

JOGOS POPULARES: O PASSADO E O PRESENTE EM NÓS

POPULAR GAMES: THE PAST AND THE PRESENT IN US

JUEGOS POPULARES: EL PASADO Y EL PRESENTE DENTRO DE NOSOTROS

Joanna de Ângelis Lima Roberto¹, Mariana Antunes Braz²

DOI: 10.54899/dcs.v23i87.4537

Recibido: 09/01/2026 | Aceptado: 30/01/2026 | Publicación en línea: 09/02/2026.

RESUMO

Na atualidade nossa criança estão cada dia mais afastadas das brincadeiras tradicionais, pouco brincam nas ruas por diversos fatores, dentre eles a violência, e cada dia mais centradas nos jogos eletrônicos e vivendo uma vida sedentária. O presente artigo é um trabalho de relato de experiência, utilizando a unidade temática brincadeiras e jogos, com o intuito de aprofundar, conhecer e relatar atividades realizadas em uma turma de 6º ano durante as aulas de Educação Física, onde a proposta das aulas se baseou nos jogos e brincadeiras conhecidos pelos alunos e alunas, além de buscar aprofundar seus conhecimentos com o repertório da professora, de seus familiares bem como dos amigos de classe. Também buscou-se analisar os jogos e brincadeiras de pelo menos três gerações. Observou-se o engajamento dos alunos, a importância da troca de experiência, entre as gerações, socializando brincadeiras tradicionais, e a possibilidade de tematizar outros assuntos para além da paixão nacional, o futebol.

Palavras-chave: Jogos Populares. Brincadeiras Tradicionais. Educação Física. Relato de Experiência.

ABSTRACT

Nowadays, children are increasingly distanced from traditional games, rarely playing in the streets due to various factors—most notably violence. Consequently, they are becoming more focused on electronic games and leading sedentary lifestyles. This article is an experience report centered on the thematic unit of "Games and Play," aiming to explore and detail activities conducted with a 6th-grade Physical Education class. The pedagogical proposal was based on games known by the students themselves, while also seeking to expand their repertoire through the teacher's knowledge and the experiences of their family members and peers. Additionally, the study analyzed games and play across at least three generations. The results highlighted high student engagement, the importance of intergenerational exchange in socializing traditional games, and the opportunity to address physical education topics beyond the national passion, soccer.

¹ Doutora em Educação, Contextos Contemporâneos e Demandas Populares, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ), Nova Iguaçu, Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: nanaufrrj5@gmail.com
Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-9759-8729>

² Mestre em Educação Física, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ), Seropédica, Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: marianaantunesbraz@gmail.com Orcid: <https://orcid.org/0009-0009-5863-9425>

Keywords: Popular Games. Traditional Games. Physical Education. Experience Report.

RESUMEN

En la actualidad, nuestros niños están cada día más alejados de los juegos tradicionales; juegan poco en las calles debido a diversos factores, entre ellos la inseguridad, y se centran cada vez más en los videojuegos, llevando una vida sedentaria. El presente artículo es un relato de experiencia que utiliza la unidad temática de "juegos y actividades recreativas", con el propósito de profundizar, conocer y relatar las actividades realizadas en un grupo de 6º año durante las clases de Educación Física. La propuesta de las clases se basó en los juegos conocidos por los alumnos, además de buscar ampliar su repertorio con los conocimientos de la profesora, de sus familiares y de sus compañeros de clase. Asimismo, se buscó analizar los juegos de al menos tres generaciones. Se observó el compromiso de los estudiantes, la importancia del intercambio de experiencias generacionales al socializar juegos tradicionales y la posibilidad de tematizar otros asuntos más allá de la pasión nacional: el fútbol.

Palabras clave: Juegos Populares. Juegos Tradicionales. Educación Física. Relato de Experiencia.



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución- NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

INTRODUÇÃO

Voltando as atenções para a atualidade e como os Jogos e as Brincadeiras são vistos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Nesta, a unidade temática Brincadeiras e Jogos explicita que estes possuem "valor em si e precisam ser organizados para ser estudados" (BRASIL, 2018, p. 215). O documento ressalta a relevância das práticas vindas dos povos originários e a memória que carregam, pois "trazem consigo formas de conviver, oportunizando o reconhecimento de seus valores e modos de viver em diferentes contextos ambientais e socioculturais brasileiros".

