



O ENSINO DOS JOGOS EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NA REDE MUNICIPAL DE SANTA MARIA

TEACHING GAMES IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES IN THE MUNICIPAL SCHOOL SYSTEM OF SANTA MARIA

DOI: 10.5281/zenodo.20370996



Augusto Rafael Vogt¹
Leandra Costa da Costa²
Gislei José Scapin³
João Francisco Magno Ribas⁴

RESUMO

Este estudo tem como objetivo compreender como o jogo, enquanto objeto de conhecimento, vem sendo desenvolvido por professores(as) de Educação Física na Rede Municipal de Ensino de Santa Maria/RS. A pesquisa, de cunho interpretativo e exploratória, foi realizada com cinco professores dos anos iniciais e utilizou-se como instrumento para de coleta de dados um questionário. A análise dos dados foi realizada a partir da análise de conteúdo, dividida em três fases: pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados, inferência e interpretação. Os resultados indicam que os jogos são desenvolvidos na Educação Física escolar, uma vez que termos como: jogos tradicionais, jogos populares e jogos lúdicos foram citados e apresentados pelos professores participantes. Entretanto, no momento de desenvolvimento destes jogos, os mesmos são utilizados como atividade meio para o fim esportivo. Por fim, foi possível identificar que os professores desenvolvem seu trabalho pedagógico a partir de determinada concepção de jogo, sugerindo a necessidade de uma compreensão mais ampla a respeito do tema jogos, associando o jogo como uma atividade com fim em si mesma e, assim, valorizando a dimensão cultural que o constitui como objeto de conhecimento.

Palavras-chave: Educação Física Escolar. Jogo. Trabalho Pedagógico. BNCC.

1 Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) - Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8300701297728150>

2 Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) - Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4430859040956984>

3 Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) - Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8465343376412459>

4 Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) - Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2539825151216671>





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

ABSTRACT

This study aims to understand how games, as an object of knowledge, have been developed by Physical Education teachers in the Municipal Education Network of Santa Maria/RS. The research, of an interpretative and exploratory nature, was carried out with five teachers from the early years of schooling, and a questionnaire was used as the data collection instrument. Data analysis was carried out through content analysis, divided into three phases: pre-analysis, material exploration, and treatment of results, inference, and interpretation. The results indicate that games are developed in school Physical Education, since terms such as traditional games, popular games, and playful games were mentioned and presented by the participating teachers. However, during the development of these games, they are used as a means to achieve a sporting end. Finally, it was possible to identify that teachers develop their pedagogical work based on a particular conception of games, suggesting the need for a broader understanding of the topic of games, associating games with an activity that has an end in itself and, therefore, valuing the cultural dimension that constitutes them as an object of knowledge.

Keywords: School Physical Education. Game. Pedagogical Work. BNCC.

1. INTRODUÇÃO

A Educação Física nos séculos XVIII e XIX, em sua concepção moderna, se insere no contexto escolar na forma de ginástica, fortemente influenciada pela medicina e pela instituição militar, na qual tinha como objetivo promover a saúde, desenvolver corpos fortes e hábitos saudáveis. Posteriormente, nos séculos XIX e XX se desenvolve o fenômeno esportivo, no qual a formação de atletas aparece em evidência. Esta preparação dos corpos, serviu também para os momentos de trabalho, pois um corpo forte, saudável e resistente oriundo dos esportes poderia apresentar um desempenho mais satisfatório para o trabalho (Bracht, 1999).

No contexto brasileiro, considerando a historicidade de urbanização e industrialização do país, a prática da Educação Física tinha viés higienista, promovendo a saúde e a força física dos corpos (Mommad, 2020). No âmbito legal, a Constituição Federal de 1937 reivindicava a Educação Física como uma prática educativa obrigatória. A lei nº 5.692 de 1971, que fixava as diretrizes e bases da educação de 1º e 2º graus, à época, preconizava a Educação Física como uma prática educativa obrigatória, mantendo seu foco no

Revista *OWL Journal*, Campina Grande - PB, v.4 n.5 (2026) - ISSN 2965-2634

A Revista *OWL Journal* está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição (CC BY)





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

desenvolvimento de corpos fortes e saudáveis. Por sua vez, o decreto-lei nº 69.450 do mesmo ano, garantiu a Educação Física em todas as etapas da escolarização, desde o primário até o nível superior, como etapa escolar regular (Brasil, 1971).

A partir da promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 1996, especificamente sob a lei nº 9.394, que a Educação Física se torna componente curricular somente da Educação Básica, assumindo um papel pedagógico e fazendo-se presente na proposta pedagógica da escola adequando-se às diferentes faixas etárias (Brasil, 1996). Atualmente, a Educação Física continua sendo um componente curricular obrigatório e universalizando-se no país e está presente na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento este que norteia a Educação Básica no Brasil (Brasil, 2018). De acordo com o referido documento, visa-se propor diferentes práticas corporais para a formação dos sujeitos considerando os aspectos sócio – culturais:

A Educação Física é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história. Nessa concepção, o movimento humano está sempre inserido no âmbito da cultura e não se limita a um deslocamento espaço-temporal de um segmento corporal ou de um corpo todo (BRASIL, 2018, p. 211).

