



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

QUESIA GOUVEIA DE ANDRADE

**A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E OS JOGOS POPULARES: SEU ESPAÇO NA
PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO**

RECIFE
2021

QUESIA GOUVEIA DE ANDRADE

**A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E OS JOGOS POPULARES: SEU ESPAÇO NA
PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO**

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
2021

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)

A553e

Andrade, Quesia Gouveia de
A Educação Física escolar e os jogos populares: seu espaço na produção do conhecimento / Quesia Gouveia de
Andrade. - 2021.
55 f.

Orientadora: Rosangela Cely Branco Lindoso.
Inclui referências e anexo(s).

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Licenciatura em Educação Física, Recife, 2021.

1. Jogos Populares. 2. Jogos Tradicionais. 3. Educação Física. 4. Escola. I. Lindoso, Rosangela Cely Branco, orient.
II. Título

CDD 613.7

QUESIA GOUVEIA DE ANDRADE

**A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E OS JOGOS POPULARES: SEU ESPAÇO NA
PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO**

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

Aprovada em ____ de _____ de 2021.

BANCA EXAMINADORA

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

Prof^ª. Ma. Thamyrys Fernanda Cândido de Lima Nascimento

Prof. Me. José Mawison Cândido de Lima

*Dedico essa monografia a Edna Chaves de Lima
(in memoriam) Por ter sonhado em ver um dos
seus filhos concluindo um curso de nível superior,
porém, a covid-19 não lhe permitiu.*

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus, pelo seu Amor, por ter me dado resiliência e me sustentado durante toda a graduação em meio a tantas dificuldades.

A meu esposo Elizeu Andrade por seu amor e cuidado para comigo.

Aos meus filhos Thiago e Lukas Andrade, meus grandes incentivadores. Agradeço todo apoio e amparo nos tempos difíceis. Amo muito vocês!

A toda minha família, os Gouveias e os Andrades, especialmente a João Arthur que me trouxe de volta a alegria e a vontade de concluir essa graduação.

Sou grata por Geiliane Messias, um presente que essa graduação me deu. Uma filha e amiga. Seus conselhos e carinhos foram fundamentais. Também te amo! Ao “grupinho inseparável” Jessica Tamara e José Fernando, juntos somos mais fortes! Vocês são muito especiais, trilharam comigo essa jornada e pudemos dividir os momentos bons e ruins. Obrigada pelas risadas!

Tenho grande gratidão a Jéssica Lima e João Lucas. Vocês sempre me mostraram que seria possível. Obrigada pelos conselhos, incentivos, e acima de tudo a amizade. Vocês nunca largaram a minha mão.

Agradeço à minha orientadora, professora Rosângela Lindoso, pela oportunidade de trabalharmos juntas em um projeto de extensão, com hidroginástica para idosos moradores das circunvizinhanças da UFRPE. Por ter me aceito como orientanda nesta pesquisa, e ter me ajudado a compreender os caminhos que precisavam ser percorridos. Obrigada pela sua disponibilidade e direcionamentos.

Aos professores minha gratidão. A todos que contribuíram para minha formação. A professora Élcia Bandeira, professora do departamento de História da UFRPE, que tive oportunidade de conhecer e ser sua aluna. Obrigada por seus conselhos.

Enfim, agradeço a todos que, diretamente ou não, contribuíram para a realização desse sonho.

Assim como a poesia, os jogos infantis despertam em nós o imaginário, a memória dos tempos passados.

Tizuko Morchida Kishimoto

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo identificar como os jogos surgiram na história da humanidade, seus desenvolvimentos e como se apresentam hoje; categorizar os diferentes tipos de jogos existentes na atualidade; e identificar as contribuições dos jogos populares para a educação física escolar. Do ponto de vista metodológico, trata-se de uma pesquisa bibliográfica, mais especificamente de artigos científicos publicados em Português entre os anos de 2011 e 2021, desenvolvida numa abordagem qualitativa, e realizada nos periódicos Revista Brasileira de Ciência do Esporte (RBCE) e Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (LICERE), e nas bases de dados SCIELO e LILACS, onde buscamos aprofundar o tema jogos populares e suas contribuições na formação do desenvolvimento desses sujeitos. Para essas análises, nos fundamentamos no historiador Johan Huizinga, no que tange a discussão sobre a origem e transformação dos jogos ao longo do tempo; em autores como Fausto Amaro e Tizuko Kishimoto, para caracterizar e conceituar os jogos, bem como para compreender sua relação com a educação, juntamente com o Coletivo de Autores, que trata do conceito de “Cultura Corporal”; e nos trabalhos de Adriana Friedmann, Camila Valduga e Roger Caillois, para a categorização dos diferentes tipos de jogos existentes na atualidade. Apesar da literatura indicar que os jogos populares são um importante instrumento para o desenvolvimento, constituindo-se como um conteúdo que precisa ser tratado pedagogicamente pela educação física escolar, e como um patrimônio cultural, nossa pesquisa demonstra que, atualmente, eles estão perdendo espaço para os jogos eletrônicos, e alerta para a necessidade de serem discutidos pela produção do conhecimento dentro da educação física escolar, devido a sua importância na prática pedagógica.

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

ABSTRACT

This research aims to identify how games emerged in human history, their developments and how they are presented today; categorizing the different types of games that currently exist, and identifying the contributions of popular games in schools physical education. From a methodological point of view, this is a bibliographical research, more specifically of scientific articles published in Portuguese between 2011 and 2021. Developed in a qualitative approach and carried out in journals, *Revista Brasileira de Ciência do Esporte (RBCE)* and *Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (LICERE)*, and the SCIELO and LILACS database, we seek to deepen the topic of popular games and their contributions to the formation of the development of these subjects. For these analyses, we base ourselves on the historian Johan Huizinga, regarding the discussion about the origin and transformation of games over time; in authors such as Fausto Amaro and Tizuko Kishimoto, characterize and conceptualize games, as well as understand their relationship with education. Together with the *Coletivo de Autores* book that deals with the concept of “Body Culture”; and in the works of Adriana Friedmann, Camila Valduga, and Roger Caillois, for the categorization of the different types of games that exist today. Although the literature indicates that popular games are an important tool for a child's development, constituting content that needs to be pedagogically treated by schools physical education and their cultural heritage, our research shows that, currently, they are losing space due to electronic games, and alerts to the need to be discussed for the production of knowledge within schools physical education, due to its importance in pedagogical practice.

Keywords: Popular Games; Traditional Games; Physical Education; School.

LISTA DE QUADROS

| | |
|--|----|
| Quadro 1 – Lista de Jogos Populares | 29 |
| Quadro 2 – Dados da LICERE para jogos populares | 34 |
| Quadro 3 – Dados da LICERE para jogos tradicionais | 36 |
| Quadro 4 – Dados da LILACS para jogos populares | 39 |
| Quadro 5 – Dados da LILACS para jogos tradicionais | 42 |

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABEC – Associação Brasileira de Editores Científicos.

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

CBCE – Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte.

CNPq – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

DOI – Digital Object Identifier.

ENs – Entrevistas Narrativas.

FAPESP – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo.

ID – Identificador.

ISSN – International Standard Serial Number.

LILACS – Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde.

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

RBCE – Revista Brasileira de Ciências do Esporte.

SCIELO – Scientific Electronic Library Online.

TIC – Tecnologias de Informação e Comunicação.

UFRPE – Universidade Federal Rural de Pernambuco.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 Introdução | 11 |
| 2 Objetivos | 14 |
| 2.1 Objetivo Geral | 14 |
| 2.2 Objetivos Específicos | 14 |
| 3 Metodologia | 15 |
| 4 Referencial Teórico | 19 |
| 4.1 Capítulo 1 – Jogos: origem, trajetória e atualidade | 19 |
| 4.2 Capítulo 2 – Jogos: discutindo seus conceitos | 23 |
| 4.3 Capítulo 3 – Jogos: sua classificação e importância | 27 |
| 5 Resultados e Discussão | 33 |
| 6 Considerações Finais | 46 |
| 7 Referências | 48 |
| ANEXO A – Revista Brasileira de Ciências do Esporte | 52 |
| ANEXO B – SCIELO | 54 |

1 Introdução

Nos dias atuais, existe uma percepção de que cada vez menos vemos crianças brincando nas ruas e praças, explorando atividades que chamamos na Educação Física de jogos populares. Também é comum ouvir, de pessoas com mais idades, frases como: “no meu tempo, as crianças brincavam na rua”, “esses meninos de hoje são tudo ‘crianças de prédio’”, “os meninos de hoje só vivem no celular, não brincam mais”, etc. Há no imaginário popular a ideia de que no passado as crianças tinham mais contato com as brincadeiras tradicionais e jogos populares, e que isso se perdeu na atualidade.

Ao longo da história, os jogos que estavam tão presentes na nossa vida, por vezes, ficaram despercebidos. A ideia para alguns, era que o jogo representava a possibilidade da criança gastar energia, que os jogos eram utilizados apenas para entretenimento e diversão, e portanto, não havia um papel educacional nele, como aponta Diana Miranda, Patricia Santos e Samira Rodrigues (2014). Outrossim, pesquisamos por notícias, blogs, e sites que abordassem os “jogos populares”, ou mesmo de como a ausência desses jogos tem impactado o desenvolvimento na infância, com isso identificamos que esse debate também tem sido deixado de lado nas principais mídias e meios de comunicação. Além disso, cada vez mais a educação tem dialogado com ferramentas tecnológicas, inclusive nesse momento pandêmico. Tais mudanças fizeram com que educadores buscassem alternativas para ensinar práticas da educação física nesse contexto, isto é, soluções para que pudessem dar continuidade ao processo de ensino aprendizagem mesmo durante a pandemia.

Dessa maneira, a escolha do tema partiu de uma compreensão sobre a importância dos jogos populares, entendendo o jogo como um fenômeno da Cultura Corporal, “resultado de conhecimentos socialmente produzidos e historicamente acumulados pela humanidade que necessitam ser retrçados e transmitidos” (SOARES et al., 1992, p. 26). Considerando que esse conteúdo, o jogo, tratado na escola, agrega valores, sentido e significado, que precisam ser transmitidos e assimilados por seus alunos, possibilitando a apropriação, por parte desses, de uma prática social, contribuindo com a formação desses sujeitos.

Vários pesquisadores têm contribuído significativamente, ao longo dos anos, com produções acadêmicas na área da Educação Física, buscando inserir discussões sobre as atividades corporais como: o jogo, o esporte, a dança, e a ginástica, trazendo uma ressignificação e buscando uma reformulação da Educação Física escolar. Porém, é possível observarmos que, se antes os jogos populares já estavam se perdendo, agora, no momento atual, no qual as crianças estão cada vez mais conectadas à ferramentas tecnológicas e jogos

digitais, essa conjuntura denota que os jogos eletrônicos vêm substituindo brincadeiras tradicionais, visto que “as mudanças tecnológicas e culturais pelas quais passa o conjunto das sociedades tendem a provocar o desinteresse dos costumes antigos e a substituição de práticas do passado por novos comportamentos” (MARIN; STEIN, 2015, p. 995).

Outro fator a ser observado foi o fato das crianças terem perdido os espaços externos, os espaços públicos urbanos, pois,

Nas últimas décadas, o tempo e o espaço destinados às crianças foram essencialmente modificados em função de graves fenômenos bastante conhecidos, quais sejam: a violência, a presença de estranhos, drogas, atividades ilícitas, tráfego de veículos, entre outros fatores que parecem ser ameaças universais no mundo moderno. Como efeito desses fenômenos, alguns, tipicamente urbanos, o brincar foi deslocado de fora para dentro. (COTRIM; BICHARA, 2013, p. 389).

Desse modo, na tentativa de manter as crianças seguras, distantes dos perigos físicos, dos problemas tipicamente urbanos e da violência, foram criados espaços segregados a fim de compensar tais restrições a essa criança. Espaços públicos que antes permitiam a convivência com outras crianças, hoje desapareceram. Segundo Tchirine Mekideche (2004 apud COTRIM; BICHARA, 2013, p. 394), “se o medo dos pais em relação aos seus filhos acelerou a exclusão das crianças de todo espaço público, foi relegado à criança, nos momentos de lazer, o confinamento em locais institucionalizados, sob a guarda de adultos”. Essa exclusão das ruas, onde os espaços são livres para o seu desenvolvimento, contribui, de certa forma, para o distanciamento desse sujeito à apropriação da cultura e dos jogos populares.

