

## JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

GAMES AND GAMES IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION

JUEGOS Y JUEGOS EN EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR

Marisa de Paula Nogueira<sup>1</sup>

*Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES*

Dayana Junqueira Ayres Silva<sup>3</sup>

*Secretaria Estadual de Educação – Minas Gerais*

Alenice Aliane Fonseca<sup>2</sup>

*Programa de Pós Graduação em Saúde Pública – UFMG*

Alex Sander Freitas<sup>4</sup>

*Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES*

### RESUMO

Os jogos e brincadeiras na Educação Física Escolar são fundamentais para o desenvolvimento infantil, promovendo benefícios cognitivos, afetivos, sociais e motores. Este estudo teve como objetivo investigar a reintegração dos jogos e brincadeiras populares nas aulas de Educação Física, enfatizando a importância de valorizar a cultura local e regional como construção social e histórica. A metodologia utilizada foi uma revisão sistemática das bases SciELO, Google Acadêmico, Bireme e Latindex. Nos resultados, foram identificados 96 artigos, dos quais 10 foram selecionados após a exclusão de duplicatas e a análise de títulos, resumos e textos completos. A análise revelou que, embora os jogos e brincadeiras sejam reconhecidos pelo seu valor educacional, sua implementação nas escolas enfrenta desafios, como a falta de formação adequada dos professores e a escassez de recursos. Conclui-se que, para que os jogos e brincadeiras cumpram seu papel no desenvolvimento integral dos alunos e na preservação cultural, é essencial superar esses desafios e desenvolver instrumentos de avaliação apropriados.

**Palavras-chave:** Educação Física. Jogos. Brincadeiras. Cultura Popular. Desenvolvimento Infantil.

### ABSTRACT

Games and games in School Physical Education are fundamental for child development, promoting cognitive, effective, social and motor benefits. This study aimed to investigate the reintegration of popular games and games in Physical Education classes, emphasizing the importance of valuing local and regional culture as a social and historical construction. The methodology used was a systematic review

<sup>1</sup> Acadêmica da Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES, Montes Claros, Minas Gerais, Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-1947-1565>. Lattes: <https://lattes.cnpq.br/6274519212921928>.

E-mail: [marisanogueira399@gmail.com](mailto:marisanogueira399@gmail.com).

<sup>2</sup> Doutoranda Pós-graduação em Saúde Pública da Faculdade de Medicina. Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4154-041X>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0826619873617682>.

E-mail: [alenicealiane@gmail.com](mailto:alenicealiane@gmail.com).

<sup>3</sup> Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Linguística pelo Programa de Pós Graduação Letras: Cultura, Educação e Linguagem pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB, Campus Vitória da Conquista- BA). ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-6449-2242>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0299484585941002>.

E-mail: [dayana.ayres@hotmail.com](mailto:dayana.ayres@hotmail.com).

<sup>4</sup> Professor Doutor em ciências da saúde pela Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES, Montes Claros, Minas Gerais, Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8817-3779>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5522125591965285>.

E-mail: [alexanderfreitas3@gmail.com](mailto:alexanderfreitas3@gmail.com).

of the SciELO, Google Scholar, Bireme and Latindex databases. In the results, 96 articles were identified, 10 of which were selected after excluding duplicates and analyzing titles, abstracts and full texts. The analysis revealed that, although games and games are recognized for their educational value, their implementation in schools faces challenges, such as the lack of adequate teacher training and the scarcity of resources. It is concluded that, for games to fulfill their role in the integral development of students and cultural preservation, it is essential to overcome these challenges and develop appropriate assessment instruments.

**Keywords:** Physical Education. Games. Jokes. Popular Culture. Child Development.

## RESUMEN

Los juegos y juegos en la Educación Física Escolar son fundamentales para el desarrollo infantil, promoviendo beneficios cognitivos, afectivos, sociales y motores. Este estudio tuvo como objetivo investigar la reincisión de juegos y juegos populares en las clases de Educación Física, destacando la importancia de valorar la cultura local y regional como construcción social e histórica. La metodología utilizada fue una revisión sistemática de las bases de datos SciELO, Google Scholar, Bireme y Latindex. En los resultados se identificaron 96 artículos, de los cuales 10 fueron seleccionados luego de excluir duplicados y analizar títulos, resúmenes y textos completos. El análisis reveló que, si bien los juegos y juegos son reconocidos por su valor educativo, su implementación en las escuelas enfrenta desafíos, como la falta de una formación adecuada de los docentes y la escasez de recursos. Se concluye que, para que los juegos cumplan su papel en el desarrollo integral de los estudiantes y la preservación cultural, es fundamental superar estos desafíos y desarrollar instrumentos de evaluación adecuados.

