



**HOSANA FRANCISCO DE SOUZA**

**A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS TRADICIONAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO  
FÍSICA ESCOLAR**

Ji-Paraná  
2020

**HOSANA FRANCISCO DE SOUZA**

**A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS TRADICIONAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO  
FÍSICA ESCOLAR**

Trabalho acadêmico apresentado ao Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná – UniSL – Ji-Paraná, para obtenção de nota na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso, do curso de Educação Física, sob orientação do Prof. Anderson Leandro Maria.

Ji-Paraná  
2020

S729u

Souza, Hosana Francisco de

A Utilização dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física escolar / Hosana Francisco de Souza. Ji-Paraná: Centro Universitário São Lucas, 2020.

15 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Centro Universitário São Lucas, Curso Licenciatura em Educação Física, Ji-Paraná, 2020.

Orientador: Prof. Anderson Leandro Maria

1. Jogos tradicionais. 2. Educação Física Escolar. 3. Cultura corporal do movimento. 4. Preservação cultural. 5. Resgate da cultura. I. Maria, Anderson Leandro. II. A Utilização dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física escolar. III. Centro Universitário São Lucas.

CDU 796:37

Ficha catalográfica elaborada pelo bibliotecário:  
José Fernando S Magalhães CRB 11/1091

**HOSANA FRANCISCO DE SOUZA**

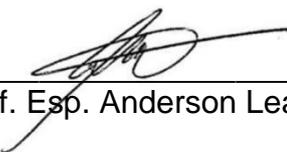
**A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS TRADICIONAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO  
FÍSICA ESCOLAR**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora do Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná, como requisito de aprovação para obtenção do título de Licenciatura em Educação Física. Orientador: Prof. Anderson Leandro Maria.

Ji-Paraná, 10 de Julho de 2020.

Avaliação/Nota: 9,6

**BANCA EXAMINADORA**

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Esp. Anderson Leandro Maria

Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Esp. João Batista Viana dos Reis

Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná

  
\_\_\_\_\_

Profa. Dra. Susana Maria Mana Aróz    Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná

# A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS TRADICIONAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR<sup>1</sup>

HOSANA FRANCISCO DE SOUZA <sup>2</sup>

**RESUMO:** Os jogos tradicionais são elementos da cultura, que carregam em si informações de diversos povos. Essas atividades são passadas de gerações em gerações dentre diversas localidades, possibilitando que seu conteúdo se integre e auxilie na perpetuação de novas culturas para seus integrantes. O presente estudo teve por objetivo evidenciar os benefícios da utilização dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física Escolar. O presente estudo se define como uma pesquisa bibliográfica realizada com base em referências teóricas já analisadas e publicadas por meios eletrônicos e escritos, como páginas de web sites, livros, e artigos científicos. Perante os estudos, notamos a importância da construção de ambientes para sua preservação cultural, destacando o papel da Educação Física escolar no desenvolvimento dos jogos tradicionais visando o resgate e preservação da cultura, onde a criança desenvolve a aprendizagem de forma lúdica, além de possibilitar o estímulo dos aspectos cognitivos, motores e afetivos durante as aulas.

**PALAVRAS-CHAVE:** 1. Jogos tradicionais 2. Educação Física Escolar 3. Cultura Corporal do movimento 4. Preservação cultural 5. Resgate da cultura.

**ABSTRACT:** Traditional games are elements of culture, which carry information from different peoples. These activities are passed down from generations to generations between different locations, enabling their content to integrate and assist in the perpetuation of new cultures for its members. This study aimed to highlight the benefits of using traditional games in school physical education classes. The present study is defined as a bibliographic research carried out based on theoretical references already analyzed and published by electronic and written means, such as pages of web sites, books, and scientific articles. In view of the studies, we noted the importance of building environments for their cultural preservation, highlighting the role of school Physical Education in the development of traditional games aimed at the bargaining and preservation of culture, where the child develops learning in a playful way, in addition to enabling the stimulation of cognitive, motor and affective aspects during classes.