E a escola, onde está diante de tudo isso? A escola existe com o propósito de aproximar essa criança à cultura¹ e ao conhecimento, ela precisa estar preparada para recebê-la, apresentando-lhe não apenas esse conhecimento sistematizado, mas saberes construídos culturalmente ao longo do tempo. Segundo Carlos Luckesi (1992, p. 78): “a escola nasceu de uma necessidade do próprio processo social, à medida que este se tornou mais complexo. A escola cresceu e ganhou novas estruturas à medida que as sociedades também foram gerando novas necessidades”. Em razão disso, acreditamos que a escola precisa ser um local que atenda as necessidades que se constituem a partir das relações sociais, e que se defina como um local de interlocução de saberes.

¹ Segundo Kalina Silva e Maciel Silva (2009) toda produção humana é cultura, que pode ser entendida no plano concreto (objetos e artefatos) ou no plano imaterial (ideias, crenças, brincadeira, jogos, saber-fazer, etc). Compreendemos a cultura como um complexo de conhecimentos, ações e habilidades humanas que se faz acontecer no convívio social. O ato de educar seria quase a definição dada a cultura, pois cultura seria aquilo que um determinado povo ensina aos seus descendentes a fim de perpetuá-la.

A partir da minha experiência na disciplina de estágio supervisionado, na educação infantil, aprendi muito e pude vivenciar na prática a aplicação de algumas teorias e metodologias. Essa experiência me despertou o desejo pela temática dos jogos populares, e com o desenrolar das atividades realizadas na escola, e o desenvolvimento das crianças, mesmo em um curto período de observação durante o estágio, foi possível identificar que o lúdico está presente no processo de ensino-aprendizagem, e que os jogos populares trazem consigo uma grande contribuição para esse processo e para a Educação Física Escolar, seja para o desenvolvimento das crianças que estão na educação infantil, bem como, para as que estão em outras etapas de escolarização.

A partir desse percurso, me propus a estudar e a cursar a disciplina de Metodologia do Ensino do Jogo, na qual pude relacionar os saberes discutidos, investigados e produzidos através de todo material disponibilizado pelo professor, como também participar de um trabalho em grupo com a finalidade de construir um projeto voltado para os jogos populares, projeto este, com o objetivo de aproximar o contato com a temática e as etapas do trabalho científico, unindo os saberes adquiridos durante o decorrer da graduação e a realidade que envolve a prática.

É notório que essa pesquisa traz um roteiro percorrendo as contribuições de diversos autores sobre essa temática, o estudo se propõe, por meio de uma revisão bibliográfica, investigar os jogos populares na produção do conhecimento. Em vista disso, essa pesquisa se desenvolveu do questionamento de como a produção do conhecimento no campo da educação física tem tratado o conteúdo dos jogos populares. A relevância desse estudo contribuirá na minha formação acadêmica, bem como na produção do conhecimento através do mapeamento dessas produções.

2 Objetivos

2.1 Objetivo Geral

Investigar como o conteúdo jogos populares são tratados na produção do conhecimento.

2.2 Objetivos Específicos

- Identificar como os jogos surgiram na história da humanidade, seus desenvolvimentos e como se apresentam hoje;
- Categorizar os diferentes tipos de jogos;
- Identificar as contribuições dos jogos populares para a Educação Física escolar.

3 Metodologia

Diferenças e semelhanças permeiam as definições de ciência e do conhecimento científico para alguns pesquisadores e cientistas. Por esse motivo, alinhados com a definição de Vera França (1994), entendemos que:

Conhecer é atividade especificamente humana. Ultrapassa o mero 'dar-se conta de', e significa a apreensão, a interpretação. Conhecer supõe a presença de sujeitos; um objeto que suscita sua atenção compreensiva; o uso de instrumentos de apreensão; um trabalho de debruçar-se sobre. Como fruto desse trabalho, ao conhecer, cria-se uma representação do conhecido - que já não é mais o objeto, mas uma construção do sujeito. O conhecimento produz, assim, modelos de apreensão - que por sua vez vão instruir conhecimentos futuros (FRANÇA, 1994, p. 140).

Contudo, Eva Lakatos e Marina Marconi (2008) assinalam que, antes de discutir sobre esses saberes é preciso diferenciar o conhecimento científico dos outros tipos de conhecimento, para assim compreender a definição do que é ciência. Após a diferenciação de tais conhecimentos, é possível afirmar que o conhecimento científico vem com uma proposta diferente dos demais, buscando compensar as limitações contidas nesses; procurando suprir as necessidades que o homem tem de compreender o mundo com precisão; e elaborando sistemas estruturados para organizá-lo. Como aponta Henri Laborit (1988), desde a pré-história existe uma busca, feita por esse homem, de um conhecimento mais confiável da realidade:

Mas, o que é ciência? Quando o homem do paleolítico encontrou um mamute, percebeu imediatamente que não podia enfrentá-lo. Fugiu correndo e, na incoerência aterrorizada da corrida, caiu e feriu o joelho num sílex. Compreendeu que o sílex era mais duro que o joelho. Ora, o homem é o único animal que reuniu essas diversas experiências para formular uma hipótese de trabalho (...) [após construir uma arma para enfrentar o mamute, o homem] concebera uma hipótese de trabalho e verificara experimentalmente o seu valor. Era sem dúvida uma atividade científica (LABORIT, 1988, p. 23 apud WANDERLEY, 2021, p. 6).

Portanto, a pesquisa científica pode ser entendida como uma busca de explicações da realidade, de respostas, e de soluções para os problemas. “A pesquisa é requerida quando não se dispõe de informação suficiente para responder ao problema” (GIL, 2002, p. 17). Logo, a ciência precisa ser vista como uma atividade de descoberta e construção. Em vista disso, nos propomos a realizar essa pesquisa como uma revisão bibliográfica, orientada pela coleta,

análise, compreensão, síntese de materiais de diversos autores, e uma bagagem teórica, documental e textual. De acordo com Eva Lakatos e Marina Marconi (1992), a pesquisa bibliográfica pode ser considerada como o primeiro passo para toda a pesquisa científica e inclui:

[...] 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).

Portanto, trata-se de um levantamento a fim de averiguar se os mesmos embasam e respondem às questões aqui pesquisadas, criando uma base de conhecimento teórico, com o objetivo ampliar e contribuir na construção do conhecimento. “Dessa forma, a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras” (LAKATOS; MARCONI, 2003, p. 183).

Para as autoras Lakatos e Marconi (1992, p. 44), a pesquisa bibliográfica compreende oito fases distintas:

- a) escolha do tema;
- b) elaboração do plano de trabalho;
- c) identificação;
- d) localização;
- e) compilação;
- f) fichamento;
- g) análise e interpretação;
- h) redação.

Essas fases compreendem todo o processo a ser percorrido, possibilitando a busca pelo resultado almejado na investigação empreendida, visto que todo e qualquer trabalho acadêmico requer um planejamento para a sua elaboração. “A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (GIL, 2002, p. 44). Assim, nos propomos a investigar fontes bibliográficas que esclarecem o conceito de jogo, dos jogos populares, e sua história, fundamentando teoricamente essa discussão, para, a partir dessas definições, entendermos essa relação entre o

jogo popular e a educação física escolar, e como ela se apresenta na atualidade. O debate presente no campo da Educação Física considera os jogos populares como atividades que, por terem feito parte da vida e do dia-a-dia das pessoas, geram uma identificação, e que esses jogos, mesmo sendo realizados de forma lúdica e empírica, agregam na formação desses indivíduos.

Ademais, este é um estudo de abordagem qualitativa, de natureza básica, com objetivo/método descritivo, que segundo Gil (2002, p. 42), “tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis”. Trata-se de uma revisão bibliográfica que, após a realização da pesquisa do estado do conhecimento, a fim de obter as informações necessárias para dar continuidade a pesquisa, realizamos a busca acerca do tema jogos populares na área da Educação Física. Para tanto, acessou-se duas das revistas de periódicos científicos do campo do conhecimento que engloba a Educação Física, das quais disponibilizam a sua base de dados online gratuitamente, bases de origem e/ou circulação brasileira, e que apresentavam classificação B1, segundo a Plataforma Sucupira, sendo elas: a “Revista Brasileira de Ciência do Esporte - RBCE”; e a base de dados “SCIELO.br”. Não obstante, com os resultados encontrados, realizamos novas buscas de artigos em uma outra revista, com a mesma classificação B1, a “Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer - LICERE”, e na base de dados da “Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde - LILACS”.

Este estudo foi dividido em etapas, no qual procedeu-se a revisão bibliográfica sobre o espaço dos jogos populares na produção de conhecimento. Para a localização dessas produções, utilizamos os descritores: “jogos populares” e “jogos tradicionais”, que nortearam as buscas. Vale ressaltar que se utilizou aspas duplas para recuperar o termo exato, de acordo com a orientação das próprias fontes, com um recorte entre os anos de 2011 e 2021, na coleção Brasil e no idioma Português. Posteriormente, realizamos uma leitura exploratória de todo material selecionado; uma leitura seletiva dos materiais que traziam a temática relacionada ao nosso objeto de pesquisa; e a sistematização das seguintes informações: autores, ano, nome da revista, o objetivo do estudo, método, resultados e conclusões. Assim, os dados obtidos foram analisados a partir do método proposto por Laurence Bardin (1977, p. 38), tal método consiste em:

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das

mensagens. A intenção da análise de conteúdo é a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção (ou eventualmente, de recepção), inferência esta que recorre a indicadores (quantitativos ou não).

Logo, a partir da exploração dos registros, foram utilizadas as categorias de análise de acordo com os temas presentes, seguindo os critérios de: exclusão mútua, homogeneidade, pertinência, objetividade e fidelidade, e produtividade, “classificar elementos em categorias, impõe a investigação do que cada um deles tem em comum com outros. O que vai permitir o seu agrupamento, é a parte comum existente entre eles” como indica Bardin (1977, p. 118). Com a análise, relacionamos as informações coletadas aos objetivos desta pesquisa, a fim de compreender a realidade do campo de estudo investigado, sendo esse o material que nos baseamos para a concretização de nossas análises, e elaboração do referencial teórico. Os dados foram apresentados nos quadros 2, 3, 4 e 5.

4 Referencial Teórico

A pesquisa se desenvolve em três capítulos. Nos quais abordaremos como os jogos surgiram na história da humanidade, seu desenvolvimento e como se apresentam na atualidade. Por esse motivo, buscamos referência no historiador Johan Huizinga (2007), e em outros autores como: Fausto Amaro (2016) e Tizuko Kishimoto (1995), que trazem discussões para fundamentar a origem, conceituação e relação dos jogos com a educação.

Além disso, trataremos dos conceitos de “jogo” e “jogos populares”, trazendo as contribuições de diferentes autores; e discutiremos a categorização do jogo, a partir dos trabalhos de Adriana Friedmann (1995), Camila Valduga (2011), e Roger Caillois (1990), autores que buscam refletir sobre as características de cada uma dessas categorias, que nos permitem identificar e distinguir suas diferenciações. E por fim, investigaremos as contribuições do conteúdo “jogo” dentro da educação física escolar, nos baseando na abordagem crítico-superadora de Carmen Soares et al. (1992), integrante do Coletivo de Autores.

4.1 Capítulo 1 – Jogos: origem, trajetória e atualidade

4.1.1 A história do jogo

À medida que pesquisamos sobre os jogos, nos deparamos com uma complexidade para definir o seu conceito, pois os jogos podem ter significados diferentes dependendo do local e do contexto cultural ao qual estão inseridos. Nesse sentido, autores como Johan Huizinga (2007), Tizuko Kishimoto (1995) e Fausto Amaro (2016), buscaram encontrar definições que proporcionam uma clareza na investigação dos aspectos históricos que indicavam o aparecimento dos jogos. É importante ressaltar que o jogo se fez presente ocupando seus espaços em diferentes tempos, carregando consigo a cultura de diferentes povos. Para o historiador Huizinga, em seu livro *Homo Ludens* (2007, p. 3), o jogo é anterior à cultura,

pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que

observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano.

O fato dos animais brincarem/jogarem pressupõe a existência do jogo mesmo antes da existência da sociedade humana. É possível constatar, com auxílio dos estudos históricos, através de pinturas nas paredes de cavernas, que o homem da Antiguidade jogava e fazia uso de ossos de animais como objetos para esse jogo, deixando evidente que os jogos e as brincadeiras estão presentes na vida humana há milhares de anos. Desse modo, como aponta Suraya Darido e Osmar Júnior (2015), os jogos foram fundamentais no desenvolvimento da humanidade.