**Palabras clave:** Educación Física. Juegos. Bromas. Cultura Popular. Desarrollo infantil.

## INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras são fontes de felicidade, prazer e bem-estar, sendo essenciais para o desenvolvimento da liberdade e criatividade. Conforme Morais e Moraes (2017), essas atividades permitem que crianças explorem sua imaginação, superem desafios e desenvolvam habilidades sociais, cognitivas e motoras. O brincar é visto como um momento de aprendizado significativo, no qual as crianças não apenas se divertem, mas também adquirem novas habilidades e conhecimentos (Santos; Dias, 2017).

A importância das brincadeiras no desenvolvimento infantil é amplamente reconhecida. Rocha e Leite Filho (2022) destacam que, ao brincar, as crianças enfrentam desafios que as incentivam a refletir, criar soluções e desenvolver o autoconhecimento. Além disso, o jogo é uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento cognitivo e social, conforme Silva (2023), especialmente na Educação Infantil.

A interação com jogos e brincadeiras proporciona às crianças a liberdade de movimento e expressão, como pular, correr e gritar, elementos cruciais para seu desenvolvimento físico e psicológico (Costa et al., 2015). Morais e Moraes (2017) enfatizam que essas atividades ajudam a estabelecer uma conexão entre o mundo interno e externo das crianças, promovendo habilidades como a coordenação motora e a criatividade.

No ambiente escolar, as brincadeiras são fundamentais para a socialização e o aprendizado de regras e limites, aspectos que contribuem para a autoestima das crianças (Santos; Dias, 2017). Jogos e brincadeiras tradicionais, como destacam Santos et al. (2019), são parte integrante da cultura, transmitidos de geração em geração e desempenham um papel crucial na socialização e no desenvolvimento das crianças.

Contudo, a modernização e a introdução de tecnologias como televisão, celulares e internet têm alterado a maneira como as crianças interagem e brincam (Böhm, 2015). A presença crescente de tecnologias na vida diária das crianças muitas vezes substitui as brincadeiras tradicionais, limitando as oportunidades de socialização e movimento físico.

É crucial que educadores e pais reconheçam a importância dos jogos e brincadeiras tradicionais e incentivem seu uso nas escolas e em casa, proporcionando espaços e materiais adequados para essas atividades. Os professores desempenham um papel vital nesse contexto, sendo responsáveis por planejar e conduzir atividades que valorizem o conhecimento e a criatividade das crianças, conforme Rocha e Leite Filho (2020).

Desta forma, o presente estudo tem o objetivo de investigar o resgate dos jogos e brincadeiras populares nas aulas de Educação Física Escolar, sublinhando a importância de considerar a cultura local e regional como construção social e histórica.

## **METODOLOGIA**

O presente estudo seguiu os padrões estabelecidos pelo MOOSE - *Meta-analysis Of Observational Studies in Epidemiology* (Stroup *et al.*, 2000). Foram considerados elegíveis para o presente estudo artigos originais que investigaram Jogos e Brincadeiras nas aulas de Educação Física Escolar em estudos realizados no Brasil, publicados até o mês de janeiro de 2024 nos idiomas português e inglês. Os estudos que não tinham como foco a investigação sobre Jogos e Brincadeiras nas aulas de Educação Física Escolar, mas que apresentavam dados de interesse foram incluídos. Entretanto, em caso de não adequação das variáveis relacionadas à temática principal do trabalho, estes estudos não foram considerados.

