicionais

TÍTULO	AUTOR	VOL/NÚM/PÁG/ANO.
A Lógica Interna e o Contexto dos Jogos Tradicionais Indígenas Organizados no Estado do Rio Grande do Sul.	Sabrine Damian Silva; João Francisco Magno Ribas.	v. 19 n. 2, 2016.
A Dança na Perspectiva de um Jogo Digital.	Paola Luzia Gomes Prudente.	v. 21 n. 3, 2018.

Apropriação das Tecnologias Virtuais como Estratégias de Intervenção no Campo do Lazer. Os Webgames Adaptados.	Gisele Maria Schwartz; Danilo Roberto Pereira Santiago; Cristiane Naomi Kawaguti; Giselle Helena Tavares; Juliana de Paula Figueiredo; Marcelo Fadori Soares Palhares, Amanda Mayara do Nascimento.	v. 16 n. 3, 2013.
Os Jovens e os Videojogos Ativos. Um Estudo de Caso.	José Carlos Almeida Couto; Antonino Pereira.	v. 18 n. 3, 2015.
Do Lazer à Performance. Uma Revisão Sócio-Histórica sobre o Desenvolvimento dos Jogos Eletrônicos.	Jéssica Barbosa Ferreira; Letícia Cristina Lima Moraes; Wanderley Marchi Júnior.	v. 24 n. 2, 2021.
Brinquedos e Jogos tradicionais da Trifronteira.	Cícera Andréia de Souza; Bianca Teles de Moura; Luciano Gulart de Lima; Danieli Maehler Nejeliski.	v. 22 n. 2, 2019.
I Jogos Mundiais dos Povos Indígenas. Análise a partir do Modelo dos Múltiplos Fluxos.	Vitor Hugo Marani; Luciana Leticia Sperini Rufino dos Santos; Larissa Michelle Lara; Fernando Augusto Starepravo.	v. 22 n. 2, 2019.
Políticas Públicas e Espaços de Esporte e Lazer nos Estudos Acadêmicos. Uma Revisão Sistemática.	José Pedro Scarpel Pacheco; Gisele Maria Schwartz.	v. 24 n. 2, 2021.
Brincadeiras Indígenas do Povo Tembé do Alto Rio Guamá Diálogo entre a Tradição e a Modernidade.	Maria Leidiane Barboza Souza; Vivian Florêncio Ribeiro; Tadeu João Ribeiro Baptista; Patrícia do Socorro Chaves de Araújo.	v. 22 n. 2, 2019.
Jogos da Cultura Popular no Brasil e Uruguai. Um Estudo de Casos na Educação Física Escolar.	Verónica Gabriela Silva Piovani; Giovani De Lorenzi Pires.	v. 16 n. 3, 2013.
O Football Precipitando a Vida. Os Primeiros Anos do Esporte Bretão em Belo Horizonte (1904-1933).	Rogério Othon Teixeira Alves; Sílvio Ricardo da Silva; Georgino Jorge de Souza Neto; Sarah Teixeira Soutto Mayor.	v. 17 n. 1, 2014.
Futebol, Mulheres e Interação Social.	Alexandre Jackson Chan-Vianna; Diego Luz Moura.	v. 20 n. 4, 2017.
Motivações para Prática da Modalidade Punhobol no Lazer.	Patrícia da Rosa Louzada da Silva; Fabiana Celente Montiel; Tales Emílio Costa	v. 23 n. 4, 2020

	Amorim; Rúbia da Cunha Gorziza Garcia; Vivian Hernandez Botelho; Eraldo dos Santos Pinheiro; Mariângela da Rosa Afonso.	
--	--	--

Fonte: O autor

O primeiro artigo analisado deste quadro foi o dos autores João Ribas e Sabrine Silva (2016), com o título **“A Lógica Interna e o Contexto dos Jogos Tradicionais Indígenas Organizados no Estado do Rio Grande do Sul”**. O presente estudo se caracteriza como uma pesquisa documental e tem como objetivo realizar um diagnóstico dos Jogos Tradicionais de distintos grupos sociais indígenas do campo e da cidade no Estado do Rio Grande do Sul. Os autores destacam que ações como essas se tornam importantes por ter sido encontrado um número muito reduzido de jogos tradicionais sendo preservados no seu contexto, conforme constatado no diagnóstico. E ressaltam a possibilidade de uma convivência intergeracional que esses jogos tradicionais indígenas proporcionam, sendo os jogos protagonizados por pessoas de diferentes idades e gerações.