Contudo, o ser humano atribuiu diferentes significados a esse jogo ao longo do tempo. Por este motivo, o primeiro ponto que precisamos considerar com o surgimento desses jogos é que ele se perpetuou devido a transmissão entre as gerações, uma vez que “a tradicionalidade e universalidade das brincadeiras 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” (KISHIMOTO, 2017, p. 48).

Alguns jogos e brincadeiras tradicionais se mantiveram desde a sua criação da mesma forma como surgiram, a outros, foram agregados novos conteúdos e novas regras. Seus criadores são anônimos e ninguém sabe de fato a sua gênese. Não encontramos uma data exata para o seu início, mas segundo Kishimoto (1995), os jogos advêm de Roma e da Grécia Antiga, onde eram destinados para o preparo físico, dado que os romanos queriam formar soldados e cidadãos submissos, obedientes e devotos. Além disso, muitos jogos aconteciam na Grécia, no período helênico – epicentro social e político da antiguidade – em homenagem aos mais variados deuses, como afirma Amaro (2016).

Com o avanço do Cristianismo, a sociedade cristã forma um Estado forte e poderoso, trazendo uma educação disciplinadora, haja vista que, aos alunos cabia o papel de decorar aquilo que os mestres recitavam. Todavia, Kishimoto (1995) aponta que nesse período houve um retrocesso na expansão dos jogos, que passaram a ser considerados maléficis pela sociedade cristã, e vistos como pagãos e delituosos, chegando até mesmo a ser proibida a sua prática. Após esse período, os jogos retornaram na era renascentista, voltados para a diversão, com objetivo de proporcionar prazer e também trazer felicidade aos seus jogadores. Segundo Kishimoto (1995, p. 40), “a felicidade terrestre é considerada legítima, não sendo necessário mortificar o corpo, mas sim desenvolvê-lo. Assim, reabilita-se o jogo. A partir do momento em que o jogo deixa de ser objeto de reprovação oficial, incorpora-se no cotidiano dos

jovens”. Já no século XVIII, podemos observar a popularização dos jogos educativos. Jogos esses que antes eram restritos aos príncipes e nobres, agora penetram no cotidiano do povo. “Não se pode esquecer, também, que a compreensão dos jogos dos tempos passados exige o auxílio da visão antropológica. Especialmente quando se deseja discriminar o jogo em diferentes culturas, ela é imprescindível” (KISHIMOTO 2016, p. 30).

No Brasil, é difícil precisar a quantidade de cultura portuguesa presente em nosso folclore, pois até mesmo os costumes de Portugal foram moldados por vivências de origem europeia e africana. Nessa perspectiva, quando falamos de jogos populares, “é importante salientar que o mesmo é constituído de diferentes culturas locais que também sofreram influências de outros países” (CERQUEIRA; PERFEITO, 2021, p. 01), e que os jogos populares que temos hoje, carregam a marca da miscigenação que ocorreu entre os povos indígenas, portugueses e africanos que povoaram o Brasil no período colonial, Para Elizara Marin et al. (2012, p. 75) “assim foi provocado um confronto entre os jogos dos autóctones e os jogos dos imigrantes”.

Ritualizações são reproduzidas, mas com modificações que se mantenham em harmonia com a região de acolhida. É assim que se enriquece um patrimônio. Sim, pois não existe cultura "pura", mas culturas que se reorganizam em função das influências vindas de outras partes. No seio dessas mestiçagens mais ou menos pronunciadas, uma região propõe as orientações de predileção que ilustram as grandes tendências da cultura de pertencimento (MARIN et al., 2012, pp. 75-76).

Vanderléia Maschio e João Ribas (2011) assinalam que, ao longo da história, o jogo sempre se fez presente na vida das pessoas, ocupou diferentes espaços e temporalidades, e cada cultura lhe atribuiu diferentes sentidos e significados. Na contemporaneidade, o jogo está presente fazendo parte do universo da criança na memória do adulto, em eventos culturais de diversas etnias, e também na escola, espaço onde esse jogo não abandona seu caráter lúdico, mas assume de maneira significativa um objetivo pedagógico. Essas e outras possíveis evidências demonstram que o jogo não somente acompanhou a evolução histórica, como também esteve presente em todas as civilizações e em diferentes culturas.

4.1.2 O jogo popular na atualidade

Com o tempo foi surgindo um mundo cada vez mais industrializado e urbanizado, de modo que a sociedade vem se modificando a cada ano, e o resultado disso é que o universo da criança sofreu e sofre consequências fatais:

O crescimento arquitetônico e populacional da zona urbana, que em diferentes cidades ocorreram sem planejamento da ocupação do solo, também tem figurado como barreira às oportunidades de jogo infantil, principalmente nos grandes centros, a ocupação territorial ocorreu de forma desordenada e sem planejamento prévio, condição que fez com que poucos espaços tenham sido reservados à construção de equipamentos de lazer, como campos, quadras, praças, parques, playground, dentre outros (SILVA; SAMPAIO, 2011, p. 73).

Com o crescimento urbano desordenado, o quintal de casa, a praça, a rua, os espaços que antes eram livres, locais vitais para ocorrência dos jogos populares, foram pouco a pouco tomados. Com a tecnologia e a informatização moldando as condições de vida da população, nos dias atuais, encontramos crianças falando que sua brincadeira preferida é um programa de TV ou um videogame, enquanto nas escolas se deparam com simples peças de madeiras usadas na brincadeira de perna de pau², brinquedo que aparentemente parece ser incomum nos dias atuais, como afirma Darido e Júnior (2015).

“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). A maioria dos jogos populares que antes eram atividades realizadas na rua, não são mais compatíveis com esses espaços, ficando confinados ao pátio da escola, e as aulas de educação física escolar. Muitas vezes esses são os únicos contatos que essas crianças têm com os jogos populares. Não obstante, esse contato é relevante pois se traduz em uma aproximação desse aluno com a cultura, uma vez que “o elo entre cultura e criança é claramente percebido nos jogos e brincadeiras tradicionais e populares, especialmente aquelas desenvolvidas em rua” (PONTES; MAGALHÃES, 2003, p. 117).

Para Marin et al. (2012), os jogos populares não somente estão cada vez mais sendo abandonados devido a tais mudanças, como também passaram a ser qualificados como jogos

² De acordo com Marco Bortoleto (2003), perna de pau é o nome que se dá ao aparelho utilizado para modificar a estatura das pessoas, transformando-as em “gigantes”. É uma importante ferramenta na educação física, como recurso pedagógico, na utilização de jogos, no lazer, para trabalho circense, como para construções artísticas. Nela o participante realiza ações de equilíbrio instável e dinâmico ou de desequilíbrio.

“inferiores ou do passado”. E com isso, os jogos populares perderam seus significados diante das novas condições de vida da sociedade moderna, como indica Pere Burgués et al. (2011). Um outro ponto a ser destacado é que o processo para obtenção de lucratividade faz com que jogos populares sejam substituídos, ou seja, em uma reação aos apelos do mercado consumidor, “os jogos das sociedades tradicionais são substituídos pelos modernos em proveito de jogos atrelados a um processo de alta lucratividade, como os jogos eletrônicos” (MARIN et al., 2012, p. 74).

Também podemos observar que, além dessas mudanças, as suas formas de transmissão também mudaram, o que antes era transmitido apenas oralmente, hoje se utiliza de meios iconográficos e midiáticos, através de meios de comunicação, e mediados pelas tecnologias. De acordo com Kishimoto (2014, p. 102), “pode-se dizer que o brincar do passado continua no presente, modificando sua forma de transmissão, com conteúdos e materiais que acompanham os novos tempos, mas permanece a estrutura”.

4.2 Capítulo 2 – Jogos: discutindo seus conceitos

4.2.1 O Conceito de Jogo

“Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo 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” (HUIZINGA, 2007, p. 16). Os seus jogadores desconhecem o motivo que o originou, mas sabem como jogar, devido uma memória coletiva e ao mesmo tempo individual. Para Kishimoto (2017), seria difícil elaborar uma definição que envolvesse a multiplicidade das manifestações concretas que envolvem o jogo, em virtude de suas peculiaridades e variedade de fenômenos. Em uma cultura, uma determinada atividade pode ser considerada jogo, para uma outra, pode não ser. Assim, a autora assinala que o jogo tem como principal objetivo imortalizar a cultura, promover formas de convivência social, e possibilitar o prazer, e que sua conservação deve acontecer para que essa tradição seja conhecida no futuro.

Kishimoto (2017) ainda esclarece que, para entender o significado atribuído ao termo jogo, são necessários três níveis de diferenciações, que permitirão com isso, compreender: o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e o objeto.

O primeiro nível trata da relação entre o jogo e a linguagem, sendo a língua uma fonte indispensável de expressão com diferentes significados dentro de cada contexto social. Em cada contexto é construído uma imagem diferente desse jogo, de acordo com os valores e modo de vida de cada sociedade, e isso se expressa por meio da linguagem. Dessa maneira, “o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas”. (KISHIMOTO, 2017, p. 19).

O segundo nível de diferenciação caracteriza-se pelas regras, pois “um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade” (KISHIMOTO, 2017, p. 20). Portanto, existem jogos que compartilham o mesmo objeto, porém as suas regras são diferentes. Essa estrutura de normas é o que permite a diferenciação de cada jogo, sem que isso acabe subvertendo sua ludicidade.

No terceiro nível, por sua vez, a autora estabelece os objetos que caracterizam os jogos. “O xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metais” (KISHIMOTO, 2017, p. 20). Dessa forma, o objeto empregado em cada jogo também o representa, sendo um aspecto fundamental para a diferenciação de um determinado jogo.

E assim podemos percorrer muitos outros jogos observando suas semelhanças, sabendo que as tentativas em se conceituar o jogo são passíveis de várias interpretações. Além disso, outros autores reconhecem a amplitude que o vocábulo jogo pode apresentar, e buscam trazer um “consenso” nas suas definições para o termo.

Segundo a definição de Marin et al. (2012, p. 74), “empregamos o termo jogo às atividades submetidas a um sistema de regras”. Já para Darido e Júnior (2015), definir a palavra jogo traria uma infinidade de significados, e para isso é preciso compreender as diferentes regulamentações que permitem flexibilizações, dado que, diferentemente do esporte, nele há características de número de participantes, materiais, tempo e diferentes espaços, etc., categorizando esses jogos nas formas de competição, cooperação ou de recreação.

Heloisa Bruhns (1996) classifica o jogo como um espaço para liberdade e criatividade, onde seus jogadores podem alterar suas regras com liberdade, e estão em mesmo nível de igualdade nas tomadas de decisões, permitindo também discussões. Não há uma autoridade maior fazendo cobranças e aplicações de regulamentos, nem tão pouco ameaças de expulsão. Ademais, Soares et al. (1992, p. 45) apresenta que “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”.

Segundo Huizinga (2007), ele é uma atividade voluntária, desenvolvida em um determinado limite de tempo e espaço, com regras que são seguidas, consentidas e importantes, visto que são as regras que determinam aquilo que “vale ou não” dentro do jogo. Sentimentos de tensão e alegria acompanham os jogadores, como também a percepção de que o jogo e a vida cotidiana são diferentes. Contudo, Roger Caillois (1990) ressalta que não se imaginava sequer atribuir aos jogos o menor dos valores culturais. Por muito tempo eles foram tidos como simples diversões infantis irrelevantes, e seu estudo limitava-se apenas ao objeto usado para brincar, dando atenção para o instrumento, mas negligenciando sua natureza, suas características e a satisfação por ele proporcionada.

4.2.2 O jogo popular

O jogo popular também denominado como brincadeiras tradicionais ou jogos de rua, são jogos que foram criados e ao longo do tempo sofreram modificações, passando por gerações. Podem ser jogados individualmente ou em grupo, realizados de forma lúdica, prazerosa e recreativa, em locais abertos ou não, com ou sem materiais. Ele configura uma atividade não institucionalizada. Não existe nenhum órgão que determine suas regras, com isso, como destacam Leys Soares, Pierre Silva e João Ribas (2012), são passíveis de alterações, adequando-se às necessidades dos jogadores envolvidos.