Os artigos foram pesquisados nas seguintes bases de dados: *Scientific Electronic Library Online (SciELO)*, Google Acadêmico, Bireme e Latindex. Além das bases descritas, foram pesquisados artigos identificados nas listas de referências de outras revisões ou de estudos originais relacionados ao tema.

### **Estratégia de busca**

Os seguintes termos foram utilizados de forma combinada na busca dos artigos: “Educação Física e Jogos das Culturas Populares”, “Jogos e Brincadeiras Populares na Escola”, “Jogos das Culturas Populares”, “Jogos e Brincadeiras na Educação Física Escolar”, “Brincadeiras da Cultura Popular” e a “A Importância de Brincadeiras e Jogos na Educação Física Escolar”. Todos os termos foram identificados no título ou nos resumos dos artigos e seus sinônimos também foram utilizados nas combinações. Nas bases de dados de língua inglesa os termos foram utilizados em inglês. Recursos adicionais (booleanos and, or, title/abstract) foram utilizados sempre que disponíveis nas bases de dados.

Foram planejadas três etapas de seleção dos artigos, como segue: 1) leitura dos títulos; 2) leitura dos resumos; 3) leitura do texto na íntegra. Na leitura dos títulos, apenas os artigos com pelo menos dois dos termos principais da busca explícitos no título foram selecionados. Após

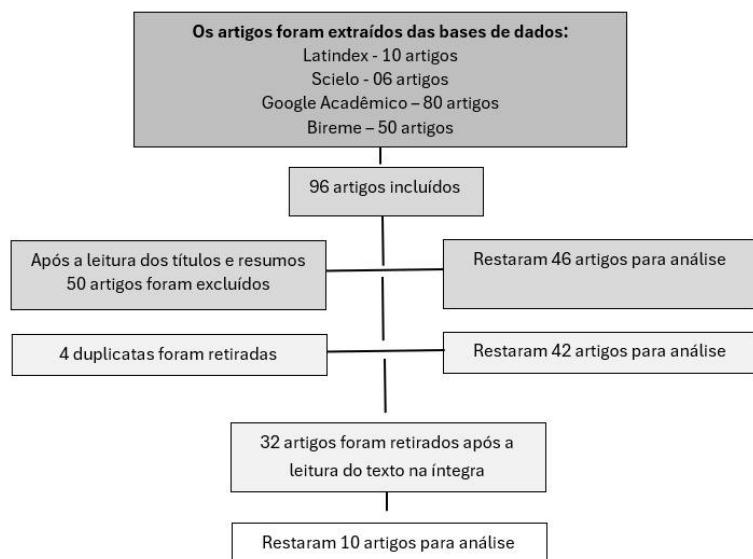
tal procedimento, mantiveram-se na seleção os artigos em que foram identificados no resumo os dados relativos Jogos e

Brincadeiras nas aulas de Educação Física Escolar. Na leitura do texto na íntegra, os principais resultados foram observados, considerando os dados descritivos e qualitativos. Foram excluídos os artigos duplicados nas bases de dados ou lista de referência, e em seguida os resultados foram agrupados em um banco de dados com os principais resultados de cada estudo.

Os estudos selecionados apresentaram uma variedade de informações como os conteúdos de Jogos e Brincadeiras nas aulas de educação física escolar, a importância de jogos e brincadeiras e as principais dificuldades para trabalhar os jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de educação física escolar.

O risco de viés dos estudos foi avaliado de acordo com o rigor das análises estatísticas empregadas e com os posicionamentos subjetivos dos autores na tentativa de encontrar possíveis tendências de argumentação. Portanto, observou-se o desenho de cada estudo e a adequação das análises descritivas e inferenciais utilizadas no caso dos estudos quantitativos. Em complemento, a qualidade metodológica dos trabalhos foi avaliada utilizando os critérios sugeridos por Downs; Black (1998), que sugerem a utilização de um instrumento composto por 27 questões que avaliam, dentre outras coisas, o risco de viés e o poder estatístico (Monteiro; Vitória, 2005).