A BNCC diz que os jogos e brincadeiras devem ser abordados de forma progressiva nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para o 1º e 2º anos o foco está na cultura popular presente no contexto comunitário e regional. Já nos 3º e 4º anos, a abrangência se expande para as manifestações do Brasil e do mundo, o que inclui jogos e brincadeiras de matrizes indígena e africana. Porém, quando voltamos as atenções para os anos finais do Ensino Fundamental, pode-se observar que os jogos figuram apenas nos 6º e 7º anos, restritos ao formato de jogos eletrônicos.

Assim, surge uma questão crítica, devemos nos limitar apenas ao universo eletrônico nos

anos finais do Ensino Fundamental? Será que o ato de brincar e jogar deve cessar conforme crescemos? Afinal, o jogo é apenas "coisa de criança" ou ele deve ser encarado como um assunto sério e formativo em todas as etapas?

Para entendemos o assunto é necessário avançarmos na história ou melhor retornarmos e compreendermos um pouco mais desse fenômeno, procurando os jogos perdidos nas memórias de nossos povos através de verificações nas diversas gerações, por intermédio dos entes queridos e vivenciando-os voltando assim ao passado não muito distante. Retornando assim, à importância do jogar e do brincar livremente, mas não sem a relevância das regras, desenvolvendo habilidades e interesses asfixiados pela atual necessidade impostas pela tecnologia e pelos jogos eletrônicos.

Assim sendo, o presente artigo tem o intuito de relatar atividades realizadas em uma turma de 6º ano durante as aulas de Educação Física com a temática: Jogos e brincadeiras populares. A proposta das aulas se baseou nos jogos e brincadeiras conhecidos pelos alunos e alunas, além de buscar aprofundar seus conhecimentos com o repertório da professora, de seus familiares bem como dos amigos de classe. Também buscou-se analisar os jogos e brincadeiras de pelo menos três gerações.

REFERENCIAL TEÓRICO

Nesse artigo utilizamos como base teórica a pesquisadora brasileira, muito renomada na área da educação, a professora Tizuko Morchida Kishimoto, que defende a importância da educação voltada para a infância, respeitando as características e necessidades da criança.

Os jogos e as brincadeiras têm sido interpretados de diversas formas ao longo da história, evidenciando que tentar definir jogo não é uma tarefa fácil. Em certos períodos, foram reduzidos a meras atividades fúteis ou de passatempo, eles se constituem como manifestações culturais intrínsecas à experiência humana.

Em seu artigo “O Brinquedo na Educação considerações históricas, Kishimoto (1995), aborda a inexistência de estudos históricos acerca da evolução do brinquedo no Brasil, o que nos leva a adotar a história do brinquedo na sociedade francesa.

Logo, historicamente, a percepção sobre o ato de jogar sofreu grandes transformações, na Antiguidade Greco-Romana, os jogos eram vistos primordialmente como recreativos, na Idade Média, passaram a ser considerados algo “não sério”, em grande parte devido à sua associação negativa aos jogos de azar. Com o advento do Renascimento, o jogo assumiu uma função

educativa, servindo para divulgar princípios morais, éticos bem como conteúdos de história, geografia. Em um momento seguinte, o movimento Romântico estabeleceu um novo protagonismo para a infância e para o ato de brincar (Kishimoto, 2010).

No século XIX, no campo da Psicologia, surge a teoria de Groos, que considera o jogo um pré-exercício de instintos herdados, sendo uma ponte entre a biologia e a psicologia. Deste modo, o jogo é considerado como uma necessidade biológica, instintivo e, psicologicamente voluntário. Para Piaget e os escolanovistas, o jogo infantil é um meio para o autodesenvolvimento é um método natural da educação. Para Bruner, as brincadeiras infantis estimulam a criatividade, conduz a construção à descoberta de regras, além de colaborar com a aquisição da linguagem. Para Henriot, é necessário que o indivíduo que joga, saiba que está jogando e esteja de acordo com a situação de jogo. (Kishimoto, 2010)

Assim, possuindo função social e pedagógica fundamentais no processo de aprendizagem e desenvolvimento do ser em diversas culturas. Ou seja, “os jogos, brinquedos e as brincadeiras são atividades lúdicas de caráter social, fruto da característica humana de viver com o outro, de se comunicar, de se fazer e existir de diversas formas” (Gaio, 2024). “A cultura lúdica é uma cultura híbrida (Canclín, 2006, apud, Kishimoto, 2014, p.2), uma recriação criativa da cultura de diferentes adultos, de várias localidades e tempos, expressa pela criança, ou também, por jovens e adultos.” (Kishimoto, 2014).