A BNCC sistematiza o conteúdo da Educação Física em seis unidades temáticas: Brincadeiras e Jogos, Esportes, Ginásticas, Danças, Lutas e Práticas Corporais de Aventura (Brasil, 2018). Considerando os limites investigativos da corrente pesquisa, destaca-se a unidade temática Brincadeiras e Jogos, como um objeto de conhecimento obrigatório para o desenvolvimento do trabalho pedagógico na Educação Física Escolar. Conforme o aludido documento, entende-se as Brincadeiras e Jogos:

[...] explora[m] aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos

Revista *OWL Journal*, Campina Grande - PB, v.4 n.5 (2026) - ISSN 2965-2634

A Revista *OWL Journal* está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição (CC BY)





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

diversos grupos culturais. Mesmo assim, é possível reconhecer que um conjunto grande dessas brincadeiras e jogos é difundido por meio de redes de sociabilidade informais, o que permite denominá-los populares (BRASIL, 2028, p. 214).

Do mesmo modo, os jogos são orientados pela intenção lúdica do(s) jogador(es), na qual suas regras são constituídas e elaboradas pelos participantes que atuam, de acordo com seu contexto social e econômico (Marin e Ribas, 2013). Para Huizinga, o jogo é considerado como:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 2000, p.5).

Conforme o autor, o jogo é concebido como uma atividade “não-séria”, ou seja, um momento de liberdade no qual o participante cria um espaço separado ao seu cotidiano. Assim, é possível afirmar que durante o jogo, o participante se envolve em sua totalidade na atividade, sendo considerado por Parlebas (1999), uma pequena sociedade, um espaço social que se manifesta em todas as dimensões, condicionada pelas regras do jogo.

Autores como Neto, Furtado e Oliveira (2017) destacam que o jogo vem sendo pouco tematizado nas aulas de Educação Física, visto que se criou uma hegemonia dos esportes coletivos nas escolas, que segue a estrutura da sociedade capitalista e está diretamente voltada para o rendimento esportivo. Carlan, Kunz e Fensterseifer (2012, p. 57) corroboram com essa ideia ao afirmarem que “[...] o esporte se constitui na prática corporal mais citada e valorizada pelos alunos, apesar de, num modo geral, estar atrelada a um modelo tradicional/paradigma da racionalidade instrumental”. Ainda de acordo com os autores, os esportes são a prática corporal preferida dos alunos, principalmente os esportes coletivos. Devido a este enraizamento cultural, os alunos acabam tendo resistência a outras práticas corporais. Diante disso, o presente estudo parte da seguinte questão: Como o Jogo, enquanto objeto de

Revista *OWL Journal*, Campina Grande - PB, v.4 n.5 (2026) - ISSN 2965-2634

A Revista *OWL Journal* está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição (CC BY)





conhecimento, está sendo desenvolvido no trabalho pedagógico⁵ dos professores de Educação Física nas escolas Municipais do Ensino Fundamental de Santa Maria, RS?

Por ser um objeto de conhecimento presente na BNCC, este trabalho visa compreender como o jogo vem sendo abordado no trabalho pedagógico dos professores(as) de Educação Física das escolas municipais de Santa Maria/RS. Na sequência, apresentam-se os procedimentos metodológicos da pesquisa, assim como os resultados obtidos no estudo, sistematizados da seguinte forma: Jogo Tradicional/Popular e a BNCC e Jogo Tradicional/Popular na Rede Municipal de Santa Maria, RS.

2. METODOLOGIA

A presente pesquisa possui um caráter interpretativo e qualitativo, que conforme Minayo, Deslandes e Gomes (2007) valoriza o contato direto entre o pesquisador e o ambiente ou situação a ser investigada, buscando assim, compreender os fenômenos em profundidade, considerando as perspectivas dos participantes envolvidos. Trata-se também de uma pesquisa exploratória, cuja finalidade é “[...] desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses a serem testadas em estudos posteriores” (Gil, 2019, p.26). De acordo com o referido autor, esse tipo de pesquisa é desenvolvida com o intuito de proporcionar uma visão geral sobre determinado tema, na qual permite ao pesquisador identificar padrões, bem como as lacunas e pontos críticos no decorrer da pesquisa.

A produção dos dados teve como locus as escolas públicas da rede municipal de Santa Maria-RS, sendo selecionada uma escola por região administrativa com o intuito de adquirir informações oriundas de professores de Educação Física que atuam em diferentes áreas da cidade. Seguindo os critérios de inclusão (ser Professores(as) de Educação Física, estar atuando nos anos iniciais na rede municipal de ensino e aceitar participar da pesquisa) e os

⁵ Destaca-se que a região centro-urbana não foi considerada nesta pesquisa pelo fato de estar constituída por escolas da rede estadual, rede particular e uma escola militar.





critérios de exclusão (professores que não utilizam os jogos como conteúdos de suas aulas e professores que optarem por não participar) obteve-se, ao final, um total de cinco professores pesquisados.

Como instrumento de produção dos dados, utilizou-se um questionário estruturado, elaborado no formato de formulário eletrônico (Google Forms), disponibilizado aos participantes via correio eletrônico (e-mail). O tratamento dos dados produzidos foi sistematizado através de categorias de análise, que para Bardin (2016) permite classificar elementos significativos, nos quais revela padrões e diferenças. Minayo (2022) corrobora afirmando que as categorias devem estar alinhadas com os objetivos da pesquisa, resultando de uma criteriosa interpretação dos dados.

A primeira categoria está relacionada com os jogos presentes nas aulas, abrangendo a sua identificação, classificação e considerando a sua natureza, além da sua função pedagógica no contexto escolar. A segunda categoria, refere-se aos aspectos metodológicos do ensino destes jogos identificados, ou seja, a forma com que os jogos são ensinados pelos professores.