**Figura 01.** Fluxograma do processo de seleção e inclusão dos artigos.



## RESULTADOS

**Quadro 1** – Descrição dos objetivos, métodos e principais resultados dos artigos selecionados

Artigo	Objetivo	Métodos	Principais Resultados
A cultura infantil e a relação com os saberes da Educação Física na escola. (Tonietto, M. R.; Garanhani, M. C., 2017)	Entender como os conhecimentos dos professores de Educação Física Escolar se relacionam com a Cultura Infantil, observando especificamente como eles utilizam elementos dessa cultura, como jogos e brincadeiras, em suas práticas pedagógicas.	Entrevista semiestruturada com professores da rede municipal de ensino de Curitiba que atuam com crianças de 4 a 6 anos.	A relação entre os saberes da Educação Física e a Cultura Infantil ocorre principalmente por meio da utilização de jogos e brincadeiras. No entanto, essa relação só se torna significativa quando alinhada com os eixos estruturados da Cultura Infantil, como ludicidade e interatividade.
Brincando e aprendendo: aprimorando o desempenho escolar e comportamento de crianças através de aulas de reforço de Educação Física integradas ao conteúdo escolar. (Brito et al., 2017)	Investigar a influência de aulas de reforço lúdicas de Educação Física integradas ao conteúdo sobre o desempenho escolar e percepção (relato) dos pais e professoras sobre o comportamento de crianças.	Estudo experimental com abordagem quantitativa e qualitativa realizada ao longo de três meses com crianças que apresentavam baixo desempenho escolar.	Houve uma melhoria significativa no desempenho escolar e na leitura das crianças que participaram das aulas lúdicas. Além disso, os relatos indicam que essas crianças se tornaram mais comunicativas, atentas e prestativas após a intervenção.
Instrumento de avaliação do conhecimento cognitivo sobre os jogos e brincadeiras populares. (Santos et al., 2022)	Validar itens para avaliação cognitiva dos conteúdos dos jogos e brincadeiras populares para o 9º ano do Ensino Fundamental.	Estudo descritivo com abordagem qualiquantitativa utilizando o Índice de Validade de Conteúdo (IVC) para avaliar a concordância de juízes sobre o instrumento.	O instrumento validado foi considerado útil para professores de Educação Física, fornecendo questões de qualidade para avaliar o conhecimento cognitivo dos alunos. No entanto, ainda é necessário o desenvolvimento de mais ferramentas de avaliação para abranger os diversos conteúdos das aulas de Educação Física.
Jogos e Brincadeiras nas aulas de Educação Física para o desenvolvimento da criança. (Maia, D. F.; Farias, A. L. P.; Oliveira, M. A. T., 2020)	Planejar e promover atividades que auxiliem no desenvolvimento integral das crianças, utilizando jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física para facilitar o aprendizado e a construção da identidade das crianças.	Relato de experiência baseado em aulas práticas e teóricas de Educação Física, com registro por meio de fotos e vídeos.	Os jogos e brincadeiras são ferramentas pedagógicas essenciais, facilitando e contribuindo para o desenvolvimento integral das crianças, incluindo aspectos motores, afetivos, cognitivos e sociais.
Jogos e Brincadeiras Populares	Identificar a presença dos jogos e brincadeiras populares como	Pesquisa qualitativa realizada em Fortaleza, CE, com	Os jogos e brincadeiras populares tradicionais são amplamente utilizados pelos professores e são