A tradição e a cultura formam uma unidade na qual precisamos estar atentos se quisermos entender o conceito de jogos populares. Etimologicamente, a palavra “tradição” vem do latim *traditio*, que significa a ação de dar, um ato de entregar, passar, ensinar ou transmitir algo para outra pessoa, ou de uma geração para outra³. Para Marin e Stein (2015), a maneira como a transmissão ocorre é o que permite que ela se mantenha viva, ou seja, aquilo que é transmitido permite a quem recebe fazer uma reinterpretação daquilo que recebeu. Às vezes acontecem modificações nesse processo, porém, algumas características podem ser preservadas, bem como conservados alguns de seus principais elementos. Portanto, para Marin e Stein (2015), a cultura nada mais é do que essa apropriação e produção da tradição, sabendo que sua manutenção implica em atualização.

“Não se conhece a origem da amarelinha, do pião, das parlendas, das fórmulas de seleção. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que provêm de práticas abandonadas

³ ETIMOLOGIA DE TRADIÇÃO. Disponível em: <https://etimologia.com.br/tradicao/>. Acesso em: 3 nov. 2021.

por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos” (KISHIMOTO, 2017, p. 48). Logo, não se sabe bem ao certo a origem de muitos desses jogos, nem de qual povo exatamente surgiu. O certo é que eles estão enraizados em uma larga tradição cultural, sendo impossível falar do jogo popular e não falar de cultura. Segundo Lavega Burgués (2000 apud MARIN et al., 2012, p. 74), podemos entender os jogos populares como aqueles que pertencem “a cultura historicizada de um povo ou etnia, desenvolvidos e preservados pelo processo de transmissão oral e que são praticados por uma comunidade durante um determinado período. Portanto, combinam representatividade e temporalidade”.

Para Adriana Friedmann (1995), ao pensarmos especificamente no jogo popular, não é necessário no primeiro momento fazer uma consulta em manuais e livros, pois cada indivíduo possui um rico acervo de memória desses jogos, uma vez que eles fizeram parte da infância. É importante haver um resgate desses jogos para que possam ser transmitidos às gerações atuais, porque isso “significa não somente o resgate cultural de um patrimônio lúdico nacional, sua preservação e continuidade, como também a mostra de uma valorização do jogo no seu aspecto educacional” (FRIEDMANN, 1995, p. 60).

De acordo Marin et al. (2012), é possível afirmar que cada jogo popular foi desenvolvido de uma história e de uma cultura, com seu sistema de regras construído por grupos sociais que o praticam em consonância com as regiões em que se desenvolvem, observando que a geografia e os costumes influenciam nessa organização. Sabendo que esses jogos dependem diretamente das condições espaciais do seu entorno, e colocam-se em conformidade com os hábitos de vida daqueles que os desenvolveram ou recriam.

O jogo popular está presente na memória do adulto, sendo uma manifestação cultural rica, cuja transmissão precisa ser valorizada, pois, segundo Silvestre Franchi (2013, p. 171) “a perda da prática e a prática pela prática de jogos tradicionais/populares acarretam o esquecimento e perda dos valores culturais que são construídos a partir dos jogos”. Nesse sentido, o autor Franchi (2013) também reconhece que essa cultura está ligada ao processo de interação entre o homem e o homem, bem como desse homem com a natureza, e que, de fato, os jogos foram produzidos e advindos de diferentes grupos sociais, em diferentes momentos e períodos históricos. Porém, para Caillois (1990), é menos relevante investigar quem precedeu quem, o jogo ou a cultura, do que entender as relações que existem de interdependência entre eles. Com isso, é possível compreender a sociedade a partir de seus jogos, pois os mesmos advêm das relações estabelecidas anteriormente.

Mas é preciso observar que esses jogos estão cada vez mais desaparecendo do cotidiano das crianças, como afirma o autor Faria Júnior (1996, p. 59) quando diz que:

“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”, sendo necessário seu resgate por parte da educação física escolar. Os autores Franchi, Silva e Ribas (2016) reforçam a importância e contribuição dos jogos populares enquanto conteúdo da educação física escolar, de modo que sua prática pedagógica, precisa destacar características próprias, e não como “reféns de outros conteúdos”.

4.3 Capítulo 3 – Jogos: sua classificação e importância

4.3.1 Categorização dos jogos

De acordo com Kishimoto (2017), quando pronunciamos a palavra jogo, cada um ao escutá-la, pode compreendê-la de uma forma diferente, devido receberem a mesma denominação. “Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de ‘mamãe e filhinha’, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros” (KISHIMOTO, 2017, p. 14). Cada um tem sua especificidade, uns com regras, outros situações imaginárias, habilidades, sentimentos proporcionados, objetivos, etc. Uns com particularidades em relação a materiais específicos para sua utilização, outros com um determinado número de jogadores, podendo haver mudanças de acordo com o local e a cultura.

Assim, ressaltamos que, devido a essa variedade, torna-se fundamental uma classificação, a fim de categorizá-los de acordo com suas características e funções. Neste trabalho, iremos nos basear na classificação de alguns autores como: Friedmann (1995), Valduga (2011), Caillois (1990). Para isso utilizamos uma categorização própria⁴.

Jogos de Regras: são caracterizados por leis (normas) criadas por um determinado sujeito ou grupo, lhe conferindo um eminente caráter social. Esse conjunto de normas são regras que precisam ser seguidas. Essas regras podem ser transmitidas, aquelas que surgem em diferentes gerações; e podem ser espontâneas, aquelas realizadas pela socialização, sem que haja necessidade de determinar a sua realização. Um exemplo dos jogos de regras são os jogos intelectuais.

⁴ De acordo com Friedmann (1995), entendemos como categorização própria, o ato de categorizar, classificar, elaborando a partir das classificações feitas por outros autores.

Jogos Competitivos: esse jogo tenta criar situações ideais de competição entre os jogadores, e reivindicam a responsabilidade, seja no individual ou em grupo. Nele necessariamente existirá ao final um vencedor e um perdedor. Em relação às crianças, esse jogo torna-se um meio de aprendizado para os desafios futuros da adolescência e depois na vida adulta.

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

Jogo de Imitação: são jogos fictícios em que os participantes incorporam para si o papel de um determinado personagem, de forma a apropriar-se de uma outra realidade diferente da sua. Nas crianças este jogo se caracteriza pela imitação do adulto. O prazer está em se passar por outro, de maneira que os brinquedos, e acessórios em miniaturas, fazem a representação de utensílios, máquinas, objetos, ferramentas, etc, utilizadas pelos adultos. Esse jogo de imitação mantém relação com as atividades esportivas, onde o espectador se identifica com o campeão. A exemplo disso, podemos nos perguntar qual criança, possuidora de um skate, após os Jogos Olímpicos de Tóquio, não se imaginou sendo a Rayssa Leal, a “fadinha do skate”⁵. Nessa perspectiva, o jogo de imitação está relacionado ao jogo de competição, pois o espectador deseja reproduzir aquilo que foi executado em uma competição.

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

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

Jogos Desportivos: também chamados de jogos esportivos, são aqueles que as regras estão determinadas e institucionalizadas, isto é, padronizadas para serem utilizadas em

⁵As lições que Rayssa Leal, a 'fadinha do skate', ensina a todos. Hoje em Dia, 2021. Disponível em: <http://hoje.vc/39nsl>. Acesso em: 21 out. 2021.

qualquer parte do mundo. São os jogos que exigem técnicas, habilidades e precisão dos movimentos.

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

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

Quadro 1 – Lista de Jogos Populares

| | | | |
|----------------------|------------------|-----------------|---------------------|
| Peteca | Papagaio | Barra-manteiga | Pé na lata |
| Esconde-esconde | Amarelinha | Corrida de saco | Pega-pega |
| Jogo de bolinhas | Pular corda | Corrida de pneu | Queimada |
| Jogo das pedrinhas | Elástico | Ping-pong | Passa-anel |
| Berlinda | Ovo na colher | Pau-de-sebo | Par ou ímpar |
| Ioiô | Gato e rato | Pular sela | Jogo do barbante |
| Cavalos e cavaleiros | Briga de galo | Escravos de Jó | Brincadeira de roda |
| Perna-de-pau | Catavento | Cabra-cega | Xadrez |
| Patinete | Estilingue | Mão na mula | Ludo |
| Lenço-atrás | Alerta | Taco | Policiais e ladrões |
| Víspera | Bilboquê | Dominó | Bola ao cesto |
| Plantar bananeira | Futebol de botão | Baralho | Dama |
| Jogo de malha | Caça ao tesouro | Pião | Estátua |

| | | | |
|---------------------------------------|----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Espingarda | Elefante colorido | Sela corrente | Mamãe Polenta |
| Acusado | Duro ou mole | Cavalo de pau | Loto |
| Brincar de casinha, médico, escolinha | Caminho de Jerusalém | Futebol de meia linha | Coelhinho sai da toca |

Fonte: Friedmann (1995).

3.2 Os jogos populares e sua importância na educação física escolar

O ato de ensinar deve estar associado à formação do aluno como um todo, não apenas a transmissão de conteúdos. Ensinar precisa despertar nesse sujeito uma consciência crítica, uma visão de mundo com o objetivo de promover a leitura da realidade. O fato é que, segundo Kishimoto (2016), ao pensarmos em como ensinar jogos populares, – levando em consideração como a industrialização e a urbanização alteraram o panorama das cidades onde vivem esses alunos, eliminando espaços públicos apropriados à “expressão lúdica”, e a maneira com que os jogos eletrônicos têm predominado dentro de uma era tecnológica, fazendo com que isso leve ao esquecimento de grande parte desses jogos – buscou-se uma forma para impedir o seu desaparecimento, iniciando um movimento de levar esse conteúdo para dentro das instituições escolares.

Com base nisso é que nas escolas esses conteúdos devem ser selecionados, organizados e sistematizados, e isso exige coerência com os objetivos “para que isso ocorra, devemos analisar a origem do conteúdo e conhecer o que determinou a necessidade de seu ensino” (SOARES et al. 1992, p. 43). Em vista disso, é preciso entendermos que esses conteúdos selecionados ocupam um espaço de intencionalidade, possibilitando ao aluno apreensão dos conhecimentos da Educação Física.

O primeiro passo para compreendermos como os jogos populares se inserem dentro do conteúdo da Educação Física escolar, é entender que os jogos não devem ser tratados como ferramenta auxiliar para desenvolver algum esporte; ou somente para momentos recreativos. Para Kishimoto (2016), é necessário ressaltar que os jogos populares deixam de ter sua característica básica – a de veicular livremente a cultura infantil – quando prioriza aspectos educativos e são utilizados pela escola. É preciso olhar para esses jogos pedagogicamente, como conteúdo de ensino, que tem um propósito de contribuir com a formação dos sujeitos, apoiando-se numa abordagem crítico-superadora, assinalada por Carmen Soares et al. (1992). O trabalho mais representativo desta abordagem é a obra “Metodologia do Ensino da

Educação Física” (1992), escrita por um Coletivo de Autores, que nos fornece subsídio teórico para desenvolvermos a prática, trazendo em sua proposta orientações de como devemos abordar esses conteúdos, e como é a sua distribuição nos diferentes ciclos de escolarização.

Durante décadas, verificou-se um forte movimento que discutia sobre as tendências e abordagens metodológicas, começando a partir daí o desenvolvimento de propostas que superassem um modelo mecanicista, e abordassem o papel que a Educação Física deveria desempenhar dentro da escola. Tais abordagens possuem funções tanto de legitimar a Educação Física no ambiente escolar, como de oferecer uma proposta metodológica ao professor, auxiliando no desenvolvimento do seu planejamento e da sua prática. A abordagem crítico-superadora, por sua vez, traz esse auxílio, dado que seu “objetivo é oferecer aos professores de Educação Física um referencial teórico capaz de orientar uma prática docente comprometida com o processo de transformação social” (SOARES et al., 1992, p. 33).

Nessa abordagem é necessário que sejam transmitidos aos alunos a materialidade corpórea que foi historicamente construída, e os conhecimentos socialmente produzidos e acumulados pela humanidade. Sabendo que o pular, saltar, arremessar, jogar e balançar, entre outras atividades consideradas fundamentais para a educação física, não nasceram com o homem, sendo construídas a partir de determinados estímulos, desafios e necessidades em diferentes épocas e sociedades, esse conhecimento deve ser tratado desde sua origem, dando condições para esse aluno entender-se como um sujeito histórico capaz de fazer uma leitura da realidade.