A pesquisa foi submetida e aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEP) da Universidade Federal de Santa Maria. Após aprovação, os participantes receberam o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) autorizando formalmente sua participação na pesquisa. O público alvo do estudo constituiu-se, portanto, de professores de Educação Física que estavam atuando nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da rede pública municipal de Santa Maria-RS.

3. RESULTADOS DO ESTUDO

3.1 EDUCAÇÃO FÍSICA, JOGO TRADICIONAL/POPULAR E A BNCC

Conforme abordado na seção introdutória, a Educação Física se insere no Brasil vinculada às instituições militares e as classes médicas. Com a definição de ginástica, a Educação Física foi incluída em currículos de alguns estados brasileiros, como Bahia, Ceará, Distrito Federal, Minas Gerais, Pernambuco e São Paulo. A estrutura da Educação Física





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

brasileira, à época, seguia os modelos sueco, alemão e francês, como forma do expansionismo europeu que se espalhou pelo ocidente e fez com que grande parte do mundo reproduzisse o que era desenvolvido na Europa (Soares, 2012).

A partir de 1960 a Educação Física no Brasil começou a se desenvolver no âmbito dos Esportes. A formação de atletas era uma prioridade para a nação como forma de apresentação para o restante do mundo. Porém, em 1980, com o resultado negativo da iniciação esportiva dos anos 60, começou-se a avaliar as consequências do tecnicismo e da esportivização precoce na Educação Física, com críticas ao modelo de esporte de alto rendimento (Lima, 2015).

No âmbito das críticas ao modelo tecnicista de Educação Física, impulsionou-se o surgimento das abordagens pedagógicas críticas ou contra-hegemônicas da área, considerando os aspectos sócio-culturais para a produção de conhecimento e desenvolvimento do trabalho dos professores, nomeadamente abordagens Crítico-Superadora e Crítico-Emancipatória (Coletivo de Autores, 2012; Kunz, 2012).

Atualmente a Educação Física é um componente curricular que trata das distintas dimensões da Cultura Corporal ou Cultural Corporal de Movimento, em diversas formas de manifestação e expressão social, reconhecendo as práticas corporais como parte integrante da cultura produzida por diferentes grupos sociais ao longo da história (Brasil, 2018). Dentre as formas de manifestações culturais que conjecturam as práticas corporais, podemos destacar os jogos e os jogos tradicionais. De acordo com Marin e Ribas (2013), os jogos tradicionais possuem suas origens e regras de acordo com o contexto social do povo que o pratica.

Conforme Calegari e Prodócimo (2006), a prática de jogos tradicionais era realizada nas ruas e em espaços públicos e, com o aumento dos níveis de violência e do tráfego de veículos, percebeu-se que a rua era um lugar inseguro para as crianças brincarem. Neste sentido, os autores reivindicam que os jogos populares devam estar presentes nas escolas, com o intuito de diversificar experiências e enriquecer o repertório da cultura corporal dos indivíduos.

Revista *OWL Journal*, Campina Grande - PB, v.4 n.5 (2026) - ISSN 2965-2634

A Revista *OWL Journal* está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição (CC BY)





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

O surgimento e a caracterização dos jogos, como manifestação da cultura, podem ser entendidos, de acordo com Huizinga, da seguinte forma:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana (HUIZINGA, 2000, p.20).

Corroborando a ideia de Huizinga, Roger Caillois (1990) também define o jogo como uma atividade livre, fonte de alegria e diversão, cujo resultado não gera ganhos materiais. Essa definição, destaca o caráter voluntário, lúdico e simbólico do jogo. Kishimoto (2011) considera o jogo uma ação simbólica regrada que ganha significado de acordo com seus praticantes, bem como o contexto e o local que esta população está inserida. Para Marin e Ribas (2013), o jogo tradicional possui relação intrínseca com os costumes de determinada região, significa dizer que os jogos estão diretamente ligados à cultura de seus grupos étnicos.

Ainda sobre os jogos tradicionais e sua relação com a sociedade na qual está inserida, Zimmerman (2014) relata que a característica do jogo está no que não se pode explicar e que o ser humano não tem razão para jogar, apenas desejo. Segundo a autora, o jogo tradicional possui uma estrutura que difere da valorização do alto rendimento e que “[...] muitas vezes, as noções de justiça ou merecimento são definidas pelo próprio grupo no momento do jogo” (Zimmerman, 2014, p.161).

Do ponto de vista documental e curricular, a BNCC descreve Brincadeiras e Jogos como:

[...] aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si (BRASIL, 2018, p. 214).

Neste sentido, os jogos são tratados como uma forma de reprodução cultural, na qual são transmitidos de geração em geração. Não possuem caráter exclusivamente competitivo e suas regras são flexíveis, sendo assim, o participante deve cumprir com o acordo estabelecido

Revista *OWL Journal*, Campina Grande - PB, v.4 n.5 (2026) - ISSN 2965-2634

A Revista *OWL Journal* está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição (CC BY)





em conjunto. Por ser compreendido como objeto de conhecimento, as orientações da BNCC não concebem o jogo como um meio para a iniciação esportiva ou para outro fim, pois os jogos e as brincadeiras possuem valores em si, possibilitando um resgate cultural, articulado com as questões históricas da sociedade.

É importante fazer uma distinção entre jogo como conteúdo específico e jogo como ferramenta auxiliar de ensino. Não é raro que, no campo educacional, jogos e brincadeiras sejam inventados com o objetivo de provocar interações sociais específicas entre seus participantes ou para fixar determinados conhecimentos (BRASIL, 2018, p. 214).