Tradicionais aplicados à Educação Física Escolar. (Santos et al., 2019)	conteúdo da disciplina de Educação Física e verificar a receptividade do conteúdo pelos escolares.	professores de Educação Física da rede básica de ensino, utilizando questionário semiestruturado.	valorizados como conteúdos significativos para o processo de aprendizagem dos alunos.
Jogos e Brincadeiras Populares Tradicionais de rua e suas implicações nas aulas de Educação Física Infantil. (Souza, J. A.; Paixão, J. A., 2019)	Identificar os jogos e brincadeiras mais praticados fora do ambiente escolar e averiguar se há a incorporação deles nas aulas de Educação Física e ainda, se aqueles aprendidos na escola são praticados na rua.	Pesquisa qualitativa com 75 estudantes, utilizando questionários semiestruturados.	As brincadeiras mais praticadas fora do contexto escolar, como amarelinha e pega-pega, também são incorporadas nas aulas de Educação Física. A transição desses jogos entre a escola e a rua destaca o papel da escola na preservação dessas práticas.
Jogos e Brincadeiras nas aulas de Educação Física. (Ferreira Neto, S. D.; Silva, V. O. B.; Leite Filho, M. A. A., 2022)	Analizar a importância dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física dos anos iniciais do ensino fundamental.	Pesquisa exploratória e descritiva através de entrevistas com professores da disciplina de Educação Física.	Os jogos e brincadeiras são integrados às aulas de Educação Física e são valorizados por seu impacto positivo no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças.
Jogos Populares e Educação Física Escolar – significados para os (as) universitários (as) de Montes Claros – MG. (Alves, S. D.; Ramalho, C. C., 2022)	Investigar os significados que os Jogos Populares tiveram na vida escolar de universitários (as) durante as aulas de Educação Física ao longo da Educação Básica.	Pesquisa qualitativa com questionário online aplicado a universitários (as) de Montes Claros – MG.	Os Jogos Populares são significativos tanto individual quanto coletivamente, e contribuíram para o desenvolvimento integral dos alunos (as) durante as aulas de Educação Física na Educação Básica.
Jogos e Brincadeiras Tradicionais nas aulas de Educação Física Escolar. (Costa et al., 2015)	Verificar quantos professores incluem esse tema em suas aulas e quais são as dificuldades enfrentadas por eles para desenvolver esse conteúdo.	Pesquisa descritiva com abordagem qualitativa realizada em Mossoró, envolvendo professores de Educação Física do Ensino Fundamental I.	Embora reconheçam a importância dos jogos e brincadeiras tradicionais, os professores enfrentam dificuldades significativas para incorporá-las nas aulas, como a resistência dos alunos e a falta de formação adequada.
Os Jogos e Brincadeiras no contexto da Educação Infantil em Surubim-PE. (Vieira, G. R. et al., 2020)	Entender como as professoras trabalhavam os conteúdos da Educação Física em suas aulas, em duas escolas de Surubim-PE.	Pesquisa qualitativa exploratória realizada em Pesquisa qualitativa exploratória realizada Surubim-PE, com duas professoras de Educação Infantil.	Há diferenças na abordagem dos conteúdos de Educação Física; enquanto a pedagoga utiliza jogos e brincadeiras como passatempo, a professora de Educação Física os aplica como ferramenta pedagógica para ensinar a cultura corporal do movimento.

Fonte: Própria autora, 2024.

## DISCUSSÃO

O objetivo desta revisão foi investigar o resgate dos jogos e brincadeiras populares nas aulas de Educação Física Escolar, destacando sua importância no desenvolvimento integral das crianças e na valorização da cultura local e regional como uma construção social e histórica. A análise dos estudos revisados revela não apenas a relevância pedagógica dessas atividades, mas também os obstáculos enfrentados para sua plena implementação.

Os resultados dos estudos revisados convergem em destacar os benefícios dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil. Diversos autores (Tonietto; Garanhani, 2017; Santos *et al.*, 2019; Maia *et al.*, 2020) apontam que essas atividades são essenciais para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social das crianças, atuando como ferramentas pedagógicas eficazes para promover o aprendizado significativo. Além disso, é amplamente reconhecido o papel dos jogos e brincadeiras populares na preservação e transmissão da cultura popular, o que fortalece a identidade cultural dos alunos e cria uma ponte entre o ambiente escolar e o universo cultural externo.

Essa convergência é corroborada por estudos adicionais que ressaltam a importância da ludicidade para o aprendizado na Educação Física Escolar. Brincadeiras tradicionais, como amarelinha, pega-pega e esconde-esconde, são destacadas por sua capacidade de envolver os alunos de forma ativa e colaborativa, ao mesmo tempo em que promovem habilidades como o trabalho em equipe, a resolução de problemas e a disciplina (Santos; Dias, 2017; Rocha; Leite Filho, 2022).