Em relação aos jogos, Soares et al (1992) ressalta a importância de se considerar a memória lúdica da comunidade em que esse aluno está inserido, e partir desse lugar para proporcionar o acesso ao conhecimento dos jogos das outras regiões brasileiras, bem como de outros países. Não obstante, salientamos que o jogo traz consigo um importante papel em satisfazer necessidades das crianças, necessidades essas que influenciam diretamente seu desenvolvimento, estimulando o exercício do seu pensamento e motivando suas ações. “Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência”. (SOARES et al., 1992, p. 45).

Dessa forma, entendemos que os jogos e brincadeiras populares/tradicionais são conteúdos que foram historicamente criados e culturalmente desenvolvidos, e que podem favorecer uma participação ativa dos alunos em sua prática, e não somente como reprodutor

de práticas de repetição, que precisam de um trato pedagógico garantindo uma aprendizagem significativa. Eles se localizam na abordagem crítico-superadora, segundo Soares et al. (1992), como um dos conhecimentos a serem desenvolvidos no espaço escolar, juntamente com a ginástica, a luta, o esporte e a dança.

Por conseguinte, Kishimoto (1995) revela que o espaço ocupado pelos jogos na educação sofreu diversas oscilações ao longo dos tempos, mas que por vezes estes são lembrados como alternativas para problemas da prática pedagógica. Por fim, ressaltamos que, “sofrendo a influência da atual conjuntura, alguns jogos tradicionais estão somente na memória, outros em processo de extinção, outros em processo de revitalização e outros, ainda, em processo de esportivização” (MARIN et al., 2012, p. 90).

5 Resultados e Discussão

Com base nas etapas de realização de uma revisão bibliográfica indicadas por Lakatos e Marconi (1992), das quais executamos a “identificação”, “compilação”, e “fichamento” das obras, neste capítulo iremos expor os resultados e discussão, pertinente as etapas de “análise e interpretação” dos artigos que mais se aproximaram do nosso tema, e “redação” desta pesquisa.

Isto posto, duas pesquisas foram realizadas na Revista Brasileira de Ciências do Esporte - RBCE, (ISSN 0101-3289 e ISSN 2179-3255), uma revista editada pelo Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte - CBCE, por ser um dos mais tradicionais e importantes periódicos científicos brasileiros na área de Educação Física/Ciências do Esporte, indexada em indicadores internacionais, reconhecida como B1 no sistema de avaliação Qualis/Capes (2010-2012). Nessa pesquisa, não encontramos nenhum artigo ou publicação utilizando os descritores “*jogos populares*” e “*jogos tradicionais*”, com aspas duplas para recuperar o termo exato, de acordo com a orientação da própria fonte, no recorte de 10 anos, resultados esses que estão demonstrados no ANEXO A.

Também executamos duas buscas na base de periódicos científicos SciELO Brasil [online] - SCIELO.br, esta que possui 306 periódicos ativos, nas mais variadas temáticas. Essa base de dados conta com um Comitê Consultivo, formado por representantes da comunidade relacionada diretamente com a comunicação científica nacional. Constituído por cientistas editores em representação dos periódicos SciELO Brasil, seguindo as principais áreas do conhecimento, e por representantes de instituições de fomento à pesquisa e comunicação científica, o Comitê possui os seguintes representantes: ABEC; FAPESP; CNPq; CAPES; e Seis Editores Científicos em representação dos editores das áreas de Ciências Agrárias, Biológicas, Exatas, Humanas, Letras e Linguística, Artes e Saúde.

Nessa pesquisa orientada pelo descritor “*jogos populares*”, utilizando aspas duplas para recuperar o termo exato, não encontramos nenhum artigo em português dentro do recorte de 10 anos, e usando o descritor “*jogos tradicionais*”, também com aspas duplas, encontramos 3 artigos, sem recorte de tempo, mas nos últimos 10 anos, nenhum resultado aparece (ANEXO B). Por conseguinte, uma quinta pesquisa foi realizada na Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (LICERE), identificada pelo ISSN (eletrônico): 1981-3171. Nessa revista foram encontrados 11 artigos, aplicando o descritor de *jogos populares* em um recorte entre os anos de 2011 e 2021, no idioma Português.

Quadro 2 – Dados da LICERE para jogos populares

| TÍTULO | AUTOR (ES) | VOLUME/ NÚMERO/PÁGINA/ ANO |
|---|--|---|
| 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, p. 01–23, 2013. |
| 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. |
| 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. |
| Divertimentos Paulistanos (1828-1867). | Flávia da Cruz Santos | v. 22, n. 3, p. 253–282, 2019. |
| 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. |
| Interface entre Uso de Drogas e Lazer: Percepção de Usuários de um CAPS ad de Cuiabá–MT. | Solange Silva Rocha, Silvia Chwartzmann Halpern | v. 22, n. 4, p. 534–566, 2019. |
| 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. |
| 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. |
| 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. |
| 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. |

| | | |
|--|---|-----------------------------|
| Estratégias de Gestão Pública na Prefeitura de Vitória/ES: O PELC e a Intersectorialidade das Ações. | Lorenza Falchetto Venturim; Carlos Nazareno Ferreira Borges; Dirceu Santos Silva. | v. 16, n. 4, p. 1–38, 2013. |
|--|---|-----------------------------|

Fonte: LICERE.

A LICERE é uma obra com Licença na Creative Commons Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional. É uma revista do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Lazer da Universidade Federal de Minas Gerais, de periodicidade trimestral e sem fins lucrativos. Dessa revista, destacamos dois artigos que mais se aproximaram do nosso tema.

O primeiro artigo, de Silvester Franchi; Sabine Silva e João Ribas (2016), intitulado “Análise dos Jogos Tradicionais e seu Contexto nas Olimpíadas Rurais de Jaguari/RS”, é uma pesquisa descritiva e explicativa, realizada a partir do registro e análise dos jogos tradicionais das Olimpíadas Rurais de Jaguari/RS, onde foram identificados, descritos, analisados e caracterizados. Nos jogos em questão, participam homens e mulheres de todas as idades, com um forte engajamento, tornando-se um importante espaço de interação social, além de estarem fortemente relacionados com o contexto sócio-histórico de produção e reprodução da vida dessa comunidade. Segundo os autores, “a reunião de faixas etárias até idosos nos demonstra o caráter educativo que os jogos tradicionais podem desenvolver nos indivíduos que estão compartilhando as emoções de jogar” (FRANCHI; SILVA; RIBAS, 2016, pp. 406-407).

Já o artigo de Alana Bezerra e Diogo Medeiros (2020), “As brincadeiras realizadas por crianças nas praças da cidade de Patos-PB”, trata-se de uma pesquisa de campo com abordagem qualitativa. Na qual 25 sujeitos foram investigados, referentes a uma amostragem de crianças entre 6 e 12 anos de idade que utilizavam as praças revitalizadas da cidade de Patos para brincar. O objetivo da pesquisa foi realizar um levantamento de quais jogos e brincadeiras tradicionais esses sujeitos utilizavam. Na pesquisa foi constatado que as crianças investigadas mantiveram a tradição de usar os jogos populares. “A predileção pelo brincar na rua demonstra o poder das brincadeiras tradicionais infantis perpetuadas pela apropriação do espaço coletivo e pela oralidade” (BEZERRA; MEDEIROS, 2020, p. 15). A pesquisa também observou questões como gênero, dias e horários mais utilizados pelas crianças.

A sexta pesquisa foi realizada na mesma revista (LICERE), dessa vez usando o descritor de *jogos tradicionais*, com um recorte entre os anos de 2011 e 2021, no idioma Português, na qual encontramos 15 artigos, sendo 2 já presentes na outra pesquisa, resultando um total de 13 ocorrências.

Quadro 3 – Dados da LICERE para jogos tradicionais

| TÍTULO | AUTOR (ES) | VOLUME/ NÚMERO/PÁGINA/ ANO |
|--|---|---|
| A Lógica Interna e o Contexto dos Jogos Tradicionais Indígenas Organizados no Estado do Rio Grande do Sul. | João Francisco Magno Ribas; Sabine Damian Silva. | v. 19, n. 2, p. 226–259, 2016. |
| 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. |
| A Dança na Perspectiva de um Jogo Digital. | Paola Luzia Gomes Prudente | v. 21, n. 3, p. 386–409, 2018. |
| Os Jovens e os Videojogos Ativos: Um Estudo de Caso. | José Carlos Almeida Couto; Antonino Pereira. | v. 18, n. 3, p. 36–60, 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, p. 603–623, 2021. |
| Os Jogos Tradicionais no Mundo: Associações e Possibilidades. | Pere Lavega Burgués; João Francisco Magno Ribas; Elizara Carolina Marin; Maristela da Silva Souza. | v. 14, n. 2, 2011. |
| 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, p. 218–236, 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, p. 500–523, 2019. |
| Futebol, Mulheres e Interação Social. | Alexandre Jackson Chan-Vianna; Diego Luz Moura. | v. 20, n. 4, p. 1–21, 2017. |

| | | |
|--|--|--------------------------------|
| 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. |
| Jogos da Cultura Popular no Brasil e Uruguai: Um Estudo de Casos na Educação Física | Verónica Gabriela Silva Piovani; Giovani De Lorenzi Pires. | v. 16, n. 3, 2013. |
| 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, p. 341–376, 2021. |
| Motivações para Prática da Modalidade Punhobol no Lazer. | Patrícia da Rosa Louzada da Silva; Fabiana Celente Montiel; Tales Emílio Costa Amorim; Rúbia da Cunha Gorziza Garcia; Vivian Hernandez Botelho; Eraldo dos Santos Pinheiro; Mariângela da Rosa Afonso. | v. 23, n. 4, p. 230–248, 2020 |

Fonte: LICERE.

O primeiro artigo, de João Ribas e Sabrine Silva (2016), “A Lógica Interna e o Contexto dos Jogos Tradicionais Indígenas Organizados no Estado do Rio Grande do Sul” é uma pesquisa documental, que buscou analisar os elementos da lógica interna e do contexto dos Jogos Tradicionais dentro de um grupo social indígena no Estado do Rio Grande do Sul. Para os autores, o jogo tradicional reflete a cultura de um povo, e por isso deve ser registrado preservando sua identidade, a fim de que as novas gerações possam perpetuar essas manifestações corporais que pertencem aos seus antepassados. Além disso, ressaltam “que no Brasil há pouca produção do conhecimento que aborda os jogos tradicionais” (RIBAS e SILVA, 2016, p. 255).

O segundo artigo, de Pere Burgués et al. (2011), “Os jogos tradicionais no mundo: associações e possibilidades”, propõe um panorama inicial dos jogos tradicionais no mundo, demonstrando os principais âmbitos de organização dessas manifestações culturais, assim como os objetivos que são contemplados nesses espaços. Trata-se de uma pesquisa descritiva que apresenta os espaços de organizações que tratam das manifestações culturais dos jogos tradicionais em diversas partes do mundo, com a finalidade de possibilitar a conservação e a

prática dos jogos tradicionais no mundo. Como resultado, os autores afirmam que precisam somar esforços para que “novas estruturas organizativas de instituições sejam criadas a agregarem um número ainda maior de pessoas mais qualificadas e interessadas pelo tema, em distintos países e continentes” (BURGUÉS et al., 2011, p. 17).

O terceiro artigo, de Luciano Lima et al. (2019), “Brinquedos e Jogos Tradicionais da Trifronteira”, é um estudo de caso, com o objetivo de investigar acerca dos brinquedos e jogos tradicionais da Trifronteira (Dionísio Cerqueira-SC, Barracão-PR e Bernardo de Irigoyen-AR), comum recorte temporal referente a fundação das três cidades, entre os anos 1950 e 1960. Para isso foram realizadas entrevistas semiestruturadas, com 33 pessoas cuja idade fosse igual ou superior a 55 anos, que viveram a infância no referido período e local. Os objetos pesquisados foram brinquedos, brincadeiras e jogos tradicionais presentes na memória desses entrevistados. Como resultados foram identificados tais brinquedos, brincadeiras e jogos populares, bem como detalhes da produção desses brinquedos, como as ferramentas e materiais utilizados. “Básicamente, os brinquedos, as brincadeiras e os jogos tradicionais do Brasil representam a mistura dos costumes e das crenças de sua população bastante miscigenada” (LIMA, et al., 2019, p. 232).