Para os autores os jogos tradicionais “carregam consigo a história e conhecimentos consolidados ao longo de gerações, que são transmitidos, geralmente, pela oralidade” (RIBAS e SILVA, 2016, p. 255).

O segundo artigo **“Brinquedos e Jogos Tradicionais da Trifronteira”**, de Luciano Lima et al. (2019), é um estudo de caso com o objetivo de apresentar os resultados de uma investigação acerca dos brinquedos e jogos tradicionais da Trifronteira (região que engloba três cidades do Brasil e Argentina, Barracão-Paraná/Brasil, Dionísio Cerqueira-Santa Catarina/Brasil e Bernardo de Irigoyen-Misiones/Argentina). Os objetos pesquisados são os brinquedos, brincadeiras e jogos tradicionais presentes na cultura infantil de pessoas com 55 anos ou mais que viveram a infância na Trifronteira. Os resultados identificaram os brinquedos, brincadeiras e jogos característicos da cultura infantil da época nas três cidades, bem como constatou detalhes da produção dos brinquedos, como as ferramentas e materiais utilizados. “Os brinquedos, brincadeiras e jogos tradicionais demonstram as diferentes formas de manifestações culturais de um povo”. (LIMA, et al., 2019, p. 232).

O terceiro artigo encontrado, **“Jogos da cultura popular no Brasil e Uruguai”**, de Verónica Piovani e Giovani Pires (2013), teve inspiração em alguns

pressupostos da pesquisa-ação, porém, neste estudo em particular, foi utilizada a metodologia de estudo de caso. O objetivo do estudo foi analisar e comparar as manifestações dos jogos da cultura popular em um intercâmbio entre Brasil e Uruguai, na Educação Física escolar. A proposta era uma situação didática, representada em uma unidade de ensino-aprendizagem, a qual utilizava os jogos da cultura popular do Brasil e do Uruguai como conteúdo. Os resultados evidenciaram que as brincadeiras tradicionais são estímulo para as crianças construir e compartilhar sua aprendizagem, em alguns contextos estão sofrendo certo esquecimento/desconhecimento e estão fortemente influenciadas pelas diferenças de gênero. “Ressalta-se que os jogos tradicionais se apresentam como uma oportunidade para a renovação da prática pedagógica, devido a que tem como característica promover a participação ativa e autônoma das crianças” (PIOVANI e PIRES, 2013, p. 25).

Após as pesquisas realizadas nas revistas Movimento e Licere, foram encontrados 35 artigos com diferentes conteúdos que de alguma forma estavam relacionados ao o jogo. Dentre esses conteúdos podemos verificar alguns elementos importantes do referencial teórico que contribuíram com essa pesquisa mostrando novos caminhos a seguir.

Para analisar os artigos, selecionamos aqueles que mais se aproximaram à temática jogos populares na Educação Física. Descartando aqueles que não se relacionavam com o tema. Assim dos 32 artigos encontrados, apenas 8 deles fazia alguma alusão à temática jogos populares e desses 8, apenas 1 relacionava jogos populares e Educação Física escolar.

O artigo **Jogos da cultura popular no Brasil e Uruguai** de Verónica Piovani e Giovanni Pires (2013) foi o único dentre os encontrados a relacionar à temática jogos populares e Educação Física escolar. O objetivo do estudo foi analisar e comparar as manifestações dos jogos da cultura popular em um intercâmbio entre Brasil e Uruguai, na Educação Física escolar. A proposta era uma situação didática, representada em uma unidade de ensino-aprendizagem, a qual utilizava os jogos da cultura popular do Brasil e do Uruguai como conteúdo.

Um estudo muito interessante, pois mostra a cultura presente nos dois países, evidenciando a importância dos jogos populares em estimular as crianças a construir e compartilhar suas aprendizagens.

5 Considerações Finais

Os Jogos Populares são produzidos pelo homem ao longo da sua história, esses Jogos foram produzidos, reproduzidos, reinventados, e ainda hoje, estão presentes no nosso cotidiano, sendo transmitido de geração em geração através da oralidade. São jogos muito importantes que não devem cair no esquecimento, pois eles contribuem significativamente para o desenvolvimento infantil em vários âmbitos, além de ser uma forma para difundir a cultura popular nas escolas.

Ao longo do processo de construção deste estudo bibliográfico buscamos identificar como se expressa a temática jogos populares dentro da produção do conhecimento, para isso pesquisamos dentro da literatura especializada sobre sua origem, história, desenvolvimento, características, classificações e como os jogos populares estão presentes como conteúdo da Educação Física.