No entanto, divergências aparecem quando analisados os desafios enfrentados para a implementação sistemática dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física. Embora alguns professores consigam incorporar essas atividades com sucesso (Vieira *et al.*, 2020; Ferreira *et al.*, 2022), muitos relatam dificuldades em integrá-las de maneira contínua. A falta de recursos materiais, a ausência de formação continuada e resistência de alunos que, frequentemente, preferem atividades associadas ao universo digital, são barreiras significativas para muitos educadores, segundo Costa *et al.* (2015); Souza; Paixão (2019). Isso reflete uma realidade mais ampla, em que as demandas e preferências da sociedade moderna – muitas vezes dominada pela tecnologia – conflitam com a valorização das brincadeiras tradicionais.

Outro ponto de divergência é a forma como as brincadeiras são aplicadas no contexto escolar. Alguns estudos destacam que muitos professores ainda utilizam esses jogos apenas como “passatempo” ou “preenchimento de tempo”, sem considerar seu potencial pedagógico completo (Vieira *et al.*, 2020). Isso sugere a necessidade de uma maior conscientização e capacitação para que os educadores reconheçam e explorem os aspectos formativos dessas atividades, especialmente em termos de desenvolvimento motor social dos alunos.

Ao comparar os achados desta revisão com outros estudos fora do contexto brasileiro, observa-se que os desafios enfrentados não são exclusivos ao Brasil. A literatura internacional também revela dificuldades similares na integração de jogos tradicionais nas escolas, sobretudo em países onde a modernização e a crescente presença de tecnologias digitais têm impactado significativamente as interações infantis (Böhm, 2015). No entanto, em países com políticas

educativas mais robustas e infraestrutura escolar mais desenvolvida, há uma maior facilidade na implementação dessas atividades. Por exemplo, em países europeus, projetos que combinam jogos tradicionais com tecnologias modernas vêm ganhando destaque, promovendo um equilíbrio entre a inovação tecnológica e a preservação cultural (Brito *et al.*, 2017).

Os resultados desta revisão oferecem valiosas implicações práticas para os professores de Educação Física. Primeiramente, os jogos e brincadeiras populares devem ser vistos como instrumentos pedagógicos poderosos, capazes de promover o desenvolvimento integral dos alunos, ao mesmo tempo em que preservam tradições culturais (Tonietto; Garanhani, 2017; Maia *et al.*, 2020). Para que isso ocorra, é necessário que os professores se conscientizem da importância dessas atividades e desenvolvam habilidades pedagógicas específicas para planejar e aplicar os jogos de forma eficaz. A formação continuada, que capacite os educadores a trabalharem com a cultura popular e com a ludicidade no contexto escolar, é essencial nesse processo (Santos *et al.*, 2019; Ferreira Neto *et al.*, 2022).

Além disso, a criação de materiais didáticos específicos que integrem essas atividades ao currículo pode facilitar a inclusão dos jogos nas aulas (Santos; Dias, 2017). A valorização dessas práticas no cotidiano escolar também pode ser potencializada por meio de projetos interdisciplinares que envolvam outras disciplinas, como História e Geografia, permitindo que os alunos explorem o contexto cultural e regional dos jogos (Brito *et al.*, 2017; Rocha; Leite Filho, 2022).

É importante reconhecer que esta revisão apresenta algumas limitações. Primeiramente, a análise se concentrou majoritariamente em estudos realizados no Brasil, o que pode restringir a aplicabilidade dos resultados a outras realidades educacionais (Costa *et al.*, 2015). Além disso, a inclusão de artigos apenas em português e inglês limita a abrangência da pesquisa, excluindo potenciais estudos relevantes publicados em outras línguas. Outro ponto a ser considerado é a predominância de abordagens qualitativas nos estudos revisados, o que pode limitar a generalização dos resultados e a análise quantitativa do impacto dessas práticas nas escolas (Souza; Paixão, 2019).

Diante das lacunas identificadas, futuros estudos devem buscar soluções inovadoras para os desafios enfrentados na implementação dos jogos e brincadeiras populares nas escolas. Uma área promissora de pesquisa envolve a integração de tecnologias digitais com as brincadeiras tradicionais, criando abordagens híbridas que possam atrair o interesse das crianças modernas sem perder a essência cultural dessas atividades (Vieira *et al.*, 2020). Além disso, estudos longitudinais que avaliem os impactos a longo prazo da aplicação sistemática de jogos populares no desenvolvimento escolar e psicossocial das crianças seriam extremamente valiosos para comprovar a eficácia dessas práticas (Tonietto; Garanhani, 2017).