Kishimoto (2014) afirma que o lúdico emergiu como uma das temáticas mais relevantes do mundo contemporâneo, demonstrando uma capacidade singular de transitar entre diferentes áreas do conhecimento e promover o diálogo entre elas. A autora nos mostra que em diversos lugares do mundo, muitos povos utilizavam o brincar como uma forma de resiliência, buscando empoderar adultos e crianças, que sofriam impactos das guerras, de desastres naturais, políticas sociais autocratas, dentre outros.

No entanto, os jogos e brincadeiras também mudam ao longo do tempo, absorvendo as criações sem autoria definida que compõem o legado cultural deixado pelos que vieram antes, por conta dos recursos naturais, sociais e culturais, que são utilizados pelas crianças nas suas “temporadas de brincadeiras”. A autora cita a brincadeira de bafo, que na falta das figurinhas em época de eleição as crianças utilizam os santinhos dos políticos, as bonecas construídas de palha de milho na época das safras e as pipas no céu no mês de agosto por causa dos ventos. (Kishimoto, 2010; 2014).

Tipos de Brincadeiras e Jogos Segundo Kishimoto

Os tipos de brincadeiras e jogos podem ser de quatro (4) tipos: Os jogos de faz de conta ou jogos simbólicos; os jogos de construção, os jogos educativos e os jogos ou brincadeiras tradicionais ou populares.

Os jogos simbólicos ou de Faz de conta, surgem com o aparecimento da representação da linguagem, em média entre 2/3 anos de idade, onde a criança começa a alterar os significados dos objetos, acontecimentos, expressando seus sonhos e fantasias e assumir papéis do seu contexto social. Modificando o significado dos objetos, das várias situações vivenciadas desenvolve a função simbólica, o elemento essencial para o desenvolvimento da racionalidade humana. Os Jogos de construção que estão intimamente ligados aos jogos simbólicos, pois ao construir com bloquinhos de construção constrói cenários e móveis, para a brincadeira simbólica, enriquecem a experiência sensorial, estimulam a criatividade e desenvolvem as habilidades das crianças.

O brinquedo ou jogo educativo enquanto ensina educa de maneira prazerosa. Utilizar o brinquedo ou jogo educativo infantil como recurso pedagógico maximiza a construção do conhecimento, introduzindo o lúdico, além do prazer, com ação ativa e motivadora e a capacidade de iniciação. Tem duas (2) funções: lúdica e educativa.

Já a brincadeira e jogos tradicionais que é o foco do nosso trabalho, tem como característica a Oralidade. Por ter essa perspectiva folclórica, adota características de anonimato, tradicionalidade, conservação, transmissão oral, mudança e universalidade. Busca garantir a perpetuação da cultura infantil, desenvolvendo formas de socialização e permite o prazer de brincar. Transmitida espontaneamente de acordo com a motivação interna, a criança brinca e garante o lúdico e a imaginação (Kishimoto, 2010).

METODOLOGIA

O presente trabalho consiste em um estudo qualitativo, configurado como um relato de experiência. As atividades foram desenvolvidas em uma escola municipal localizada no Município de Macaé em uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental durante 10 aulas/dias de Educação Física, cada aula era composta por 2 tempos de 50 minutos.

O objetivo da intervenção foi analisar os jogos e brincadeiras que compõem o repertório atual dos alunos, além de fomentar a curiosidade sobre as práticas lúdicas vivenciadas por seus

familiares e conhecidos de gerações anteriores as deles. Para Tavares *et al.* (2021), os jogos e brincadeiras populares por muitas vezes são transmitidos de geração por geração evidenciando e refletindo a diversidade cultural de cada época.

Embora a unidade temática "Jogos" na BNCC para o 6º ano tenha o foco nos jogos eletrônicos, propusemos uma abordagem diferenciada para o primeiro bimestre. Diante de uma geração profundamente conectada a dispositivos digitais, como celulares e tablets, o foco da proposta foi explorar as diversas representações dos jogos e brincadeiras ao longo das décadas, promovendo o resgate e a valorização dos jogos populares.

A pesquisa foi dividida em quatro etapas:

1ª Etapa: Propostas da professora;

2ª Etapa: Retorno dos alunos/ alunas;

3ª Etapa: Pesquisa dos alunos/alunas; Jogos criados ou modificados; Entrevistas;

4ª Etapa: Debate sobre o tema, os jogos criados e sobre as entrevistas.