A unidade temática Brincadeiras e Jogos é encontrada na BNCC até o 7º ano do ensino fundamental. Após essa etapa, esta temática não está prevista no referido documento nas aulas de Educação Física. A BNCC divide a unidade temática em três etapas. Na primeira, que acontece nos 1º e 2º anos, são destinados aos jogos e brincadeiras presentes no contexto comunitário e regional. Na segunda etapa, do 3º ao 5º, se amplia o contexto para o âmbito nacional e mundial de brincadeiras e jogos, além de enfatizar os jogos de matriz indígena e africana. A terceira etapa, no 6º e 7º, está dedicada exclusivamente para abordar os jogos eletrônicos e a exploração no meio digital. Para valorizar ainda mais o jogo como um objeto de conhecimento da Educação Física, é necessário entender seu verdadeiro significado e aprimorá-lo a ponto que se torne presente no cotidiano dos alunos, como objeto de conhecimento do trabalho pedagógico na Educação Física escolar.

3.2 JOGO TRADICIONAL/POPULAR NA REDE MUNICIPAL DE SANTA MARIA

A pesquisa foi realizada com professores(as) de Educação Física da rede municipal de Santa Maria-RS. Inicialmente foi feito o contato com a Secretaria de Município de Educação (SMEd) para obter a informação de quantas escolas continham professores de Educação Física atuando com os Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Na referida rede, verificou-se a incidência de 26 escolas de ensino fundamental que possuem professores de Educação Física atuando nos Anos Iniciais. Em contrapartida, identificou-se outras 14 escolas que não





possuem professor de Educação Física para ministrar as aulas nesse componente curricular nos anos iniciais, assim, sendo desconsideradas para este estudo.

Posteriormente separou-se as 26 escolas por regiões administrativas: Oeste (3), Centro-Oeste (3), Centro-Leste (2), Leste (3), Sul (7), Norte (3), Nordeste (1) e escola do campo (4). A escolha das escolas se deu por ordem alfabética de cada região. Buscou-se novamente a SMEd para obter os dados dos(as) professores(as) referentes a cada escola. Foi realizado contato diretamente com o(a) professor(a) via e-mail, encaminhando o Termo de Confidencialidade (TC), Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e o link para preencher o formulário com as perguntas referentes à pesquisa.

Ao final, chegou-se ao número de cinco professores que aceitaram participar do estudo, cujo os resultados são apresentados na sequência. Para uma breve descrição do perfil dos sujeitos da pesquisa, destaca-se que todos são graduados em Educação Física (licenciatura), um professor com dupla formação na área (licenciatura e Bacharelado), todos com curso de especialização e mestrado, e dois cursando doutorado atualmente.

A questão número 1 do questionário, versou sobre quais os jogos eram desenvolvidos nas aulas de Educação Física. Para cada resposta dos respectivos professores, com o intuito de manter o anonimato, enumerou-se de um a cinco.

Quadro 1 - Jogos desenvolvidos nas escolas

Pergunta: Quais os jogos estão sendo desenvolvidos nas suas aulas de Educação Física?	Respostas
Professor 1	Jogos cooperativos, jogos tradicionais, jogos lúdicos, jogos adaptados de modalidades esportivas, jogos adaptados de jogos eletrônicos e jogos competitivos.
Professor 2	Jogos populares, jogos de tabuleiro, jogos de invasão (esportes), jogos de rede (esportes).





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

Professor 3	Jogos tradicionais, cooperativos, competitivos e com características africanas e indígenas.
Professor 4	Jogos tradicionais, jogos populares, de matriz indígena e africana, jogos cooperativos e jogos competitivos.
Professor 5	Jogos criados a partir de jogos eletrônicos, jogos adaptados a partir de jogos africanos e indígenas, jogos da cultura popular, jogos pré-desportivos, entre outros.

Fonte: Autoria (2025)

Analisamos as respostas de cada professor à luz do que está posto na BNCC referente a unidade temática Brincadeiras e Jogos, na qual o jogo possui valor em si mesmo. Assim, não utiliza-se dele como uma “atividade meio” para outros fins, valoriza a ludicidade e as características locais e possui um corpo de regras maleável, de fácil adaptação (Brasil, 2018).

É possível observar, portanto, que os termos jogos tradicionais, populares e lúdicos aparecem nas respostas. Entretanto, em sua maioria, o objeto de conhecimento Jogo é tratado como atividade meio para fins esportivos, como se identifica nas respostas dos professores 1, 2 e 5, assim como o desenvolvimento de valores, como são os exemplos dos jogos cooperativos e competitivos. Entende-se, assim, que há suposta hierarquização de conhecimentos na relação entre os Jogos e os Esportes, diferentemente do que é defendido por Parlebas (1999) quando afirma que nenhum dos conhecimentos da Educação Física deve ser desenvolvido com maior ou menor importância do que outros.

Alguns jogos mencionados pelos professores: jogos adaptados de modalidades esportivas, jogos de invasão, jogos de rede, jogos competitivos e de cooperação, são indícios de que estes jogos estão sendo desenvolvidos com a finalidade esportiva e não com fim no próprio jogo, como propõe a BNCC.

3.3 CARACTERIZAÇÃO METODOLÓGICA DOS JOGOS

Com base em José Carlos Libâneo (2006) entende-se metodologia como a articulação entre métodos, técnicas e procedimentos voltados ao processo de Ensino, os quais devem estar

Revista *OWL Journal*, Campina Grande - PB, v.4 n.5 (2026) - ISSN 2965-2634

A Revista *OWL Journal* está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição (CC BY)





REVISTA OWL (OWL Journal)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

imbricados à uma concepção pedagógica. Nesse sentido, este estudo buscou compreender como ocorre o ensino dos jogos nas aulas de Educação Física em escolas do Município de Santa Maria (RS), estabelecendo relações iniciais com as concepções pedagógicas.