O quarto artigo, de Verónica Piovani e Giovani Pires (2013), “Jogos da cultura popular no Brasil e Uruguai. um estudo de casos na educação física escolar”, trata-se de uma pesquisa-ação, na qual foi utilizada a metodologia de estudo de caso, com o objetivo de analisar e comparar as manifestações em torno dos jogos e da cultura popular, em um intercâmbio entre turmas de dois países, Brasil e Uruguai, na Educação Física escolar. Foram elaborados textos, vídeos e fotografias sobre cada um dos jogos, para serem compartilhados com os colegas das turmas do outro país por meio de um blog. Os resultados evidenciaram que as brincadeiras tradicionais são um estímulo para as crianças construir e compartilharem sua aprendizagem.

Na sétima pesquisa, desenvolvida na base de dados da Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS), foram encontrados 12 artigos. Nela utilizamos o descritor de *jogos populares*, com um recorte entre os anos de 2011 e 2021, no idioma Português.

Quadro 4 – Dados da LILACS para jogos populares

| TÍTULO | AUTOR (ES) | REVISTA | ID/ANO |
|---|--|-------------------------------|----------------------------|
| As Relações entre o Uso de Jogos Eletrônicos, Personalidade e o Bem-Estar de Jogadores. | Fábio Spricigo Coser; Claudia Hofheinz Giacomoni. | Aval. psicol. | biblio-105 5242 2019 |
| Jogos e brincadeiras: o ensino mediado pelas tecnologias da informação e comunicação. | Tiago Aparecido Nardon; Fernando Jaime González. | Motrivivência. | biblio-104 9546 2019 |
| O movimento na luta pela vida: sistema de organização e treinamento dos gladiadores. | Fabricio Boscolo Del Vecchio; Bruno da Costa Dias; Aline Xavier Tuchtenhagen. | Motrivivência. | biblio-994 615 2019 |
| Uma abordagem cognitivo-comportamental do uso prejudicial de jogos eletrônicos | Monique Bernardes de Oliveira Ferreira; Laisa Marcorela Andreoli Sartes. | Gerai (Univ. Fed. Juiz Fora) | biblio-914 635 2018 |
| Mídia e Jogos Paralímpicos no Brasil: Investigando Estigmas na Cobertura Jornalística da Folha de S. Paulo. | Bianca Natália Poffo; Amanda Paola Velasco; André Guths Kugler; Sabrina Furtado; Silvan Menezes dos Santos; Antonio Luis Fermino; Doralice Lange de Souza. | Movimento. | biblio-980 432 2017 |
| Políticas de resistência pelo encantar: o brincar na cultura popular | Andressa Urtiga Moreira; Daniele Nunes Henrique Silva. | Psicologia em Estudo (Online) | lil-786948 2015 |
| O brincar na infância e o professor de educação física | Alana Simões Bezerra; Dafne Souto Macedo; Thaiza Isidro Vieira; Pierre Normando Gomes da Silva. | LICERE. | lil-726002 2014 |
| A cobertura esportiva dos Jogos Olímpicos de Londres 2012: a | Paulo Rodrigo Pedroso da Silva; | Revista Brasileira de | lil-687876 2013 |

| | | | |
|---|---|-------------------------------------|--------------------|
| tematização do "doping" no portal de notícias G1. | Carlos Henrique de Vasconcelos Ribeiro; Lamartine Pereira Da Costa. | Educação Física e Esporte [online]. | |
| 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. | LICERE. | lil-696494 2013 |
| Brincadeiras populares em Candido Portinari: descrições de uma arte educativa. | Fabiane Castilho Teixeira; Larissa Michelle Lara. | Pensar a Prática. | lil-774842 2012 |
| Comunicação Motriz nos Jogos Populares: Uma Análise Praxiológica. | Leys Eduardo dos Santos Soares; Pierre Normando Gomes da Silva; João Francisco Magno Ribas. | Movimento. | lil-698631 2012 |
| Hábitos e Significados Relacionados à Mídia, Futebol, Copa do Mundo e Nacionalismo para estudantes do Ensino Médio. | Marcos Roberto Godoi; Larissa Beraldo Kawashima; | Pensar a Prática. | lil-708186 2011 |

Fonte: LILACS.

A base de dados LILACS é uma das bases que compõem a Biblioteca Virtual em Saúde, que tem uma coleção de 32.369.535 referências de documentos. A LILACS tem 908 periódicos indexados nos países da América Latina e Caribe, com 553 mil textos completos. No Brasil, essa base conta uma relação de 318 periódicos. Seus principais objetivos são o controle bibliográfico, e a disseminação e aumento da visibilidade da literatura científico-técnica Latino-Americana e do Caribe na área da saúde. Essa base de dados contém documentos publicados a partir de 1982, dentre eles: teses, livros, capítulos de livros, anais de congressos ou conferências, relatórios técnico-científicos, e artigos de revistas, sendo o acesso a seu conteúdo gratuito.

Após a leitura e análise das informações, observamos que no artigo de Tiago Nardon e Fernando González (2019), “Jogos e brincadeiras: o ensino mediado pelas tecnologias da informação e comunicação”, os autores fizeram um relato de experiência com base em intervenções realizadas com duas turmas das séries iniciais do Ensino Fundamental, numa

escola pública municipal da cidade de Porto Ferreira, interior do estado de São Paulo. A uma das turmas foi incorporado o uso das TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação), fazendo modificações que se materializaram na revisão e também na reestruturação do plano de ensino, trazendo estratégias que pudessem enriquecer as experiências dos alunos.

No artigo “Políticas de resistência pelo encantar: o brincar na cultura popular”, as autoras, Andressa Moreira e Daniele Silva (2015), apresentam um trabalho de campo a partir da realização de entrevistas narrativas (ENs), trazendo uma discussão acerca da brincadeira no contexto da cultura popular, e do brincar como uma necessidade ontológica que vai além da infância. Para tal, buscaram fundamentação na psicologia histórico-cultural de Lev Vigotski, além de realizarem uma investigação à luz de Mikhail Bakhtin acerca da cultura popular. A pesquisa teve como recorte uma amostragem de adultos que se autodenominavam brincantes.

Já em “O Brincar na Infância e o Professor de Educação Física”, Alana Bezerra et al. (2014), analisaram como o brinquedo, e as brincadeiras vivenciadas na infância, contribuem para a formação inicial dos professores de Educação Física. A pesquisa revela a importância das experiências vividas ao brincar na infância, utilizando para coleta de dados um questionário semi-estruturado com estudantes do 5º período do curso de Licenciatura Plena em Educação Física. A técnica empregada foi a de “análise de conteúdo”, e os resultados mostraram que a memória do prazer de brincar está presente na maioria dos entrevistados; revelaram a relevância do brincar para o aprender e para a socialização, também sobre a motricidade; e por fim, a aprendizagem cultural por meio do brinquedo.

Leys Soares; Pierre Silva e João Ribas (2012), em seu artigo “Comunicação motriz nos jogos populares: uma análise praxiológica”, numa pesquisa descritiva, fazem a leitura de que os jogos praticados por crianças e jovens, de modo espontâneo, trazem diferentes interações de cooperação, oposição, e uma capacidade comunicativa entre os jogadores, muitas vezes, insignificantes para quem assiste, constatando o relevante papel da Praxiologia Motriz. Além disso, apontam a riqueza sociocultural que esses jogos possuem, e discutem a sua valorização por parte dos professores de educação física na escola, pois são os jogos que desenvolvem no aluno a capacidade expressiva, a desenvoltura motriz e o conhecimento cultural, suscitando assim, uma construção de conhecimentos sobre cidadania, responsabilidade ética, e participação social e política.

“Brincadeiras populares em Candido Portinari: descrições de uma arte educativa”, das autoras Fabiane Teixeira e Larissa Lara (2012), disserta sobre a iconografia de Candido Portinari, uma vez que, existem 43 obras do pintor que tratam das brincadeiras populares, com o objetivo de identificar quais especificidades expressam sobre esse tema, e quais reflexões

são possíveis por meio dessas obras, de modo a serem empregadas como fonte educacional. Diante disso, foram analisadas telas produzidas pelo pintor, baseando-se na sua infância, que representam os jogos e brincadeiras populares, trazendo formas diversas da cultura do corpo, como brincar de roda, cambalhota, pipa, bolas de gude, amarelinha, arco, pião, balão, etc. A pesquisa foi realizada mediante as técnicas próprias da iconologia, buscando reconhecer os jogos infantis que foram tematizados por Portinari, com o intuito de identificar na sua arte, e dentro do seu conteúdo, diálogos possíveis, e necessários para a prática pedagógica.

Outros artigos encontrados trazem a temática dos jogos eletrônicos e seu rápido desenvolvimento, sua expansão e como estão cada vez mais presentes na rotina das pessoas, seja com o objetivo de se distrair, ou mesmo como um meio de interação social. Esses também trouxeram contribuições para analisarmos como o universo dos jogos eletrônicos e da tecnologia estão cada vez mais inseridos na nossa sociedade. Os autores apontam para uma preocupação com o progressivo aumento desses jogos, e como o seu uso excessivo pode trazer diversos problemas aos seus usuários, tais como dependência, compulsão, ausência de realizações pessoais, problemas comportamentais, baixo rendimento escolar, entre outros.

Como resultado da última pesquisa, efetuada na mesma base de dados LILACS, dessa vez usando o descritor *jogos tradicionais*, com o idioma Português, e o mesmo recorte de tempo das outras pesquisas, surgiram 31 artigos de diferentes áreas do conhecimento, sendo necessário, para alcançar uma exatidão na busca, filtrarmos os assuntos principais: “jogos e brinquedos”, “educação física e treinamento” e “ensino”, resultando em 11 artigos relacionados a essa temática, sendo que 2 desses: “Comunicação Motriz nos Jogos Populares: Uma Análise Praxiológica”, e “Brinquedos e Jogos Tradicionais da Trifronteira”, já apareceram nas outras pesquisas, resultando em 9 que estarão registrados no quadro abaixo:

Quadro 5 – Dados da LILACS para jogos tradicionais

| TÍTULO | AUTOR (ES) | REVISTA | ID/ANO |
|--|--|-------------------------|----------------------------|
| Os esportes coletivos na escola: reflexões sobre as atividades curriculares desportivas. | Fabiana Andreani; Adriano G. de Moraes; Beatriz C. Cavaliere; Lílian Aparecida Ferreira. | Rev. bras. Ciên. e Mov. | ID: biblio-1016234 2019 |
| Jogos tradicionais: reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corporal do movimento. | Junior Vagner P. da Silva; Tânia Mara V. Sampaio. | Rev. bras. Ciên. e Mov. | ID: lil-733693 2011 |

| | | | |
|---|---|-------------------------------|----------------------------|
| Práticas corporais de aventura na escola: possibilidades e desafios - reflexões para além da Base Nacional Comum Curricular | Humberto Luís de D. Inácio; Dayse A. C. Cauper; Luzia A. de P. Silva; Gleison Gomes de Moraes. | Motrivivência. | ID: biblio-2084 2016 |
| Jogos tradicionais e manifestações coletivas: relações de conflito entre tradição e modernidade | Elizara Carolina Marin; Fernanda Stein. | Pensar Prát. (Impr.) | ID: biblio-912394. 2015 |
| Brinquedos, jogos e brincadeiras Akwê-Xerente | Denise Araújo Bringel; Tiago Wakukepré Xerente; Florence Rodrigues Valadares; Gislane Ferreira de Melo. | Pensar Prát. (Online) | ID: biblio-1141588 2020 |
| Mapa dos jogos tradicionais infantis no município de Conde-PB. | Pierre Normando Gomes da Silva; Carlos A. de P. Santos; Leys E. dos S. Soares; Rodrigo W. de S. Cruz. | Rev. bras. Ciên. e Mov. | ID: biblio-911348 2018 |
| Reflexões acerca do brincar e seu lugar no infantil | Denise Bernardi. | Rev. Bras. Psicoter. (Online) | ID: biblio-848248. 2016 |
| Jogos tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul: manifestação pulsante e silenciada | Elizara C. Marin; João F. M. Ribas; Pierre Parlebas; Fernanda Stein; Alini de V. Crestani. | Movimento | ID: lil-698627 2012 |
| Um estudo ator-rede para o brinquedo artesanal: herança que se traduz em Minas | Maria de Fátima A. Q. e Melo; Roselne S. de Souza; Yone A. P. Rogério; Ana Luiza B. Leal; Fernanda R. Ferreira; Liliam M. da Silva; Elaine A. de Andrade. | Memorandum | biblio-946377 2012 |

Fonte: LILACS.