Quadro 1: Detalhamento das ações

Etapa	Data	Conteúdo/ atividades desenvolvidas
1ª	06/02/2025 (1ª aula)	Apresentação da disciplina e conteúdo do bimestre: -Jogos x Esportes; - Tipos de Jogos.
1ª	13/02/2025 (2ª aula)	-Definição de Jogos populares; -Prática de Jogos Populares.
1ª	20/02/2025 (3ª aula)	-Prática de Jogos Populares.
2ª	27/02/2025 (4ª aula)	-Jogos de mesa/ tabuleiro/ cartas; - Foi solicitada uma pesquisa sobre outros possíveis jogos para ser entregue após o carnaval.
2ª	13/03/2025 (5ª aula)	- Prática dos jogos que mais agradaram os alunos.
2ª	20/03/2025 (6ª aula)	- Prática dos Jogos pesquisados pelos alunos.
3ª	27/03/2025 (7ª aula)	-Entrevista com os funcionários da escola realizada pelos alunos.
3ª	03/04/2025 (8ª aula)	- Semana da Inclusão – Bocha paralímpica (calendário da escola) -Jogos “criados/modificados por nós.”
4ª	10/04/2025 (9ª aula)	- Semana de avaliações (calendário da escola); - Debate sobre o resultado das entrevistas.
4ª	24/04/2025 (10ª aula)	- Segunda chamada e recuperação (calendário da Escola); -Jogos Livres.

Fonte: as Autoras

RESULTADO E DISCUSSÃO

1ª Etapa

A 1ª etapa contou com três aulas de 100 minutos (2 tempos de 50 minutos cada). Na primeira aula (06/02/2025) foi realizada uma apresentação da disciplina, em sala de aula, pela professora de Educação Física. A mesma explicou a necessidade de trazer uma roupa confortável para as aulas práticas, garrafa para água, uma toalhinha e material de higiene pessoal. A escola não oferece infraestrutura adequada para banho após as aulas.

Após a explanação realizou-se a definição dos conceitos de Jogos e Esportes, enfatizando a relevância das regras. Promoveu-se um debate acerca da importância das normas não apenas no contexto esportivo, mas na organização de toda a sociedade. Durante a discussão, destacou-se o surgimento de legislações que impactam diretamente o esporte, como o antigo Estatuto do Torcedor (Lei nº 10.671/2003), substituído em 2023 pela Lei Geral do Esporte (Lei nº 14.597/2023). Adicionalmente, ressaltou-se o contexto histórico do Decreto-lei nº 3.199 de 1941, assinado pelo então Presidente Getúlio Vargas, Estado Novo, que proibiu as mulheres de praticarem futebol no Brasil, revogada em 1979, antes de se iniciarem as atividades práticas.

Na segunda aula (13/02/2025) a professora trouxe a definição de Jogos populares e incentivou os alunos a debaterem sobre a temática. Para Tavares *et al.* (2021), levar esta temática para as escolas pode fazer com que os alunos tenham contato com culturas diferentes, favorecendo o debate sobre a pluralidade da sociedade em que vivemos. Por sugestão da professora, a primeira prática realizada foi o “Pique Alto”, na qual se observou, conforme ilustrado nas figuras abaixo, um expressivo envolvimento da turma. Freire e Silva (2023), afirmam que o brincar e o jogar são atividades principais na infância e não um simples “passatempo”, para os autores brincar e jogar é o modo da criança de existir.

Figura 1: Pique alto



Fonte: as Autoras

Figura 2: Segunda rodada do pique alto



Fonte: as Autoras

Figura 3: Terceira rodada de pique alto



Fonte: as Autoras

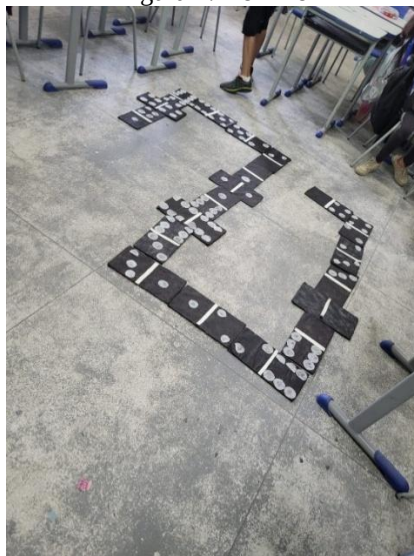
2ª Etapa

A segunda etapa foi composta por três aulas de 100 minutos cada (2 tempos de 50 minutos). Entendendo a primeira aula da segunda etapa como a quarta de maneira geral (27/02/2025). A proposta da aula era Jogos de mesa/ tabuleiro/ cartas. Foi apresentado a conceituação desses jogos, logo após foi aberto um espaço para que os alunos pudessem compartilhar suas próprias experiências com estes jogos. Durante as falas surgiram o jogo de

dama e o jogo trilha e o jogo de cartas uno.