**KEYWORDS:** 1. Traditional games 2. School Physical Education 3. Body culture of the movement 4. Cultural preservation 5. Rescue of culture.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no curso de graduação em Educação Física Licenciatura do Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná como Pré-requisito para conclusão do curso, sob orientação do professor. Esp. Anderson Leandro Maria E-mail [anderson.maria@saolucas.edu.br](mailto:anderson.maria@saolucas.edu.br)

<sup>2</sup> Hosana Francisco de Souza, graduanda em Educação Física Licenciatura do Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná, 2020. E-mail [hosanasouza12345@gmail.com](mailto:hosanasouza12345@gmail.com)

## INTRODUÇÃO

Diferentes povos antigos, como os do Oriente e da Grécia, brincavam realizando atividades como: empinar pipa, jogar pedrinhas e amarelinha, com isso, pode-se notar que os jogos desde a antiguidade se faz presente entre diferentes povos, em diversas partes do mundo. Essas atividades foram transmitidas ao longo dos anos, se perpetuando na memória infantil. O jogo tradicional infantil porta uma expressão leve e espontânea, no qual a criança se diverte ao realizar (KISHIMOTO, 1999). De acordo com os estudos de Perfeito e Cerqueira (2011) além de contribuir significativamente na formação e no desenvolvimento humano, os jogos tradicionais são elementos da cultura, que carregam em si informações de diversos povos. Essas atividades são passadas de gerações em gerações dentre diversas localidades, possibilitando que seu conteúdo se integre e auxilie na perpetuação de novas culturas para seus integrantes. Silva e Sampaio (2011) também afirmam que os jogos tradicionais são elementos da cultura popular, podendo manter sua forma própria ou sofrer alteração, passados principalmente através da oralidade, de uma geração a outra, marcando infâncias.

Os efeitos da contemporaneidade atingem os jogos tradicionais, devido às mudanças decorrentes da globalização. A sociedade passa por mudanças na cultura e nas tecnologias, e com o passar do tempo, os indivíduos tendem a se adaptar as novas transformações, abandonando os antigos costumes, substituindo pelas novidades da atualidade (MARIN et al., 2012).

Como recomendação dos Parâmetros Curriculares Nacionais, sendo o jogo elemento proposto, os jogos populares proporcionam e simplificam o método de ensino da criança nos aspectos sociais, motores, afetivos e cognitivos (PEREIRA, 2019). Apesar da sua importância no contexto cultural da sociedade, os jogos tradicionais estão perdendo força decorrente de diversas causas, Gama e Rodrigues (2004, p.14) relatam que as gerações da atualidade não brincam como as gerações antigas, devido, por exemplo, ao aumento tecnológico, a falta de segurança nas cidades, mudanças de costumes e hábitos. Consequentemente prejudica o desenvolvimento social, moral, cognitivo, motor e linguístico, das crianças, pois são desenvolvidos de forma lúdica e saudável por meio das brincadeiras.

A Educação Física se destaca beneficentemente no processo de aprofundamento do universo cultural, proporcionando as crianças diversas experiências. As aulas não se

limitam apenas ao saber científico, possibilitando os alunos serem protagonistas dentro do contexto de lazer e saúde, explorando saberes lúdicos e agonistas, emotivas, corporais e experiências estéticas, de modo autônomo (BRASIL, 2017).

A Educação Física Escolar é um dos ramos do conhecimento humano, cujo objetivo é focado no desenvolvimento do movimento, compreendendo as capacidades motoras, afetivas, sociais e cognitivas, vivenciando na prática, levando em conta as diferentes formas de expressões corporais e inclinações pedagógicas (CAMELO, 2019). De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (2017) nas aulas de educação física escolar as práticas corporais devem ser abordadas de forma dinâmica, diversificadas e valorizadas como fenômeno cultural. Possibilitando aos educandos construir e reconstruir conhecimentos que proporcionem conscientização em relação aos movimentos corporais, seus cuidados pessoais e dos demais e desenvolver autonomia para utilizar a cultura corporal de movimento dentre várias finalidades humanas, contribuindo para sua atuação de forma autônoma e confiante na sociedade.

As aulas de Educação Física devem ser edificantes e motivadoras, estimulando a interação do grupo, impulsionando a curiosidade, desenvolvendo o respeito mútuo, diminuindo a discriminação e o desrespeito, enfatizando a igualdade, e abrandando as dificuldades de lidar com as diferenças englobadas na sociedade (BRASIL, 1998, p. 33 apud CAMELO, 2019). Além do mais, Camelo (2019) ressalta que as aulas de Educação Física escolar, da ênfase ao conhecimento dos exercícios físicos, teóricos e práticos, do corpo, da higiene corporal, da alimentação balanceada, tendo como objetivo a preservação da saúde, que de fato se englobam dentro da manifestação Higienista, que ainda perdura.