Assim chamamos a atenção para a atual situação deste conteúdo tão importante para a Educação Física escolar que se encontra em processo de esquecimento, sendo pouco vistos em atividade nas ruas, praças e parques, locais estes antes disputados para essas praticas hoje restrita a pequenos espaços e a escola.

De certa forma alguns fatores contribuem para que isto aconteça o crescimento rápido das cidades, a tecnologia, juntamente acompanhado pela violência urbana, colaboram para o abandono dos jogos populares nas ruas, afastando as crianças das áreas, que para elas eram locais ideais para a prática dos jogos.

Outro fator muito preocupante é a substituição dos jogos populares por atividades do meio tecnológico como celulares, videogames, computadores e televisão, sabendo que o uso desses recursos tecnológicos pode prejudica a criança tanto na sua formação intelectual como física.

Durante a pesquisa bibliografica encontramos poucos artigos relacionados ao tema jogos populares, desses poucos artigos encontrados apenas 1 (um) estava relacionado com a educação física na escola, isso mostra que assim como os jogos populares vêm desaparecendo das ruas, também vêm diminuindo as pesquisas a seu respeito.

Ressaltamos que é de grande importância que a escola não negue este conhecimento a seus alunos, pois o jogo sempre se fez presente na escola, e

enquanto conteúdo da educação física ele vem contribuindo significativamente no desenvolvimento de um caráter organizativo e regulador, com atitudes necessariamente grupais que exigem cooperação, criatividade e a descoberta de formas de convivência social. Além disso, desenvolve habilidades corporais como velocidade, força, assim podemos considerar o jogo como um dos mais importantes conteúdos para a educação física.

Considerando que os jogos populares são de suma importância para o desenvolvimento das crianças e para manutenção da cultura popular, cabe ao professor de educação física resgatar os jogos populares dentro da escola para que esses jogos não sejam esquecidos fora dela.

Destacamos que o tema é bastante amplo e outros estudos serão necessários antes de uma completa compreensão deste fenômeno.

6 Referências

- ALVES, A. M. P. A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica, **Linhas**, Florianópolis. v.4, nº 1, 1-15p., 2003. Disponível em: <https://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1203/1018> Acesso em: 02 abr. 2022.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- BEZERRA, A. S.; MEDEIROS, D. P. As brincadeiras realizadas por crianças nas praças da cidade de Patos-PB. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 23, n. 2, p. 1–18, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/21764>. Acesso em: 23 abr. 2022.
- BÖHM, O. P. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação**. Chapecó: Universidade Comunitária da Região de Chapecó, 2015. Disponível em: <<http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/02/Ottopaulo-B%C3%B6hm.pdf>> Acesso em: 27 mar. 2022.
- BRUHNS, H. T. O Jogo nas Diferentes Perspectivas Teóricas. Florianópolis: **Revista Motrivivência**, ano VIII, n. 9, 1996. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/5654/20446>. Acesso em: 17 mar. 2022.
- CAILLOIS, R. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.
- DARIDO, S. C. Educação física na escola: conteúdos, suas dimensões e significados. Universidade Estadual Paulista. Prograd. Caderno de formação: formação de professores didática geral. São Paulo: Cultura Acadêmica, p. 51-75, 2012. Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/41549/1/01d19t03.pdf>. Acesso em 12 abr. 2022.
- DARIDO, S. C.; JUNIOR, O. M. S. J. **Para ensinar educação física: Possibilidades de intervenção na escola**. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2015.
- FADELI, T. T. et al. Arco da velha: resgate e vivência de brinquedos e brincadeiras populares. In: XV ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER - LAZER E TRABALHO: NOVOS SIGNIFICADOS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA, 2003, Santo André.
- FARIA JUNIOR, A. G. A reinserção de jogos populares nos programas escolares. In **Motrivivência**, Florianópolis, n 9, p.44-65, 1996.
- FRANCHI, S; SILVA, S. D. da; RIBAS, J. F. M. Análise dos jogos tradicionais e seu contexto nas olimpíadas rurais de Jaguari/RS. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 19, n. 4, p. 376–413, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1364>. Acesso em: 23 set. 2022.
- FERREIRA, V. **Educação Física: recreação, jogos e desportos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo Inteiro**: Teoria e Prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1994.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender**: O resgate do jogo infantil- São Paulo, Moderna, 1996.