Ainda nesta etapa, foi apresentado aos alunos os “jogos de mesa”. Esta apresentação se deu através de um dominó produzido anteriormente de maneira colaborativa com outros profissionais da escola com uma turma de 9º ano. Foram produzidos dois dominós, um tradicional e outro com figuras de atletas Negras com o objetivo de abordar questões raciais e de gênero dentro do esporte. Ambos produzidos com recursos da própria professora. A pedido dos alunos, no final da aula os jogos apresentados nas aulas anteriores foram repetidos.

Figura 4: Dominó



Fonte: as Autoras

Figura 5: Dominó com figuras



Fonte: as Autoras

Logo após foi solicitada uma pesquisa sobre outros jogos populares conhecidos por eles, esta atividade deveria ser entregue após o carnaval.

Na quinta aula (13/03/2025) foi solicitado que alunos que reproduzissem os jogos que mais gostaram de realizar nas aulas anteriores. O trabalho foi iniciado na sala, para que fosse decidido coletivamente como seria aula prática, o que inclui a criação das regras dos jogos que seriam colocados em prática. Então, foi determinado que o primeiro momento seria na quadra da unidade escolar, no entanto as opiniões foram divergentes quanto aos jogos que seriam praticados. Iniciou-se por queimada³, sem queime e volte, a queimada japonesa⁴, pique- alto, pique- pega, pique-gelo e pique-gelo americano.

Depois, nos últimos 30 minutos de aula, a quadra foi dividida, alguns alunos, tanto meninos quanto meninas, queriam jogar golzinho com alegação de ser uma brincadeira tradicional na comunidade que estão inseridos. Alguns alunos preferiram jogar dominó, outros quiseram pular corda e jogar Totó (Pebolim). O Totó é muito frequentado por todos da escola, tradicionalmente, os alunos realizam pequenos torneios durante o horário do recreio.

Figura 6: Totó



Fonte: as Autoras

Na sexta aula (20/03/2025) os alunos puderam socializar o resultado de suas pesquisas. Após a exposição dos achados, os alunos tiveram a oportunidade de vivenciar na prática os jogos pesquisados, bem como modificar regras de alguns esportes. Alguns esportes chamaram a atenção

³ Na comunidade onde a unidade escolar está inserida, são realizados alguns torneios de queimada.

⁴ Queimada Japonesa, como chamamos, é a queimada que o jogador que estiver queimado no cemitério, queimar um adversário, vai para a lateral, podendo após queimar mais um adversário voltar ao campo.

e a curiosidade dos alunos, como por exemplo o badminton. Assim, tiveram a oportunidade de recriarem diversas formas de jogar.

Figura 7: Experimentando as brincadeiras



Fonte: as Autoras

Figura 8: Reinventando regras



Fonte: as Autoras

Figura 9: Recriando Jogos



Fonte: as Autoras

3ª Etapa

Na sétima aula sobre a temática (27/03/25), foi proposto pela professora a realização de entrevistas com funcionários da escola e familiares. Segue abaixo o quadro usado pelos alunos e alunas durante as entrevistas. Para melhor andamento da pesquisa dividimos em 3 grupos, pois,

o intuito era debater os jogos e brincadeiras utilizados em diferentes gerações.

1º Crianças: alunos, amigos ou irmãos.

2º Dos adultos: responsáveis e funcionários.

3º Dos idosos: avós.

Quadro 2: Entrevista

NOME E PARENTESCO	IDADE	PROFISSÃO	JOGO/BRINCADEIRA
Funcionário da escola			
irmão/ amigo			
Responsáveis			
Avós ou alguém com a idade aproximada			
Aluno/aluna			

Fonte: as Autoras

Para além do objetivo central da entrevista, identificar jogos e brincadeiras vivenciados por diferentes gerações, a atividade visou promover a socialização e a interação entre alunos e funcionários. Tendo em vista que o 6º ano representa o primeiro ano desses alunos na unidade escolar, a tarefa atuou como um facilitador para a integração e familiarização para com a comunidade escolar, incluindo inspetores e profissionais de apoio.