O objetivo do presente estudo foi evidenciar os benefícios da utilização dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física Escolar.

## **MATERIAIS E MÉTODOS**

O trabalho se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica que de acordo com Pizzani (2012), a pesquisa bibliográfica é realizada a partir de livros, periódicos, artigo de jornais, páginas de web sites entre outras fontes. A pesquisa bibliográfica é o ponto

inicial de qualquer trabalho científico, que possibilita ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre a temática. A pesquisa é de caráter qualitativo, segundo Turato (2005), tem por objetivo produzir uma forma de entendimento relevante de ligações entre elementos, em outras palavras, de expressar uma ordem que é invisível ao olhar comum. Caracteriza-se o método qualitativo como aquele que almeja compreender como o objeto de estudo ocorre ou se manifesta. O objetivo da presente pesquisa é designado como estudo descritivo, pois de acordo com Rodrigues (2007) o pesquisador realiza a análise dos fatos sem interferir.

A inquirição de dados foi desempenhada por meio da revisão de artigos e publicações atualizadas em páginas de web sites e banco de dados entre eles, Google Acadêmico, Scielo e Revistas Científicas. Foram empregues palavras chave: Jogos tradicionais, Educação Física Escolar, Cultura Corporal do Movimento, Preservação Cultural e Resgate da Cultura. Circunscrevendo em materiais difundidos desde o ano de 1971 até o ano de 2020, sendo constatados 17.300 artigos referentes a temática do presente trabalho. Se destacaram alguns artigos do ano de 2019, porém, para a elaboração somente 52 artigos tiveram importância, sendo 29 deles utilizados para a produção do presente artigo, transcorrendo a abstenção de artigos irrelevantes ao conteúdo apontado ao vigente trabalho.

A consulta de materiais teve início em Março de 2020 e sucedeu até o mês de Junho do mesmo ano, para a seleção dos artigos foram efetuadas pesquisas cautelosas, com a concepção deste presente trabalho.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Podemos ver nos resultados alcançados que o âmbito escolar sendo um local de remodelação social, no qual as crianças se desenvolvem na iminência de se tornarem seres mais conscientes e críticos para encarar os desafios no mundo, de maneira independente. Vemos também que o jogo, constituído como um elemento cultural, tem potencial de grande valia como meio de ensino no processo ensino aprendizagem. E constituindo-se, o jogo, como conteúdo da aula de Educação Física Escolar (PEREIRA, 2019). Volpato (2017, p. 121) intera que dentro do contexto das aulas de Educação Física Escolar, os jogos como elemento cultural, é um agente facilitador da sociabilidade entre os indivíduos, visto que são seres históricos e sociais. O jogo é utilizado como meio de se expressar, reproduzir fatos histórico-sociais. A criança, por

sua vez, adquire saber a respeito dos jogos da sua época através da sociedade em que vive, ao mesmo instante, se envolve com instrumentos e vivências que se reproduzem ao longo de várias gerações.

Os jogos populares, como a cabra cega, a queimada, a amarelinha, entre outros, eram praticados nas praças, nas ruas, e parques, atualmente, essa liberdade se encontra escassa, visto que as ruas foram tomadas por prédios, carros, e violência, os âmbitos que um dia foi cenário de muitas socializações, momentos divertidos e trocas de experiências, atualmente se transformou em um ambiente perigoso, e os aparelhos tecnológicos viraram refúgio seguro, onde tudo pode ser realizado sem sair do lugar, utilizado como meio para os pais entreter os filhos dentro do domicílio (LIMA, 2019).