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_p054061_c.pdf. Acesso em: 10 abr. 2022.

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

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GRANDO, R. C. O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula. 2001. 224 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001. Disponível em: http://matpraticas.pbworks.com/w/file/attach/124818583/tese_grando%281%29.pdf. Acesso em: 03 abr. 2022.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KISHIMOTO, T. M. **O brinquedo na educação**: considerações históricas. Série Ideias, FDE, n. 7, p. 39-45, 1995.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. Perspectiva UFSC/CED, NUP n.22 p.105-128 Florianópolis 1994.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

LAKATOS, M. E; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LAKATOS, M. E; MARCONI, M. A. **Metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

LEAL, L. A. B. BROUGÈRE, Gilles. Jogo e Educação. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 2003. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n.2, p. 177-183, jul/dez 2014.

LIMA, et al. Brinquedos e jogos tradicionais da trifronteira. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 22, n. 2, p. 218–236, 2019. DOI: 10.35699/1981-3171.2019.13555. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/13555>. Acesso em: 24 abr. 2022.

MASCHIO, V. e RIBAS, J. F. M. O jogo enquanto conteúdo escolar na abordagem crítico-superadora. **EFDesportes**, Revista Digital. Buenos Aires – Ano 16 – nº 157 – Junho de 2011. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd157/o-jogo-na-abordagem-criticosuperadora.htm> Acesso em: 13 abr. 2022.

MARIN, E. C. et al. Jogos tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul: manifestação pulsante e silenciada. **Movimento**, Porto Alegre, v. 18, n. 03, p. 73-94, jul/set de 2012. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/26564/21140>. Acesso em: 10 abr. 2022.

MELLO, A. M. **Jogos tradicionais e brincadeiras infantis**. Da Costa, Lamartine (ORG.). Atlas do esporte no Brasil . Rio de Janeiro: CONFEF, 2006.

MILITÃO, A. **Jogos, Dinâmicas e Vivências Grupais**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2000.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

OLIVEIRA, A. L. Jogos e brincadeiras populares na educação física escolar: um exemplo de sistematização do conteúdo. Revista Digital **EFDesportes**, Buenos Aires, v. 16, n. 162, nov. 2011.

PIOVANI, V. G. S.; PIRES, G. D. L. 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. DOI: 10.35699/1981-3171.2013.662. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/662>. Acesso em: 26 abr. 2022.

WAJSKOP, G. **O brincar na educação infantil**. Caderno de Pesquisa, São Paulo, n.92, 1995.

RETONDAR, J. J. M. **Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana**. Petrópolis: Vozes, 2007.

RIBAS, J. F. M; SILVA, S. D. A Lógica Interna e o Contexto dos Jogos Tradicionais Indígenas Organizados no Estado do Rio Grande do Sul. **LICERE - Revista do Programade Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 19, n. 2, p. 226–259, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.Br/index.php/licere/article/view/1245>. Acesso em: 21 abr. 2022.

SESNIK, P.; PEREIRA, V. R. Jogos e Brincadeiras Tradicionais e Convencionais Como Prática Lúdico-Cultural Na Escola. Disponível em: <http://www.diaadiaeducação.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2132-8.pdf>. Acesso em: 29 mar. 2022

SANTOS, G. F. L. Origem dos Jogos Populares: em busca do “elo” perdido. In: CONGRESSO NORTE PARANAENSE DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 4. 2009, Londrina. Anais. Londrina: UEL, 2009.

SANTOS, G. F. L. Jogos Tradicionais e a Educação Física. Londrina-PR: EDUEL, 2012.

SILVA, T. e. Jogos Populares na Escola: Um desafio para a prática da Educação Física Escolar. 2009. 12 f. Trabalho realizado com objetivo de obter o título de Graduado no curso de Licenciatura em Educação Física- Universidade Vale do Acaraú/FAMETRO, Morada Nova, CE, 2009.

SOARES, C. L. et al. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

TAVARES, M.; SOUZA JÚNIOR, M. O jogo como conteúdo de ensino para a prática pedagógica da educação física na escola. Revista **Corporis**, Recife, ano I, v.1, jul./dez. 1996.

VALDUGA, C. Jogo na Educação Física: Discussões e reflexões. **EFDeportes.com**. Revista digital, n. 159, ano 16, Buenos Aires. Agosto de 2011. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd159/jogo-na-educacao-fisica-discussoes-e-reflexoes.htm>. Acesso em: 23 mar. 2022.