Durante a realização das entrevistas, observou-se uma apreensão inicial por parte dos alunos, que foi aos poucos sendo substituída pelo interesse, especialmente ao interagirem com professores que eles não conheciam. No total, 13 alunos concluíram as entrevistas com funcionários, abrangendo seis professores e uma orientadora pedagógica, com idades situadas entre 43 e 52 anos. A categorização por faixa etária revelou-se fundamental para o mapeamento geracional das preferências lúdicas, permitindo o contraste entre os jogos mais antigos e as vivências atuais.

Figura 10: Entrevista com funcionários



Fonte: as Autoras

Figura 11: Entrevista com professores



Fonte: as Autoras

Para Ferreira *et al.* (2022), os jogos e brincadeiras podem contribuir para a formação integral dos alunos, favorecendo o conhecimento de si próprio e do mundo que o cerca. Os autores reforçam a ideia que a escola deve não só incentivar, mas proporcionar condições favoráveis para a implementação deste conteúdo com qualidade.

A Professora de Artes estava trabalhando Portinari com outra turma de 6º ano, e por coincidência fez sua culminância no mesmo dia. Seus alunos recriaram brincadeiras populares e

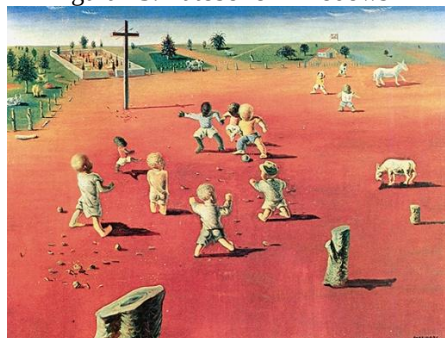
fizeram releitura das pinturas “Brinquedos e brincadeiras” e “Futebol em Brodowski” de Candido Portinari (figuras 12 e 13).

Figura 12: Brinquedos e brincadeiras



Fonte: <https://muralzinhodeideias.com.br/brinquedos-e-brincadeiras-por-candido-portinari/>

Figura 13: Futebol em Brodowski



Fonte: <https://muralzinhodeideias.com.br/brinquedos-e-brincadeiras-por-candido-portinari/>

Do total de 26 alunos da turma, 20 realizaram o trabalho das entrevistas. Desses, onze (11) crianças com 12 anos de idade, seis (6) com 11 anos de idade e três (3) não colocaram a idade. Da geração das avós, apenas 4 foram entrevistadas, sendo uma (1) com 67 anos, duas (2) com 65 anos e uma (1) com 61 anos.

Os responsáveis giram em torno dos 23 aos 56 anos, as idades que mais se repetiram foram seis (6) com 36 anos e quatro (4) com 37 anos, sendo que alguns entrevistaram ao mesmo tempo mais de um responsável, dentre eles apareceram pai, padrasto, mãe, tios e tias e alguns não entrevistaram responsáveis.

Entre os colegas, amigos e irmãos tivemos 35 entrevistados, com as idades de 4 à 23 anos, sendo que dos menores uma irmã de quatro (4) anos, um irmão de seis (6) anos. A maior incidência foram: doze (12) anos 12 crianças, onze (11) anos 8 crianças, depois três (3) entrevistados de 19 anos.

Quanto aos jogos e brincadeiras, podemos observar que o futebol é o mais citado seguido

de queimada/ queimado entre os responsáveis e as crianças (alunos, amigos e irmãos). Ou seja, entre os responsáveis apareceram brincadeiras diversas, no entanto futebol é citado 8 vezes e queimada 7 vezes, seguido de pique esconde (5); pique pega e voleibol cada uma duas (2) vezes. As demais brincadeiras foram citadas uma vez, são elas: Pique gelo; Basquete; Uno; Amarelinha, Adoleta; Polícia e ladrão; Maria Fumaça; Pular corda; Peteca; Jogo da velha; Boneca e Pique bandeirinha. Todas brincadeiras bem conhecidas tirando a Maria fumaça, que pesquisei, pois, desconheço a brincadeira, e não encontrei como seria.

Entre as crianças, achamos conveniente dividir os alunos dos demais entrevistado. Alunos: Futebol (6); queimada (6); voleibol (2) sendo bicicleta, andar a cavalo, pique esconde e pique pega citados uma (1) vez cada. Entre os amigos/ irmãos tivemos: Futebol (10); queimada (9); voleibol (4); pique esconde e pique pega (2) cada; soltar pipa, jogo da velha, basquete, pique alto e pular corda aparecem 1 vez cada.