De acordo com Silva e Sampaio (2011) a expansão arquitetônica e aumento da população nas cidades, e diversas áreas urbanas cresceram sem planejamento prévio, também tem sido empecilhos a possibilidades de jogos na infância, especialmente nos grandes centros, a ocupação dos territórios aconteceram desordenadamente, sem planejamento adequado, em função disso poucos espaços foram garantidos para o investimento no lazer, como quadras, parques, playground, campos, dentre outros. Além disso, cada vez mais as crianças vêm perdendo espaços para realização dessas atividades, contexto que pode estar sendo agravado ainda mais entre indivíduos entre a faixa etária de 6 a 14 anos, pois além da falta de espaço, nos últimos anos os pais têm buscado cada vez mais cedo atividades complementares para as crianças, como escolinhas de música, línguas, esportes e outros mais.

Bispo et al. (2020) afirma que quando se tem uma boa relação familiar a criança desenvolve a aprendizagem com mais sucesso, e quando há negligência nesse contexto dificulta este processo. Os estímulos ambientais favorece a progressão de competências e habilidades nas crianças, principalmente no âmbito familiar com afeto.

Segundo Santos (2019) devido o avanço tecnológico, a intensificação da violência, dentre outros, as brincadeiras e jogos nas praças e ruas foram reduzidos com o passar do tempo, por conseguinte é imprescindível que nas aulas de Educação Física aprofunde a abordagem do conteúdo.

De acordo com uma pesquisa realizada por Bispo et al. (2020) as crianças afirmam que gostam de ir à escola para brincar, e dessa maneira a escola deve levar em conta como motivação visto que as brincadeiras favorece o desenvolvimento integral da criança.

Conforme a Base Nacional Comum Curricular (2017) na Educação Física, dentro da unidade temática Brincadeiras e jogos se encontram aquelas atividades caracterizadas pela liberdade de criação e alteração de regras e obediência do coletivo ao que foi combinado, realizados dentro de estipulados espaço e tempo limitado, exercidas de forma voluntária, bem como permitindo vivenciar de forma lúdica. Essas atividades não possuem regras estáveis, e mesmo que em diversas partes do mundo e em diferentes épocas ainda possam ser recordadas, elas estão em constante transformação, pelos diversos povos, que possuem sua própria identidade cultural. Ainda assim, é existente um grande conjunto desses jogos e brincadeiras, são transmitidos principalmente através da oralidade, o que possibilita os nomear de jogos populares.

Podemos compreender que por meio dos jogos, é possível que as crianças obtenham inumeráveis conquistas, entre elas a possibilidade de obter o conhecimento do outro, do mundo ao redor, e autoconhecimento (KISHIMOTO, 1998, apud PEREIRA, 2019). Para Nascimento (2011) a cultura se resulta da produção e transformação do conhecimento realizado através do movimento humano. Dentre diversos conhecimentos, os jogos se integram como elemento da cultura.

Segundo Vasconcellos (2008) Os jogos tradicionais são aqueles que precedem a contemporaneidade. Os tempos atuais remete a um período histórico, a trajetória de uma era a outra ocorre gradualmente, estruturada tradicionalmente. A mudança da Idade Média para a Moderna ocorreram devido à transformação do modo de produção. Consequentemente ressignificando a experiência humana e o modo de concepção do outro e do mundo. Desde os primórdios dos tempos os jogos tradicionais eram transmitidos através da oralidade e carregavam discursos, crenças e valores retratando sua época. Em seus gestos representavam a maneira de vivenciar e compreender a existência de modo tradicional que compreendia em si. Boa parte deles teve ligação com o sagrado ou papel como instrumento sagrado. É desconhecido onde se originou, embora possa haver indícios de sua existência durante alguns períodos, sua criação não é identificada.

Os jogos populares conforme o local possui uma dimensão, podendo obter regras e que podem ser alteradas. O jogo é classificado em latim "jocus" que significa gracejo, divertimento, brincadeira. O jogo é uma atividade intelectual ou física que compreende um conjunto de regras e determina perdas e vitórias, podendo também ser utilizado como método educacional. Os jogos populares possibilita uma conexão entre diversas

culturas e vivenciar na prática a memória transcorrida entre diversas gerações (VASCONCELOS, 2017).

Huizinga (1971, p. 53) relata que o lúdico é um elemento integrante da cultura, abrangendo todas as espécies, esclarece que o jogo é instituído num conceito social e assim se distingue da cultura entre os indivíduos, por sua vez, a cultura manifesta-se sob a forma de jogo, e desde os primórdios de sua existência carrega em si um caráter lúdico, e se efetiva segundo as formas e âmbito do jogo.