O artigo de Junior Silva e Tânia Sampaio (2011), “Jogos tradicionais: reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corporal do movimento”, configura-se como pesquisa-ação, desenvolvida com a participação de 150 alunos de quatro turmas dos anos iniciais (3º e 4º anos) do Ensino Fundamental, em duas escolas públicas municipais em

Angélica, interior do Estado do Mato Grosso do Sul, onde-se trabalhou os jogos numa sequência didática dividida em quatro etapas – reprodução, ampliação, transformação e criação –, tendo a metodologia “resolução de problemas” como estratégia de ação nas etapas de transformação e criação de jogos. Os alunos não alcançaram o objetivo de criar novos jogos, pois quando se voltavam para a criação de um novo jogo, acabavam transformando um jogo já existente. Porém, “os jogos transformados, por sua vez, figuraram como oportunidades importantes para o desenvolvimento da criatividade” (SILVA e SAMPAIO, 2011, p. 84).

O trabalho de Elizara Marin e Fernanda Stein (2015), “Jogos tradicionais e manifestações coletivas: relações de conflito entre tradição e modernidade”, por sua vez, caracteriza-se como uma pesquisa teórica que traz a temática dos jogos tradicionais, situando-os no contexto da lógica da modernidade que provoca mudanças substanciais no campo das tradições. Seu objetivo foi aprofundar a concepção de jogo tradicional e elucidar manifestações coletivas (associações, clubes, encontros, festivais, assembleias, redes etc.). Essa pesquisa exploratória e bibliográfica buscou tratar o tema e identificar os grupos de pesquisa e pesquisadores que se dedicam a esse estudo, bem como mapear a produção desses grupos, para compreender de maneira mais alargada os jogos tradicionais. Para as autoras, os jogos tradicionais “se transformam, assumindo novas feições de acordo com as condições materiais de cada período e espaço onde são praticados e das relações sociais estabelecidas. Portanto, os jogos tradicionais são atuais porque permanecem no cotidiano” (MARIN e STEIN, 2015, p. 1005).

O artigo de Pierre Silva et al. (2018), “Mapa dos jogos tradicionais infantis no município de Conde-PB”, tem como objetivo construir um mapa dos jogos tradicionais mais praticados por crianças e adolescentes no município do Conde-PB, e analisar as relações que os praticantes realizam com os espaços públicos, já que esse município é da zona rural onde existem diferentes comunidades, e as crianças ainda brincam livremente pelas ruas, praças e rios. A pesquisa é de caráter descritivo e analítico, com abordagem qualitativa dos dados, utilizando-se da observação direta como método de apreensão dos fenômenos. Como resultado, foram encontrados os diversos tipos de jogos que proporcionaram às crianças daquela localidade saberes e aprendizagens, e demonstravam que os ambientes rurais ofereciam às crianças espaços e materiais possíveis para as práticas dos jogos.

Já na pesquisa de Elizara Marin et al. (2012), “Jogos tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul: manifestação pulsante e silenciada”, caracterizada como descritiva, foram feitas visitas a museus e prefeituras, para a realização de entrevistas com um questionário semi-estruturado e formulários, a jogadores, organizadores dos jogos e historiadores. Além

disso, foram percorridos espaços urbanos e rurais para observar e registrar os jogos e eventos no momento em que eles ocorriam. Teve como objetivo situar os jogos tradicionais no contexto histórico e sociocultural do RS, em municípios de cultura alemã e italiana (Agudo - Região Central; Nova Petrópolis - Região das Hortências; e Santa Cruz do Sul - Região do Vale do Rio Pardo; Bento Gonçalves - serra gaúcha; e São João do Polêsine - Região Central). Por ter sido realizada em municípios com expressivos traços das culturas alemã e italiana, os autores observaram que existem uma diversidade de jogos tradicionais, e a “apropriação” dos jogos de um grupo por outro. Contudo, ainda percebe-se a preservação do legado de ludicidade dos jogos tradicionais de cada grupo social.

Com base nessas oito pesquisas, constatamos que quase a totalidade dos artigos encontrados traziam temáticas acerca dos jogos com proposições diferentes, nas quais identificamos alguns dados relevantes do referencial teórico que agregam a essa pesquisa. Entretanto, como critério de escolha e seleção desses artigos para análise, procuramos aqueles que traziam referências sobre a temática jogos populares, e sua relação com Educação Física escolar. Nesse aspecto, foram encontrados 45 artigos com esses descritores. Todavia, apenas 15 desses traziam alguma relação com a temática de jogos populares, e desses 15, totalizavam 3 artigos que traziam essa relação com os jogos populares e a Educação Física escolar. Nos resultados encontrados houve uma dominância de outras temáticas, inclusive como resultado da busca encontramos artigos que tratavam dos jogos eletrônicos, sendo esse um excelente tema para uma futura pesquisa.

Os 3 artigos com a temática jogos populares e sua relação com a Educação Física escolar são o artigo de Piovani e Pires (2013), “Jogos da cultura popular no Brasil e Uruguai. um estudo de casos na educação física escolar”, onde podemos observar um intercâmbio de manifestações culturais em torno dos jogos populares, compartilhado entre alunos de países diferentes. Uma troca a fim de resgatar esse conteúdo e mostrar sua importância para a Educação Física escolar. O artigo de Nardon e González (2019), “Jogos e brincadeiras: o ensino mediado pelas tecnologias da informação e comunicação”, traz a possibilidade de incorporar juntos as aulas de Educação Física, o conteúdo de jogos populares com as TIC promovendo um ensino contextualizado. E por fim, o artigo de Silva e Sampaio (2011), “Jogos tradicionais: reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corporal do movimento”, resgata o conhecimento trazido pelos alunos e seus familiares discutindo a mudança dos jogos ao longo dos tempos.

6 Considerações Finais

Foram objetivos desta pesquisa investigar, na literatura especializada, artigos que tratam do tema jogos populares. Esse estudo bibliográfico nos permitiu desvendar que esses jogos desenvolvem-se ao longo da história, e que estão ligados à tradição de uma determinada cultura. Em outras palavras, não se sabe ao certo como tudo começou, nem quem são exatamente seus criadores, mas os hábitos de vida daqueles que os criaram, e a geografia influencia na sua organização e temporalidade, de modo que, uns surgiram, permaneceram por um período, e logo desapareceram, enquanto outros permaneceram até hoje, ainda que fossem modificados com o tempo.

Dessa maneira, os jogos populares têm na oralidade sua principal forma de transmissão. São regidos por um sistema de regras flexíveis que admitem muitas variantes, dando oportunidades aos seus participantes de modificá-las em função de seus interesses. Além disso, não estão ligados a nenhuma instância oficial, eles acontecem a partir dos grupos sociais de um determinado local, organizando-se de forma livre e criativa.

Diante disso, para compreender como surgiram os jogos, olhamos para a concepção que traziam em cada época histórica, observando seu processo de desenvolvimento e sua evolução de acordo com as modificações da sociedade. Diferentes culturas trazem significados distintos para o jogo, se para a criança de uma determinada cultura, o arco e flecha significa um brinquedo – um objeto que dá um suporte para uma brincadeira de acertar um alvo –, para a criança de população indígena esse mesmo objeto tem outro sentido e significado, o de ferramenta utilizada para a apredizagem da caça e da sobrevivência. Esses jogos são de certa forma um espelho de cada sociedade.

É muito importante ressaltar que os avanços tecnológicos, a diminuição de espaços públicos para a realização de jogos e brincadeiras populares, e a industrialização, levam a um processo de mudança e transformação na sociedade atual. Assim, atividades que antes eram realizadas na rua, livremente, hoje, devido a tais fatores, como também a violência que altera o modo de vida da população, passaram a não ter o mesmo espaço na configuração dessa nova realidade.

A partir dessa investigação, conseguimos perceber, e reafirmar a relevância dos jogos populares na educação física escolar, e que o jogo não pode ser compreendido como ferramenta de apoio, ou apenas para a recreação. O jogo precisa ser tratado como um conteúdo específico da cultura corporal, que permite aos alunos desenvolver a capacidade de interpretar, explicar e se compreender como cidadãos críticos, conscientes da realidade social

em que vivem, podendo assim modificá-la, transformando-a, na intenção de diminuir desigualdades, e intervindo na direção dos seus interesses de classe, produzindo uma sociedade mais igualitária e justa, a fim de viverem em um mundo melhor.

Apesar de termos realizado 8 buscas com os descritores “jogos populares” e “jogos tradicionais”, foram encontrados 45 artigos no recorte temporal de uma década, e que deste número 15 falavam sobre o tema pesquisado, porém, apenas 3 faziam relação com a Educação Física escolar. Esse resultado comprova nossa hipótese inicial de que os jogos populares estão sendo substituídos por outras temáticas, e com base na revisão bibliográfica podemos observar que esses jogos tanto no chão da escola, como na produção do conhecimento estão sendo esquecidos. Ademais, percebemos nessas pesquisas, os(as) autores(as) que mais produzem sobre o tema: Elizara C. Marin e João F. M. Ribas; contudo, o procedimento mais utilizado é o de “pesquisa descritiva”, alguns focados em populações de um determinado local.

Por fim, há diversas possibilidades e maneiras de se trabalhar o conteúdo de jogos populares em sala de aula, demonstrando que a Educação Física vai além do esporte. Por ser um tema bastante amplo, no decorrer do desenvolvimento da pesquisa foi-se descobrindo vários outros assuntos relacionados a esse tema, como por exemplo a relação de gênero dentro dos jogos populares; as questões sócio-econômicas e como elas influenciam na prática desses jogos; e como trabalhar os jogos populares com as tecnologias, dentro de um momento pandêmico e com o ensino remoto. Isso significa dizer que uma pesquisa não se esgota. Essa pesquisa, além de buscar responder o nosso questionamento, abriu espaços a novas pesquisas e estudos.

7 Referências

- AMARO, F. Narrativas Midiáticas sobre a relação entre corpo e jogos olímpicos nas décadas de 1890 e 1900. **Revista Brasileira de Estudos da Presença** [online]. 2016, v. 6, n. 3, pp. 406-428. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2237-266061956>. Acesso em: 30 set. 2021.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- BEZERRA, A. S. et al. O brincar na infância e o professor de educação física. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v.17, n.1, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/619>. Acesso em: 30 set. 2021.
- 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: 14 set. 2021.
- BORTOLETO, M. A. C. A perna de pau circense – o mundo sob outra perspectiva. **Motriz**, Rio Claro, v.9, n.3, p. 125 – 133, set./dez. 2003 Disponível em: <http://www.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/09n3/07Bortoleto.pdf> Acesso em: 31 out. 2021.
- 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 set. 2021.
- BURGUÉS, P. L. et al. Os Jogos Tradicionais no Mundo: Associações e Possibilidades. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 14, n. 2, 2011. DOI: 10.35699/2447-6218.2011.775. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/775>. Acesso em: 7 out. 2021.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens - a máscara e a vertigem**. Cotovia: Lisboa, 1990.
- CERQUEIRA, P. G; PERFEITO, R. S. Os jogos tradicionais infantis auxiliando no desenvolvimento global da criança. **EFDeportes.com**, Revista Digital, Buenos Aires, ano. 16, n. 160, set. 2011. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd160/os-jogos-tradicionais-infantis-da-crianca.htm>. Acesso em: 17 set. 2021.
- COTRIM, G. S.; BICHARA, I. D. O brincar no ambiente urbano: limites e possibilidades em ruas e parquinhos de uma metrópole. **Psicologia: Reflexão e Crítica**. 2013, v. 26, n. 2, pp. 388-395. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0102-79722013000200019>. Acesso em: 16 set. 2021.
- DARIDO, S. C.; JÚNIOR, O. M. S. **Para ensinar educação física: Possibilidades de intervenção na escola**. Campinas, SP: Papirus, 2015.
- FARIA JÚNIOR, A. G. A reinserção dos jogos populares nos programas escolares. **Motrivivência**, Florianópolis, Ano VIII, n. 9, p. 44-65, 1996. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/5655/20447>. Acesso em: 20 set. 2021.

FRANÇA, V. R. V. Teoria(s) da comunicação: busca de identidade e de caminhos. **Revista da Escola de Biblioteconomia da UFMG**, v. 23, n. 2, 1994. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/76146>. Acesso em: 20 set. 2021.