Por trás de uma metodologia se faz necessário um pressuposto ontológico de Educação Física, orientado por uma teoria pedagógica. Saviani (2009) indica que existem três grupos de teoria educacionais: não críticas; críticas-reprodutivistas e propõe a Pedagogia Histórico crítica como teoria crítica. Diferencia essas três considerando que o primeiro grupo não preocupa-se com a possibilidade de transformação social, mas sim, de uma educação autônoma e compreendida a partir do próprio contexto educacional. O segundo grupo, crítico reprodutivista, realiza a crítica social indicando os condicionantes sociais a partir do sistema econômico capitalista. No entanto, não propõe alternativas. Por fim, defende o grupo de teorias críticas, em especial, sua proposição teórica: Pedagogia histórico-crítica. Esta teoria influenciou diretamente a abordagem Crítico-superadora na Educação Física. Este será o olhar dado ao conteúdo de jogos tradicionais e populares realizados pelos professores de Educação Física. Considerando as desigualdades sociais do Brasil, Saviani destaca que:

É nesse contexto que emerge a Pedagogia Histórico-crítica como uma teoria que procura compreender os limites da educação vigente e, ao mesmo tempo, superá-los por meio da formulação dos princípios, métodos e procedimentos práticos ligados tanto à organização do sistema de ensino quanto ao desenvolvimento dos processos pedagógicos que põem em movimento a relação professor-alunos no interior das escolas (Saviani, 2012, p. 101).

O primeiro aspecto que podemos abordar em relação a essa questão consiste em identificar o jogo tradicional ou popular como uma manifestação da cultura popular (Saviani, 2012). De acordo com o autor, o ponto de partida da cultura popular torna-se um importante saber para a Educação. No entanto, não poderá ser o ponto de chegada. Neste processo de ensino as contradições e o conhecimento mais elaborado deverão apontar novos desdobramentos.

Parlebas (1999) trata o jogo como uma pequena sociedade, na qual reflete as questões presentes na cultura local. O jogo tradicional ou popular tratado em aulas de Educação Física

Revista **OWL Journal**, Campina Grande - PB, v.4 n.5 (2026) - ISSN 2965-2634

A Revista OWL Journal está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição (CC BY)





deverá ter o mesmo olhar do conhecimento mais elaborado, passando pelas questões biológicas, sociológicas, educacionais e éticas. O jogo tradicional ou popular não consiste numa manifestação purificada, mesmo estando presente de forma significativa em um contexto particular. É possível encontrar num jogo a discriminação, o bullying, a misoginia, o risco à integridade física, a possibilidade de lesões, dentre outras temáticas. A própria vivência no jogo poderá refletir o contexto local.

Como exemplo, podemos citar o *Futebol Callejero*, método utilizado pelo ex-jogador de futebol semiprofissional Fabián Ferraro em um projeto social, junto ao Club Atlético Defensores del Chaco, em Moreno, bairro periférico e empobrecido da área metropolitana de Buenos Aires, Argentina. Fabian observou que a proposta do futebol tradicional apresentava as seguintes características: apesar da violência no bairro, o futebol consistia como um espaço social de respeito às regras; a grande quantidade de meninas que assistiam a manifestação do futebol. Considerando essa importância social na comunidade, o ex-jogador de futebol resolveu criar um espaço de participação de todos, inclusive as espectadoras, considerando um processo de autogestão, sustentando nos seguintes princípios: a cooperação, o respeito e a solidariedade. O jogo é realizado em três momentos: 1º) definição das regras e organização do jogo, divisão das equipes, inclusive, com pontuação qualitativa; 2º) o jogo propriamente dito; 3º) Avaliação final do jogo e da pontuação, atividade sempre coordenada por um jogador da própria comunidade (Belmonte e Júnior, 2018).

No exemplo acima, vemos uma manifestação de jogo que emergiu por necessidades sociais, num projeto socioeducativo (Belmonte e Júnior, 2018). É possível utilizá-la para proporcionar essa vivência na Educação Física Escolar com o mesmo formato do contexto em que surgiu? Quais elementos dessa dinâmica são relevantes para o professor(a)? É simplesmente copiar e colar? A dinâmica proposta pelo ex-jogador de futebol argentino Fabian é bastante relevante para o espaço social. Na escola, com a presença do(a) professor(a) de Educação Física que possui o conhecimento mais elaborado, poderá fazer a mediação considerando a cultura local, trazendo as contradições e os novos conhecimentos para a referida manifestação corporal. Como afirma Saviani (2012), o ponto de chegada deverá





agregar o conhecimento mais elaborado e sistematizado da Educação Física. O jogo tradicional poderá ser transformado considerando o conhecimento mais elaborado da Educação Física e, segundo o próprio autor, este passo de discutir a cultura popular do jogo (ponto de partida) poderá contribuir no processo de humanização de nossa sociedade (ponto de chegada).

Neste sentido, situando a metodologia de ensino dos jogos no âmbito da Educação Física, destaca-se o entendimento do Coletivo de Autores (2012) o qual propõe o jogo como parte da cultura corporal, abordando-o de forma crítica, sócio-histórica e humanista, superando o tecnicismo. Do mesmo modo, ao “jogar”, os estudantes operam com significado de suas ações, desenvolvendo as vontades coletivas e tornando-se conscientes de suas escolhas e decisões.