Por fim, há uma clara necessidade de desenvolver instrumentos de avaliação padronizados para medir de forma objetiva os benefícios dos jogos e brincadeiras no contexto escolar. A criação de métricas específicas que permitam avaliar o desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo das crianças podem fornecer dados sólidos para apoiar a inclusão desses conteúdos no currículo escolar de forma mais estruturada e eficaz (Santos *et al.*, 2019).

Em conclusão, a reintegração dos jogos e brincadeiras populares nas aulas de Educação Física Escolar possui grande potencial para promover o desenvolvimento integral dos alunos e preservar a cultura popular. No entanto, para que essa prática se torne uma realidade mais presente no ambiente escolar, é necessário superar os desafios relacionados à formação de professores, à resistência dos alunos e à falta de recursos materiais (Böhm, 2015). Assim, é essencial que se continue investindo em pesquisas e práticas pedagógicas que valorizem o lúdico e a cultura popular como elementos centrais da educação infantil e juvenil.

## CONCLUSÃO

O presente estudo alcançou seu objetivo ao investigar o resgate dos jogos e brincadeiras populares nas aulas de Educação Física Escolar, evidenciando sua relevância para o desenvolvimento integral das crianças e a valorização da cultura local e regional como uma construção social e histórica. Os resultados indicam que essas práticas não apenas favorecem o desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo dos alunos, mas também preservam tradições culturais que fortalecem a identidade comunitária. No entanto, para que esse resgate seja plenamente efetivado, é necessário enfrentar desafios relacionados à formação continuada dos professores, à criação de materiais pedagógicos adequados e à superação da resistência dos alunos frente à predominância das tecnologias digitais, buscando assim integrar de forma equilibrada tradição e modernidade no ambiente escolar.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, S. D.; RAMALHO, C.C. Jogos populares e Educação Física Escolar - significados para os(as) universitários(as) de Montes Claros – MG. **Revista Ciranda**, v.6, n.02, p. 75-89, 2022. <https://doi.org/10.46551/259498102022019>
- BEZERRA, A. S.; MACEDO, D. S.; VIEIRA, T. I.; SILVA, P. N. G. da. O brincar na infância e o professor de educação física. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 17, n. 1, 2014. <https://doi.org/10.35699/1981-3171.2014.619>
- BÖHM, O. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira na Educação**. Chapecó: Universidade Comunitária da Região de Chapecó, 2015. Disponível em: <https://encurtador.com.br/AxzEq>. Acesso em: 28 jul. 2024.
- BRITO, S. V.; DIAS, M. B.; RAMOS, I. A.; PEREIRA, R. M.S.; FONTES, E. B.; CAMPBELL, C. S. G. **Brincando e aprendendo: aprimorando o desempenho escolar e comportamento de crianças através de aulas de reforço de educação física integradas ao conteúdo escolar**. Revista Licere (Online), v.20, n.1, 2017. Disponível em: <https://encurtador.com.br/YQG9g>. Acesso em: 6 ago. 2024.
- COSTA, P. R. S.; COSTA, A. M.; MELO F. C. M.; LIMA, K.K. F. de; SOEIRO, M. I. P. **Jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de Educação Física Escolar**. FIEP BULLETIN. v. 85, 2015. Disponível em: <https://encurtador.com.br/6yPv7>. Acesso em: 28 jul. 2024.
- DOWNS, S. H; BLACK, N. The feasibility of creating a checklist for the assessment of the methodological quality both of randomised and non-randomised studies of health care interventions. **J Epidemiol Community Health**. 1998;52(6):377-84.

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. Disponível em: <https://abrir.link/pIXDL>. Acesso em: 15 ago. 2024.

FRANÇA, J.; GOMES, T. A tecnologia e a perda de espaço dos jogos tradicionais. **Revista de Educação Física Escolar**, p.34-45, 2017.