Entre os funcionários tivemos: Queimada citada quatro (4) vezes; voleibol (3); peteca e pique bandeirinha citados 2 vezes cada; Uno e corrida de tampinha citados 1 vez cada. A corrida de tampinha gerou muito interesse nos alunos, e pesquisamos um pouco sobre sua origem. Realizada em pista de corridas improvisadas no chão de diversas formas, na areia ou desenho com giz/ tijolo, onde dava-se petelecos nas tampinhas de garrafa. Em alguns sites encontramos as falas de jogadores como essa: “Costumávamos esquecer do tempo enquanto nos alternávamos em dar petelecos em tampinhas de garrafa, fazendo-as percorrer uma pista de corrida feita na areia em alusão às corridas de ‘fórmula 1’ que era nossa ‘febre’ lá no começo dos anos 90⁵”

Na geração mais velha, as brincadeiras preferidas das avós eram Amarelinha; Boneca; Dominó e Pique Pega, cada uma citada uma vez. Para Friedmann (2006), fazer o resgate dos jogos e brincadeiras populares tem importância para além de questões culturais, manter estas atividades vivas podem favorecer a valorização do jogo no seu aspecto educacional.

A oitava aula (03/04/2025) foi a Semana da Inclusão que já faz parte do calendário escolar da Rede municipal de Macaé. Geralmente acontece na primeira semana de abril, que surge imbuída da necessidade de conscientização para o tema. O dia 02 de abril é o dia mundial de Conscientização sobre o Autismo, e nesse período que é dedicado à informação e ações, eventos, campanhas, palestras, atividades para combater os estigmas e a promover a inclusão da pessoa com espectro autista (TEA). O mês de abril é conhecido como abril Azul por causa dessa

⁵ <https://ludopedia.com.br/topico/15680/-jogatina-nostalgia-e-tampinhas-de-garrafa#:~:text=O%20formato%20das%20pistas%20se,no%20encerramento%20imediato%20do%20turno.>

campanha.

Cada ano é realizada uma atividade na Educação Física ligada aos jogos paralímpicos, esse ano foi escolhida a Bocha Paralímpica. Encontrou-se limitação pelo fato de não ter material para a prática de Bocha na escola. Foi feita uma campanha para recolher meias antigas para a produção de bolas de bocha adaptadas, mas não ficaram prontas em tempo hábil.

Figura 14: Bocha Paralímpica



Fonte: Autoras

Figura 15: Alunas jogando Bocha Paralímpica



Fonte: Autoras

Para realizar a atividade Bocha paralímpica, foram utilizadas duas (2) cadeiras para os alunos participarem da atividade, delimitamos o espaço e os alunos jogavam a bola de forma intercalada, foram utilizadas bolas de diversos tamanhos e pesos, sendo que a maior, a de Futsal, foi o “Bolim⁶”.

⁶ Bola alvo o jogo de bocha.

Os alunos foram se dividindo em duplas, os demais auxiliavam verificando que bola chegou mais perto do “Bolim”. A ideia era experimentar a atividade e não necessariamente competir. Foram explicadas algumas regras utilizadas no esporte e assim foi realizada uma rodada com toda a turma. Logo após, foi perguntado aos alunos o que poderia ser mudado no jogo, então criaram e adaptaram algumas regras.

Figura 16: Alunos Jogando Bocha Paralímpica



Fonte: Autoras

Figura 17: Alunas jogando Bocha Paralímpica



Fonte: Autoras

Ainda sobre a semana da inclusão, com auxílio dos alunos após breve debate, pensamos modificações para jogo e esportes, para ampliar a participação de pessoas com deficiência. É importante ressaltar que nessa turma existem três alunos com laudo de deficiência intelectual (DI), que participam integralmente de todas as atividades.

4ª Etapa

Nessa etapa, que inclui a semana de avaliações do calendário escolar (10/04/25), aproveitamos o tempo para uma avaliação em dupla, pensando nas atividades realizadas no bimestre, no sentido de perceber o que eles apreenderam e de como evoluíram nas tomadas de decisões. Realizou-se um debate sobre as entrevistas de como eles se sentiram e o que apreenderam com os seus entrevistados.

Na semana de segunda chamada e recuperação do calendário escolar (24/04/2025) e última aula do bimestre, foi realizado um dia de jogos livres. Colocou-se diversos materiais e assim, fomos decidindo os jogos a serem vivenciados naquele dia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pôde-se observar ao longo das mediações realizadas, o engajamento e a satisfação dos alunos com a temática Jogos e Brincadeiras Populares. Notou-se também a importância da troca de experiências entre as gerações e como a atividade de entrevista foi rica e valiosa para a socialização de brincadeiras tradicionais.