Para este segundo tópico do subitem, tratam-se das questões referentes aos objetivos atribuídos ao ensino dos jogos (questão 2) e a metodologia utilizada pelo professor (questão 3). Na análise, retornamos com os conceitos da BNCC, na qual o jogo possui valor em si mesmo, valoriza as características locais inseridas no contexto e a ludicidade, pois, como reivindica o Coletivo de Autores (2012, p. 46), “[...] é importante que os conteúdos dos mesmos sejam selecionados, considerando a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive e oferecendo-lhe ainda o conhecimento dos jogos das diversas regiões brasileiras e de outros países”.

Inicia-se tratando dos objetivos atribuídos ao ensino dos jogos nas escolas pesquisadas. Os dados obtidos possibilitam interpretar que a maioria dos professores utiliza o jogo como recurso, como um meio, ou seja, o jogo é uma atividade que serve para um determinado fim que não é nele mesmo. O trecho da resposta do Professor 1 reforça isso: “Promover habilidades físicas, aspectos sociais e emocionais dos alunos”. Corroborando com o Professor 1, o Professor 2 também apresenta nos objetivos para o ensino dos jogos questões referentes a habilidades cognitivas e motoras, já o Professor 3 nos apresentou apenas questões relacionadas a valores sociais: “Priorizando jogos cooperativos, visando uma escola menos excludente, menos competitiva e menos violenta”. Observa-se, entretanto, que não há





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

imprecisão em atrelar estes objetivos ao ensino dos jogos, pois entende-se que estas habilidades motoras, cognitivas e sociais são inerentes à prática do jogo. Assim, pode-se destacar, no desenvolvimento do jogo, a ausência de um olhar que indique o jogo tradicional ou popular como manifestação cultural de um determinado grupo social com o fim em si mesma.

Conforme apresentamos acima o futebol callejero, o futebol consistia numa relevante manifestação cultural dessa realidade, na qual meninos e meninas estavam atuando de forma diferente, ou seja, meninos jogando e meninas assistindo. A proposta do projeto social era envolver a comunidade, propósito alcançado pela proposição sistematizada. Ao utilizarmos essa proposta somente como um meio, poderíamos criar jogos para discutir conceitos sociais. Para proporcionar o entendimento de que um jogo tradicional ou popular tem um fim em si mesmo, o caminho seria de aprofundar no entendimento social de tal manifestação, assim como realizamos, ainda que de forma inicial, com o futebol *callejero*. Apresentar, experimentar e discutir os valores sociais presentes na prática corporal. O jogo do taco é praticado somente por meninos no bairro? O jogo da bocha contempla a participação feminina? Como é o espaço do jogo tradicional ou popular em relação à questão de gênero?

Este processo foi explicado pelos Professores(as) 4 e 5. O(A) docente 4 elencou os seguintes objetivos: “Identificar e conhecer as características desses jogos e relacionar com o contexto rural no qual a escola está inserida. Adaptar, criar e confeccionar materiais para os diferentes tipos de jogos, relacionando com sua realidade no meio rural”. Nota-se que aqui o jogo tem finalidade em si mesmo, não é utilizado como recurso para outro fim. Destaca-se também que há uma valorização das características locais na qual a escola está inserida. Por sua vez, o(a) Professor(a) 5 menciona como objetivos: “Conhecer, experimentar e fruir diferentes jogos da cultura popular e de outras culturas, recriando suas regras e adaptando materiais e espaços”. Nota-se, assim, que também há uma valorização do jogo com intencionalidade própria. Entretanto, este reconhecimento é deixado de lado quando o professor situa os jogos pré-desportivos, ou seja, utiliza-se dos jogos para o ensino dos





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

esportes, configurando a instrumentalização dos jogos para desenvolver os conhecimentos de outro objeto da cultura corporal.

Parlebas (1999), ao sistematizar as grandes situações motrizes da Educação Física - Jogos Tradicionais, esportes, atividades didáticas e atividades livres - destaca que o jogo tradicional possui aspectos bastante originais em relação aos esportes. As regras, por exemplo, são construídas e elaboradas pelos próprios participantes. Os espaços de prática são adaptados às características locais, não respeitando um padrão como acontece nos esportes, ou seja, “...o jogo esportivo tradicional está intimamente ligado ao modo de vida da comunidade que o cria (p.206)”. Sendo assim, compreender como as(os) estudantes jogam ou jogavam poderá proporcionar um importante elemento cultural como ponto de partida, mas não deverá ser o ponto de chegada, conforme afirma Saviani (2012). Os conhecimentos mais elaborados do campo da Educação Física deverão olhar com o critério científico estas manifestações culturais. Por isso, tratar o jogo tradicional ou popular com o fim em si mesmo possibilita a inserção do conhecimento da educação física na cultura local, apontando os valores presentes e questionando possíveis limitações ou problemas apresentados por esta manifestação corporal.

Em suma, observa-se que há intencionalidade nos objetivos apresentados pelos professores para o desenvolvimento dos jogos, no entanto, a classificação dos objetos de conhecimento da cultura corporal estão organizados, classificados de modo diferente e de acordo com o projeto pedagógico e concepções dos professores. Em determinados momentos verifica-se um alinhamento à proposta da BNCC, uma vez que os professores estabelecem objetivos que correspondem aos dispositivos do referido documento, centralizando o ensino dos jogos com finalidade própria. Já em outros momentos, percebe-se a incidência de outra concepção de ensino dos jogos, utilizando-o como meio para desenvolver outros objetos da cultura corporal. Abaixo segue o quadro 2 que apresenta as respostas dos(as) docentes em relação à organização metodológica do ensino dos jogos.