MAIA, D. F.; FARIAS, A. L. P. de; OLIVEIRA, M. A. T. de. Jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física para o desenvolvimento da criança. **Revista Cenas Educacionais**, v. 3, n. e8623, p. 1-17, 2020. Disponível em: <https://abrir.link/rCeCu>. Acesso em: 15 ago. 2024.

MONTEIRO, C.; VITÓRIA, M. Metodologias de avaliação em estudos de intervenção educacional. **Revista de Estudos Educacionais**, p. 97-109, 2005.

MONTEIRO, P. O. A.; VICTORA, C. G. Rapid growth in infancy and childhood and obesity in later life - a systematic review. **Obesity Reviews**. 2005.

MORAIS, M. G. G. de; MORAES, J. C. P. de. Concepções de docentes de educação física sobre a contribuição dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento de crianças na Educação Infantil. **Revista Facisa On-line**, v. 6, n. 1, 2017. Disponível em: <https://abrir.link/NXhSd>. Acesso em: 28 jul. 2024.

ROCHA, R. M. da; LEITE FILHO, M. A. A. A importância do Brincar na Educação Infantil. **Revista Eletrônica Nacional de Educação Física**, Edição Especial. v. 5, n. 6, 2022. Disponível em: <https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/renef/article/view/5359/5515>. Acesso em: 28 jul. 2024.

SANTOS, E. M. S.; DIAS, R. A. C. C. O. **Jogos e brincadeiras, práticas lúdicas na educação física escolar com professores do ensino fundamental**. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, 2017. Disponível em: <https://abrir.link/xegAQ>. Acesso em 28 jul. 2024.

SANTOS, E. S.; OLIVEIRA, J. L.; OLIVEIRA, A. R. C. de; PONTES JUNIOR, J. A. F. Instrumento de avaliação do conhecimento cognitivo sobre os jogos e brincadeiras populares. **Revista Práticas Educativas, Memórias e Oralidades**, v. 4, p. 44825, 2022.

<https://doi.org/10.47149/pemo.v4.4825>

SANTOS, S. G.; VIANA, G. C.; MADUREIRA, T. L.M.; MELO, I. O. de; NASCIMENTO, D. S. **Jogos e brincadeiras populares tradicionais aplicados à Educação Física Escolar**. Disponível em: [https://uece.br/eventos/congressoedufisicaescolar/anais/trabalhos\\_completos/505-36762-31102019-220634.pdf](https://uece.br/eventos/congressoedufisicaescolar/anais/trabalhos_completos/505-36762-31102019-220634.pdf). Acesso em: 28 jul. 2024.

SILVA, D. C. da. **Aplicabilidade de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física para a Educação Infantil**. 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/50015>. Acesso em: 28 jul. 2024.

SOUZA, J. A.; PAIXÃO, J. A. Jogos e brincadeiras tradicionais de rua e suas implicações nas aulas de Educação Física infantil. **Revista Iniciação e Formação Docente (Online)**, v. 6, n. 1, p. 180-194, 2019. <https://doi.org/10.18554/ifd.v6i1.3529>

STROUP, D. F et al. Meta-analysis of Observational Studies in Epidemiology: A Proposal for Reporting. **JAMA**, 2012. doi: 10.1001/jama.283.15.2008.

TONIETTO, M. R.; GARANHANI, M. C. A cultura infantil e a relação com os saberes da educação física na escola. **Revista de Educação física UFRGS**, v. 6, n. 1, 2017.  
<https://doi.org/10.18554/ifd.v6i1.3529>.

VIEIRA, G. R.; NASCIMENTO, B. T. F. do; LEÔNCIO, L. M. L.; MEDEIROS, L. H. B.; SILVA, N. N.; FIGUEIREDO, H. M. de. Os jogos e brincadeiras no contexto da educação infantil em Surubim-PE. **Revista Brasileira de Desenvolvimento**, v. 6, n. 5, p. 29593–29602, 2020.  
<https://doi.org/10.34117/bjdv6n5-421>.

## AVALIAÇÃO

Avaliação por pares duplo-cega (***double blind peer review***)

## HISTÓRICO

Submetido: 30 de março de 2025.

Aprovado: 15 de maio de 2025.

Publicado: 22 de maio de 2025.