Fernandes (1979) esclarece que a ludicidade no brincar, possibilita a construção da cultura infantil, favorecendo o processo de aprendizagem. Através do convívio social, quando a criança tem liberdade e se espelha na vida adulta, a aprendizagem passa de uma criança a outra, possibilitando que elas interpretem o que é certo ou errado, e o que deve ou não ser feito, conseqüentemente construindo uma cultura.

Os questionamentos que aparecem durante o jogo, geram diálogos e conflitos que devem ser examinados e explicados em grupo, favorecendo positivamente a socialização e a aprendizagem que acontece durante esses momentos. Desse modo, possibilita a produção em grupo, alterando regras, originando novos jogos que atendem o interesse de todos os participantes e que facilite a convivência com as diferenças (VOLPATO, 2017, p. 123).

Os jogos tradicionais e as brincadeiras vêm caindo em esquecimento ao longo do tempo, visto que o esporte tem se tornado mais valorizado, reconhecido como fenômeno mundial (FRIEDMANN, 1996). Em seus estudos Volpato (2017, p. 121) também relata que os profissionais têm deixado de lado os jogos, focando mais no esporte, conseqüentemente os jogos, como elemento integral indispensável para o desenvolvimento do indivíduo, vem sendo esquecidos, e o foco primordial se tornou o esporte.

O jogo se caracteriza por haver maior flexibilidade, regras maleáveis, menos enfoque em resultados, portando em si a fantasia, criatividade, expressividade, com particularidades da própria cultura. Já o esporte, possui restrições estipuladas, regras definidas, busca alcançar resultados e rendimento (BRUHNS, 1996 apud VOLPATO, 2017, p. 120).

Franchi (2013) em seus estudos relata que a ausência da execução dos jogos tradicionais e brincadeiras compromete a cultura causando perda dos valores e esquecimento cultural já constituído através dessas atividades.

Segundo Friedmann (1995) é de extrema importância o resgate dos jogos tradicionais visto que faz parte do patrimônio lúdico. Salienta ainda que as capacidades motoras, físicas, afetivas, sociais, linguísticas e cognitivas podem ser desenvolvidas através dos jogos tradicionais.

Segundo Souza et al. (2019) a tempos vem se articulando a respeito da importância de se resgatar os brinquedos, brincadeiras e jogos tradicionais. De acordo com os autores, a UNESCO em 1978 reconheceu as práticas de brincar e jogar como patrimônio cultural da humanidade.

Lavega (2013) relata que foi concebida uma declaração durante a realização da terceira Conferência Internacional de Ministros e Altos Funcionários encarregados pela Educação Física e pelo Esporte, realizada no ano de 1999, que buscou sustentar uma política de valorização e conservação dos jogos tradicionais.

Volpato (2017, p. 136) afirma que é fundamental que a escola seja urgentemente transformada e, nas séries iniciais do ensino fundamental, essa transformação ocorre através da incorporação e valorização dos conteúdos culturais do educando, como veículo para diversas aprendizagens significativas. Por essa razão, cabe à escola reconhecer o jogo, a brincadeira e seus elementos, como integrantes da cultura, que caracterizam a particularidade da infância, essencialmente por ser a principal atividade colaborativa no desenvolvimento infantil.

De acordo com Volpato (2017, p. 123) é imprescindível que se leve em conta a construção da identidade da criança, reconhecida como ser social, e o desenvolvimento histórico do conhecimento a respeito do jogo como elemento da cultura corporal, dentre os diversos outros que a compõe, considerando as experiências que as crianças adquiriram através da comunidade em que vive, a possibilidade de alterar e transformar regras e criar novos jogos, estimulando a produção em grupo e a reflexão.

Visto a escassez em que se encontram as manifestações culturais na atualidade, indubitavelmente as aulas de Educação Física escolar se destacam como meio ideal para realizar atividades e destacar a importância das mesmas. Assim perpetuando de geração em geração a cultura, e despertando o prazer de brincar, fazendo com que desviem os olhares das tecnologias e vivam em movimento, vivenciando de maneira lúdica, e proporcionando o desenvolvimento dos aspectos motores, afetivos, e cognitivos, por meio dessas atividades (SANTOS, 2019).