Revista *OWL Journal*, Campina Grande - PB, v.4 n.5 (2026) - ISSN 2965-2634

A Revista *OWL Journal* está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição (CC BY)





REVISTA OWL (OWL Journal)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

Quadro 2- Organização metodológica do ensino dos jogos

Pergunta: Qual metodologia adotada no processo de ensino dos jogos?	Respostas
Professor 1	A metodologia utilizada varia de acordo com o objetivo de cada aula e jogo. Mas, na maioria das vezes, trabalho com a metodologia construtivista, sistêmica, reflexiva, ativa e abordagens que incluem a aprendizagem baseada em projetos (os alunos desenvolvem seus próprios jogos e apresentam para os colegas) e colaborativa.
Professor 2	Metodologias ativas geralmente com uma Aprendizagem baseada em resolução de problemas. Metodologias que privilegiam os elementos de interação de cooperação e oposição. Porém a diversidade de alunos com diversas dificuldades, sendo transtornos de vários Espectros, dificuldades no aspecto cognitivo ou mesmo atendidos pelo ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO que demandam outros cuidados no momento da prática com a turma.
Professor 3	Utilizamos uma metodologia de linha progressista, que viabilize a inclusão, a socialização, a crítica, a ação, o cooperativo, colocando o aluno como protagonista da escola e da sua história de vida. Sempre empoderando o aluno e dando a importância do respeito à diversidade que existe no contexto escolar e fora desta, bem como oportunidades de estes se colocarem no mundo de forma mais acertada, dentre das suas escolhas e posteriormente decisões que terão na sua caminhada de vida.
Professor 4	Normalmente segue uma lógica/sequência muito parecida: 1) exploração dos materiais; 2) experimentação de jogos e atividades; 3) diálogo sobre os principais aspectos evidenciados na exploração e experimentação; 4) explicitação dos principais conceitos relacionados ao tipo de jogo; 5) nova experimentação, agora com os conceitos estabelecidos; 6) criação e/ou recriação do jogo a partir das vivências e experiências; 7) diálogo sobre o que foi trabalhado.
Professor 5	Muitas vezes a metodologia é participativa, na qual os alunos devem criar e recriar os jogos, como por exemplo a transformação dos jogos digitais em jogos reais. Algumas vezes é expositiva, apresentando as regras básicas dos jogos, e também exploratória/participativa, buscando coletar noções, ideias e conhecimentos prévios dos alunos sobre determinados tipos de jogos, como funcionam e como podem ser adaptados para nossos espaços e materiais disponíveis.

Fonte: Aatoria (2025).

Revista *OWL Journal*, Campina Grande - PB, v.4 n.5 (2026) - ISSN 2965-2634

A Revista *OWL Journal* está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição (CC BY)





Nota-se que a maioria professores adota metodologias que colocam os alunos como protagonistas, como participantes do processo de ensino-aprendizagem, como exemplo, os alunos criam, recriam e adaptam jogos a partir de suas vivências. Consequentemente, o processo de elaboração e construção dessas práticas corporais tornam-se centrais. A proposta construtivista de João Batista Freire da Silva parece orientar o trabalho desses docentes. O autor indica que a vivência dos jogos e brincadeiras visam contemplar o universo cultural do aluno no processo de ensino-aprendizagem (Freire, 1989).

Na proposta de Freire (1989) o jogo passa a ser o conteúdo da Educação Física, considerando a impossibilidade do esporte estar presente com todas as suas características (seleção, exclusão, competição exacerbada,...). A ludicidade passa a ser o principal elemento a ser contemplado no espaço de aprendizagem. O autor indica que os alunos precisam aprender a mergulhar no espaço do jogo e desfrutar de todas as emoções desencadeadas. Um dos principais aprendizados é o de aprender a desfrutar do espaço e a interagir com os participantes, indo ao encontro de uma aprendizagem significativa.

A metodologia indicada pelos professores no quadro acima parecem contemplar a proposta de João Batista Freire. Começando pelas expressões do construtivismo e elaboração do aluno, do professor um. o professor dois indica a aprendizagem a partir da resolução de problemas, processo bastante indicado por Freire (1989). Por fim, os professores três e quatro indicam uma sequência na qual o protagonismo passa a ser dos alunos, com etapas de discussão e apropriação do conhecimento. Porém, sempre centrado no jogo. Por fim, um dos professores coloca os alunos como protagonistas, apontando para o olhar mais ampliado do jogo, contemplando os processos de inclusão, socialização e crítica, aproximando-se de uma metodologia mais progressista.





4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo buscou compreender como o objeto de conhecimento jogo vem sendo desenvolvido nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental em escolas municipais de Santa Maria/RS. É importante destacar que o intuito da pesquisa nunca se direcionou no sentido de avaliar ou julgar o que cada professor pesquisado realiza na sua escola, mas sim buscar compreender como esse objeto de conhecimento está sendo desenvolvido. É importante destacar que tivemos limitações metodológicas do estudo que tratou de buscar respostas a partir de um questionário google forms. Uma entrevista certamente iria revelar maior profundidade. No entanto, considerando o tempo para a realização da pesquisa e as dificuldades de organizar entrevistas com docentes que encontram-se sobrecarregados, optou-se por identificar as expressões e palavras que caracterizam o trabalho pedagógico desses professores. As respostas revelaram o que o professor aborda na temática de jogos e brincadeiras, de acordo com suas concepções formativas, políticas e experiências profissionais, bem como o projeto político pedagógico de cada instituição.