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: 13 set. 2021.

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

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

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

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

KISHIMOTO, T. M. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. **Espaços em Branco**. série de indagações, n. 24, p. 81-106. 2014. Disponível em: <https://docplayer.com.br/3307716-Ti-zuko-morchida-kishimoto.html>. Acesso em: 28 set. 2021.

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

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. Ed. rev. São Paulo, SP : Cengage Learning, 2016.

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.

LAKATOS, M. E; MARCONI, M. A. **Metodologia do Trabalho Científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos**. 4 ed. São Paulo. Revista e Ampliada. Atlas, 1992.

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: 7 out. 2021.

LUCKESI, C. C. **Filosofia da Educação**. São Paulo: Cortez, 1992.

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: 23 out. 2021.

MARIN, E. C; STEIN, F. Jogos tradicionais e manifestações coletivas: relações de conflito entre tradição e modernidade. **Pensar a Prática**, (Impr.) ; 18(4): 995-1008, out.-dez. 2015. Disponível em: <https://docs.bvsalud.org/biblioref/2018/09/912394/33983-163915-3-pb.pdf> Acesso em: 23 out. 2021.

MASCHIO, V; RIBAS, J.F.M. O jogo enquanto conteúdo escolar na abordagem crítico-superadora. **EFDeportes.com**, Revista Digital, Buenos Aires, ano. 16, n. 157, jun. 2011. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd157/o-jogo-na-abordagem-critico-superadora.htm>. Acesso em: 6 out. 2021.

MIRANDA, D. B.; SANTOS, P. G.; RODRIGUES, S. S. **A importância dos jogos e brincadeiras para a educação infantil**. Faculdade Multivix. Serra, 2014. Disponível em: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/06/a-importancia-dos-jogos-e-brincadeiras-para-a-educacao-infantil.pdf>. Acesso em: 29 set. 2021.

MOREIRA, A. U; SILVA, D. N. H. Políticas de resistência pelo encantar: o brincar na cultura popular. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 20, n. 4, p.687- 698, 2015. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/PsicolEstud/article/view/29012/pdf>. Acesso em: 30 set. 2021.

NARDON, T. A.; GONZÁLEZ, F.J. Jogos e brincadeiras: o ensino mediado pelas tecnologias da informação e comunicação. **Motrivivência**, (Florianópolis), v. 31, n. 59, p. 01-15, 2019. Universidade Federal de Santa Catarina. ISSN 2175-8042. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2019e58147>. Acesso em: 10 set. 2021.

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: 11 out. 2021.

PONTES, F. A. R.; MAGALHÃES, C. M. C. A Transmissão da Cultura da Brincadeira: Algumas Possibilidades de Investigação. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, 2003, v.16, n. 1, pp. 117-124. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0102-79722003000100012>. Acesso em: 13 set. 2021.

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 Programa de 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: 7 out. 2021.

SILVA J. V. P; SAMPAIO T. M. V. Jogos tradicionais: reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corporal do movimento. **R. bras. Ci. e Mov** 2011;19 (1) : 72-86. Disponível em: <http://portalrevistas.ucb.br/index.php/RBCM/article/view/2770/1854> Acesso em: 22 out. 2021.

SILVA, K. V; SILVA, M. H. **Dicionário de conceitos históricos**. 2.ed. 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2009.

SILVA, P.N.G. et al. Mapa dos jogos tradicionais infantis no município de Conde-PB. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**. 2018; 26(2):64-72. Disponível em: <https://docs.bvsa.lud.org/biblioref/2018/08/911348/mapa-dos-jogos-tradicionais-infantis-no-municipio-de-cond-e-pb.pdf> Acesso em: 23 out. 2021.

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

SOARES, L. E. S; SILVA, P. N. G; RIBAS, J. F. M. Comunicação motriz nos jogos populares: uma análise praxiológica. **Movimento (Porto Alegre)**, Porto Alegre, p. 159-182, 2012. ISSN 1982-8918. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/26645/21144>. Acesso em: 13 set. 2021.

TEIXEIRA, F. C.; LARA, L. M. Brincadeiras populares em Candido Portinari: descrições de uma arte educativa. **Pensar a Prática**, v. 15, n. 3, 2012. DOI: 10.5216/rpp.v15i3.14928. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/14928>. Acesso em: 13 set. 2021.

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 set. 2021.

WANDERLEY, T. T. S. Um Olhar Sobre a Pesquisa Científica no Ambiente Organizacional do Ramo da Indústria: um caminho para o trabalho como princípio educativo. **Instituto Federal De Educação, Ciência e Tecnologia Baiano**, Catu, 2021. Disponível em: <https://ifbaiano.edu.br/portal/poseducacaocatu/wp-content/uploads/sites/42/2021/04/TCC-Thamara.pdf>. Acesso em: 19 set. 2021.

ANEXO A – Revista Brasileira de Ciências do Esporte

Dados da Pesquisa RBCE com o descritor “jogos populares”

The image shows a screenshot of the RBCE (Revista Brasileira de Ciências do Esporte) website. At the top, there is a navigation bar with links: CAPA, SOBRE, ACESSO, CADASTRO, PESQUISA, ATUAL, ANTERIORES, NOTÍCIAS, and CADERNOS DE FORMAÇÃO RBCE. Below this, a breadcrumb trail reads: Capa > Pesquisa > Resultado da pesquisa. The main heading is "RESULTADO DA PESQUISA". A search box contains the text "jogos populares" and a blue "Pesquisar" button. Below the search box, there are columns for "EDIÇÃO" and "TÍTULO", with the text "Nenhum resultado encontrado" centered below them. To the right, there is a "USUÁRIO" section with fields for "Login" and "Senha", a checkbox for "Lembrar usuário", and an "Acesso" button. Below that is a "Publicações da RBCE" section with a "Pesquisar" button and a "Google Custom Search" logo. At the bottom right, there is a "NOTIFICAÇÕES" section with links for "Visualizar", "Assinar / Cancelar assinatura", and "de notificações".

Capa > Pesquisa > Resultado da pesquisa

RESULTADO DA PESQUISA

.....

"jogos populares" **Pesquisar**

EDIÇÃO TÍTULO

.....

Nenhum resultado encontrado

Dicas para pesquisa:

- O sistema de busca não diferencia maiúsculas ou minúsculas
- Termos irrelevantes são ignorados pelo sistema de busca
- São recuperados por padrão apenas artigos contendo *todos* os termos de busca (ex.: **AND** é implícito)
- Combine múltiplos termos com **OR** para encontrar artigos contendo um ou outro termo; ex.: *educação OR pesquisa*
- Use parênteses para criar buscas mais complexas; ex.: *arquivo ((revista OR conferência) NOT teses)*
- Use aspas duplas para recuperar o termo exato; ex.: *"Acesso Livre à informação"*
- Exclua termos utilizando - ou **NOT**; ex.: *online -políticas* ou *online NOT políticas*
- Use * como caracter coringa; ex.: *soci* moralidade* recuperará documentos contendo "sociedade" ou "sociológico"

USUÁRIO

Login

Senha

Lembrar usuário

Acesso

Publicações da RBCE

Pesquisar

Google Custom Search

.....

NOTIFICAÇÕES

- **Visualizar**
- **Assinar / Cancelar assinatura de notificações**

Fonte: <http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE>

Dados da Pesquisa RBCE com o descritor “jogos tradicionais”



Revista Brasileira de
CIÊNCIAS DO ESPORTE



[CAPA](#) [SOBRE](#) [ACESSO](#) [CADASTRO](#) [PESQUISA](#) [ATUAL](#) [ANTERIORES](#) [NOTÍCIAS](#) [CADERNOS DE FORMAÇÃO RBCE](#)

[Capa](#) > [Pesquisa](#) > Resultado da pesquisa

RESULTADO DA PESQUISA

| EDIÇÃO | TÍTULO |
|------------------------------------|--------|
| <i>Nenhum resultado encontrado</i> | |

Dicas para pesquisa:

- O sistema de busca não diferencia maiúsculas ou minúsculas
- Termos irrelevantes são ignorados pelo sistema de busca
- São recuperados por padrão apenas artigos contendo *todos* os termos de busca (ex.: **AND** é implícito)
- Combine múltiplos termos com **OR** para encontrar artigos contendo um ou outro termo; ex.: *educação OR pesquisa*
- Use parênteses para criar buscas mais complexas; ex.: *arquivo ((revista OR conferência) NOT teses)*
- Use aspas duplas para recuperar o termo exato; ex.: *"Acesso Livre à informação"*
- Exclua termos utilizando - ou **NOT**; ex.: *online -políticas* ou *online NOT políticas*
- Use * como caracter coringa; ex.: *soci* moralidade* recuperará documentos contendo "sociedade" ou "sociológico"

USUÁRIO
Login
Senha
 Lembrar usuário

Publicações da RBCE

Google Custom Search



NOTIFICAÇÕES

- [Visualizar](#)
- [Assinar / Cancelar assinatura de notificações](#)

Fonte: <http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE>

ANEXO B – SCIELO

Dados da Pesquisa Scielo com o descritor “jogos populares”

The screenshot shows the Scielo search interface. At the top, there is a search bar containing the text "jogos populares". To the right of the search bar, there are options for "Todos os índices" and a "Buscar" button. Below the search bar, there is a section for "Resultados: 1". On the left side, there is a sidebar with filters. The "Filtros selecionados" section shows "Coleções: Brasil". The "Filtros" section has a "Filtrar" button. Below that, there are sections for "Coleções", "Periódico", and "Ano de publicação". The "Coleções" section has "Brasil" selected. The "Periódico" section has "Revista Brasileira de Ciências do Esporte" selected. The "Ano de publicação" section has "2018" selected. The main content area shows a single result: "1. La acción docente en la protección sociocomunitaria de los juegos populares de Buleleng-Bali". The result includes the authors "Palomares-Cuadros, Juan; Dharmadi, Made -Agus; Sullisia-Dewi, Ni Luh Putu Eka; Collado-Fernández, Diego; Padlal-Ruz, Rosario." and the journal "Revista Brasileira de Ciências do Esporte Jun 2018, Volume 40 Nº 2 Páginas 177 - 183". The result also includes a "Resumo" section with language options "> ES > EN > PT" and a "Texto" section with language options "ES EN PT". The URL "https://doi.org/10.1016/j.rce.2018.01.018" is also visible. At the bottom of the result, there is a "Mostrar" button and a "15" items per page selector. The page number "Página 1 de 1" is also visible.

Fonte: Scielo.br

Nessa busca com o descritor “jogos populares” não foi encontrado nenhum artigo no idioma Português, mesmo sendo na coleção Brasil.

Dados da Pesquisa Scielo com o descritor "jogos tradicionais"

The screenshot shows the Scielo search interface. At the top, the search bar contains the query "jogos tradicionais". Below the search bar, there are options to "Adicionar outro campo +" and "Historico de busca". The results section shows 3 results. On the left, there are filters for "Coleções: Brasil" and "Idioma: Português". The main results list includes three articles:

- 1. Crianças em trilhas na natureza: jogos de percurso e reencantamento**
Vasconcellos, Tânia.
Revista do Departamento de Psicologia. UFF. Dez 2000, Volume 18 Nº 2 - Páginas 143 - 162
Resumo: > EN > PT | Texto: EN PT
13659 downloads
- 2. Jogo, educação e cultura: senões e questões**
Gomes, Marina de Oliveira.
Psicologia em Estudo 2000, Volume 5 Nº 2 - Páginas 01 - 08
Resumo: > EN > PT | Texto: EN PT | PDF: PT
- 3. A contribuição dos parques infantis de Mário de Andrade para a construção de uma pedagogia da educação infantil**
Faria, Ana Lúcia Goulart de.
Educação & Sociedade Dez 1999, Volume 20 Nº 00 - Páginas 00 - 01
Resumo: > EN > PT | Texto: EN PT | PDF: PT | ePDF: PT
<https://doi.org/10.1590/S0101-73301999000400004> 26596 downloads Citado 7 vezes em Scielo

At the bottom of the results, there are options for "Exibindo 15 itens por página" and "Página 1 de 1".

Fonte: Scielo.br

Com o descritor “jogos tradicionais” aparecem 3 artigos na coleção Brasil, no idioma Português, porém todos fora do recorte temporal dos 10 últimos anos.