Rojas (2007) afirma que as vivências lúdicas oportunizam ao professor conhecer e compreender a melhor maneira que o educando se desenvolve. A partir da observação, se torna possível o professor desenvolver ações pedagógicas de acordo com a necessidade dos alunos.

Uma ênfase à observação de Daolio (1996) em seu trabalho que destaca a Educação Física como elemento integrante da cultura, ela se insere dentro de um contexto do conhecimento que se relaciona a estudos e práticas referentes ao corpo e ao movimento produzido pelo ser humano desde a antiguidade, sejam na forma de lutas, danças, ginásticas, esportes e jogos. Nesse seguimento, que se tem abordado a cerca da cultura corporal ou cultura do movimento, possibilitando a transformação de diversos conhecimentos e vivências corporais, em uma aprendizagem compreendendo um saber crítico, estruturado e autônomo a cerca da cultura humana do movimento.

Freire e Guerini (2017) em seus estudos aborda que efetivar um processo educacional que preserve os jogos tradicionais é essencial para o professor de Educação Física, posto que tal atividade é reconhecida como Patrimônio Cultural da humanidade, contribuindo para a construção da identidade infantil e uma tradição cultural.

Com base nos relatos já apontados, a partir do momento em que o professor adquire consciência da importância da aplicação dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física Escolar, este juntamente com o educando conseguirá ganhos positivos, pois através dos jogos tradicionais possibilitará os educandos vivenciar na prática, de forma construtiva, transformando e adaptando a sua realidade e não apenas fazer pelo fazer, e sim compreender esse elemento cultural como um todo. Atingindo assim um ensino qualificado, relacionando ainda a cultura da comunidade local e familiar dentro do âmbito escolar (RAMOS, 2018).

## **CONCLUSÃO**

Conclui-se que quando falamos de jogos tradicionais, nos referimos aqueles jogos que surgiram desde épocas remotas e perduram até os dias atuais, se faz presente em diferentes partes do mundo, entre diversos povos, foram transmitidos de gerações em gerações por meio da oralidade, podendo ser produzido, reproduzido e reinventado, sem perder sua essência, vivenciados de forma lúdica e prazerosa,

podem ser praticados em locais públicos e de fácil acesso, diversos âmbitos, como em pátios, praças, ruas, praias etc.

Visto a carência em que se encontra os jogos tradicionais atualmente, devido as transformações históricas e sociais ocorridas no decorrer do tempo, aumento populacional em área urbana sem estruturação, escassez de espaço para lazer, ruas tomadas por automóveis, violência, expansão tecnológica, e aumento da busca por atividades complementares, como escolinhas de esportes, línguas, músicas entre outros, podemos notar que se faz evidente a necessidade de aprofundar a temática nas aulas de Educação Física Escolar.

É de grande importância os jogos tradicionais proposto pelos Parâmetros Curriculares Nacionais como conteúdo da Educação Física escolar, além de fazer parte da Cultura Corporal do Movimento é um importante componente histórico cultural, portanto, se destaca positivamente como fonte de transmissão cultural, contribuindo para a construção do indivíduo como um ser social, oportunizando diversas vivências multiculturais, possibilitando transformar e adaptar conforme a realidade do educando. A realização dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física Escolar contribui para o desenvolvimento cultural, social, motor, cognitivo, ou seja proporciona uma evolução integral ao educando.

Perante a maneira que a Educação Física Escolar é abordada, de modo que se encontra em destaque os esportes, os jogos tradicionais carecem de atenção, cabe ao professor se conscientizar do valor dos jogos tradicionais, e dar ênfase a essa temática no contexto escolar.

Sugere-se que se façam estudos comparando os efeitos que os jogos tradicionais podem causar nos componentes da aptidão física.

## REFERÊNCIAS

BISPO, Claudiene Cordeiro Leandro; BISPO, Laudénice Barbosa; SALAZAR, Leopoldo Oscar Briones. Inventário dos jogos e brincadeiras: a manifestação da cultura lúdica infantil. **Diversitas Journal**, v. 5, n. 1, p. 500-522, 2020.

BRASIL. Ministério da Educação – MEC. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: 2017. Disponível em: . Acesso em: 23 de Março de 2020.