Ficou em evidência que paixão pelo futebol passa de geração para geração, ou melhor dos “pais” para os “filhos”, e nisso incluímos as mães e as filhas também. Porém, mesmo com toda esta paixão, é possível tematizar outros assuntos na Educação Física Escolar sem que os alunos percam o interesse por este componente curricular.

Ao desbravar outras atividades, debater novas regras pode-se perceber como os alunos ao longo do bimestre se desenvolveram, aprenderam e ressignificaram o brincar. Notou-se também o grande potencial dos jogos e brincadeiras populares para a abordagem e desdobramento de assuntos atuais e importantes para a sociedade, como por exemplo o racismo e questões de gênero.

Ao observar a professora de arte trabalhando a temática abriu-se um caminho para um possível trabalho interdisciplinar, assim como a realização da entrevista se mostrou proveitosa para o trabalho com outros atores educacionais da unidade escolar.

O intuito desse trabalho, o revisitar jogos e brincadeiras populares conhecidos pelos alunos e alunas, buscando aprofundar seus conhecimentos com o repertório e de aguçar a curiosidade dos pequenos, foi alcançado por meio da troca entre as gerações. Seja entre alunos e professora, alunos e funcionários da escola ou alunos e familiares.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Decreto-Lei Nº 3.199**, de 14 de Abril de 1941. Brasília, 1941. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/1937-1946/del3199.htm. Acesso em: 12. Jan. 2026

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em :http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf Acesso em: 12. Jan.2026

BRASIL. Lei Nº 14.597, de 14 de junho de 2023. **Lei Geral do Esporte**. Brasília, 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14597.htm. Acesso em : 22.dez.2025

GAIO, Roberta. O lúdico na iniciação esportiva: o caso da Ginástica Rítmica Popular. **Revista Conexões**. Campinas: SP, v.22. e024014. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8675319>. Acesso em: 30 dez. 2025.

FERREIRA NETO, S. D; SILVA, V. O. B. LEITE FILHO, M. A. A. Jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física. **Revista Eletrônica Nacional de Educação Física**, Edição Especial. v. 5, n. 6, ago. 2022.

FRIEDMANN, Adriana. **Jogos Tradicionais**. 2006. Disponível em:http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p054-061_c.pdf. Acesso em: 22jan.2026

KISHIMOTO, T.M. O Jogo e a educação infantil. In.: **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. KISHIMOTO. T. M. (Org.) 13ª ed. SP: Cortez, 2010.

FREIRE, João Batista; SILVA, Pierre Normando Gomes. **A graça do jogo**. Autores Associados, 2023.

KISHIMOTO, T.M. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. **Revista Espacios em blanco**. Series indagaciones.vol.24.n. 1, Tandil. 1, jun.2014. Disponível em: <https://www.scielo.org/ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S151594852014000100007&lng=es&nrm=iso>. Acessado em: 29 dez. 2025.

TAVARES, A. L. et al. Notas sobre a relevância dos jogos populares na educação física na infância. **RECIMA21-Revista Científica Multidisciplinar**-ISSN 2675-6218, v. 2, n. 7, p. e27526, 2021.

Site: **Brinquedos e Brincadeiras por Candido Portinari**. Disponível em: <https://muralzinhodeideias.com.br/brinquedos-e-brincadeiras-por-candido-portinari/> Publicado em 28 maio 2015- Acessado em 29 dez. 2025

Site: **LUDOPEDIA: Nostalgia e tampinhas de garrafa**. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/topico/15680/-jogatina-nostalgia-e-tampinhas-de-garrafa#:~:text=O%20formato%20das%20pistas%20se,no%20encerramento%20imediatamente%20turno>. Publicação em 01 ag.17 -17:30- Acessado em 06 jan.2026.

Site: **MUSEU DA INFÂNCIA E DO BRINQUEDO**. Universidade Federal do Ceará – UFC / Instituto de Educação Física e Esportes – IEFES- Disponível em : <https://mibufo.wordpress.com/2012/08/28/em-nossa-exposicao-atual-quadro-de-pieter-brueghel-jogos-infantis-o-velho-1560-kunsthistorisches-museum-de-viena/> Publicado em 28 ag. 2012 - Acessado em 29 dez. 2025