CAMELO, Emanuelle Santos; DE SÁ, Vanessa Rodrigues; GOULART, Fabiana Cristina G. Martins. O resgate dos jogos populares na cultura corporal da Educação Física Escolar. **Educação Física em Revista**, v. 11, n. 3, 2019.

DAOLIO, Jocimar. Educação Física Escolar: em busca da pluralidade. **Revista Paulista de Educação Física**, p. 40-42, 1996.

DE SOUZA, Cícera Andréia 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.

DOS SANTOS, Sarah Galdino et al. **Jogos e Brincadeiras Populares Tradicionais Aplicados À Educação Física Escolar**. Fortaleza, CE. 2019.

Fernandes F. **Folclore e mudança social na cidade de São Paulo**. Petrópolis: Vozes, 1979.

FRANCHI, S. Jogos Tradicionais/Populares como conteúdo da cultura corporal na Educação Física Escolar. **Motrivivência**, v. 25, n. 40, p.168-177, jun/2013.

FREIRE, Gabriel Gonçalves; GUERRINI, Daniel. **JOGOS TRADICIONAIS: AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA E UM SITE COMO ESPAÇOS DE PRESERVAÇÃO CULTURAL**. In: anais do 8º Congresso Norte paranaense de Educação Física Escolar, Londrina-PR, 2017.

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

FRIEDMANN, Adriana. **Jogos Tradicionais**. Série Idéias, São Paulo: FDE, n.7, p. 54-61. 1995.

GAMA, I.; RODRIGUES, P. **Vamos brincar do quê? Um guia de jogos e brincadeiras para qualquer idade e ocasião**. São Paulo: A Girafa Editora, 2004.

Huizinga J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo, 1971.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

LAVEGA, P. Os jogos tradicionais como patrimônio cultural mundial. In: MARIN, E. C.; RIBAS, J. M. **Jogo Cultural e Cultura**. Santa Maria: Editora UFSM, 2013. 275 – 293 pág.

LIMA, Maria Cláudia Virgínia de. **Se essa rua fosse minha: O resgate dos jogos populares através da educação física escolar, uma revisão de literatura**. Monografia (Licenciatura em Educação Física). Universidade Federal Rural de Pernambuco. Recife/PE. 2019.

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.

NASCIMENTO, Rodrigo Araújo do. **Jogos e brincadeiras de rua na educação física escolar**. Niterói, RJ, Universidade Federal Fluminense, 2011.

PEREIRA, Isadora Salvador Felix. **A importância dos jogos populares como conteúdo nas aulas de educação física escolar**. Trabalho de Conclusão de Curso. Brasil, 2019.

PERFEITO, Rodrigo Silva; CERQUEIRA, Poliane Gaspar de. Os jogos tradicionais infantis auxiliando no desenvolvimento global da criança. **Revista EFDesportes** - Buenos Aires - Ano 16 - Nº 160 - Setembro de 2011.

PIZZANI, Luciana et al. A arte da pesquisa bibliográfica na busca do conhecimento. **RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, v. 10, n. 2, p. 53-66, 2012.

RAMOS, Kayo Cesar dos Santos. **A importância do resgate dos jogos populares nas aulas de Educação Física Escolar**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física)- Instituto de Educação Física, Universidade Federal Fluminense, 2018.

RODRIGUES, William Costa et al. Metodologia científica. **Faetec/IST. Paracambi**, p. 01-20, 2007.

ROJAS, Jucimara. Jogos, brinquedos e brincadeiras: a linguagem lúdica formativa na cultura da criança. **Campo grande: UFMS**, 2007.

SILVA, J.; SAMPAIO, T. Jogos tradicionais: reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corporal do movimento. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, v.19, n.1, p.72-86, 2011.

TURATO, Egberto Ribeiro. Métodos qualitativos e quantitativos na área da saúde: definições, diferenças e seus objetos de pesquisa. **Revista de Saúde pública**, v. 39, n. 3, p. 507-514, 2005.

VASCONCELLOS, Tânia. Jogos e brincadeiras no contexto escolar. **Jogos e brincadeiras: desafios e descobertas**, v. 2, p. 48-56, 2008.

VASCONCELOS, Caio Felipe Ramos de. **O trato com o tema “jogos populares” nas aulas de educação física escolar: uma revisão de literatura**. Trabalho de Conclusão de Curso, 2017.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar**. Annablume, 2018.