Os resultados da pesquisa indicaram que o jogo, como objeto de conhecimento exposto pela BNCC, na área das linguagens, na disciplina de Educação Física está sendo desenvolvido pelos professores nos Anos Iniciais, conforme apresentado pelos(as) professores(as). Alguns jogos mencionados pelos professores como os jogos adaptados de modalidades esportivas, jogos de invasão, jogos de rede, jogos competitivos e de cooperação, são indícios de que estes jogos estão sendo desenvolvidos com a finalidade esportiva e não com fim no próprio jogo, como propõe a BNCC.

Também foi possível verificar através das respostas dos professores que alguns conseguem manter o processo de ensino dos jogos alinhado com as orientações conceituais da BNCC, tratando o jogo com fim em si mesmo e trazendo a cultura local presente no contexto escolar. Para outros professores, o ensino dos jogos está associado predominantemente ao desenvolvimento técnico e comportamental, sendo utilizado como uma atividade para outros fins (desenvolvimento esportivo).





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

Há um reconhecimento da importância cultural que o jogo possui, corroborando com a ideia de Stein e Marin (2015), Parlebas (1999) e Huizinga na qual, destacam que o jogo é uma manifestação cultural que os homens produziram e ainda produzem no seu processo histórico. Contudo, foi possível observar uma busca para que esta manifestação corporal possa ser tratada como um saber cultural local, avaliado e redimensionado a partir do conhecimento mais elaborado da Educação Física, conforme propõe Saviani (2007).

Considerando os agrupamentos propostos por Saviani(2009) em relação às teorias pedagógicas, pode-se constatar que, apesar dos avanços nas proposições metodológicas, com clareza de sistematização do trabalho pedagógico, é possível constatar a ausência de uma relação metodológica que contemple aspectos sociais e críticos. Pode-se afirmar que, com base nesses dados, na qual os professores realizaram uma explicação sintética sobre o seu trabalho pedagógico, os aspectos sociais não parecem prioritários ou centrais nas proposições pedagógicas. Ou seja, não é possível afirmar a ausência desses elementos, porém, não parecem ser basilares para o trabalho pedagógico.

A pesquisa contribui para ampliar as discussões acerca dos jogos enquanto objeto de conhecimento nas aulas de Educação Física escolar, evidenciando a necessidade de práticas pedagógicas que valorizem o jogo como manifestação cultural. Além disso, compreende-se que a valorização dos jogos deve também estar presente nos processos de formação docente, possibilitando aos professores um repertório teórico e metodológico mais amplo para o desenvolvimento de suas práticas pedagógicas, considerando que esta manifestação não estava garantida na formação inicial de licenciados até 2019, ano em que foi lançada a BNC-Formação (Base Nacional Comum para a Formação Inicial de Professores). O momento histórico atual indica a necessidade de investimento em pesquisa dessa natureza e formação de professores.





REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições, 2016.

BELMONTE, M. M.; JUNIOR, L. G. Fútbol callejero: nascido e criado no Sul. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, n.116, p. 155-178, 2018. Disponível em: http://scielo.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2182-74352018000200008&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 12 mai 2026.

BRACHT, V. A constituição das teorias pedagógicas da educação física. **Cadernos Cedes**, n. 48, p.69-88, ago. 1999.

BRASIL. Lei nº 5.692 de 11 de agosto de 1971. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasil, 1971.

BRASIL. Lei nº 9.394/96 de 20 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases**. Brasil, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CALEGARI, R. L.; PRODÓCIMO, E. Jogos populares na escola: uma proposta de aula prática. **Motriz**, v.12 n.2, p.133-141, mai./ago. 2006.

CARLAN, P.; KUNZ, E.; FENSTERSEIFER, P. E. O esporte como conteúdo da Educação Física escolar: estudo de caso de uma prática pedagógica "inovadora". **Movimento**, Porto Alegre, v. 18, n. 4, p.55-75, out/dez, 2012.

COLETIVOS DE AUTORES. **Metodologia do Ensino na Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

DECIAN, M. R.; IVO, A. A.; MARIN, E. C. O jogo como conteúdo na formação inicial em Educação Física: uma análise a partir das concepções dos professores. **Conexões: Educ. Física, Esporte e Saúde**, v.15, n.3, p.305-318, 2017.

DECIAN, M. R.; RIGO, L. C.; MARIN, E. C. O jogo como conteúdo da Educação Física no Ensino Médio. **Revista Didática Sistêmica**, v.17, n.1, p. 51-63, 2016.





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1989.

FUENTES, R. C.; FERREIRA, L. S. Trabalho pedagógico: dimensões e possibilidades de práxis pedagógica. **Perspectiva**, v. 35, n. 3, p. 722-737, jul./set. 2017.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. (Tradução de João Paulo Monteiro). 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

KUNZ, Elenor. **Transformação Didático-Pedagógica do Esporte**. 7. ed. Ijuí: Unijuí, 2012.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2006.

LIMA, R. R. História da Educação Física: algumas pontuações. **Revista Eletrônica Pesquiseduca**, v. 07, n. 13, p. 246 - 257, jan./jun. 2015.

MARIN, Elizara Carolina.; RIBAS, João Francisco Magno (Orgs.). **Jogo Tradicional e Cultura**. Santa Maria: UFSM, 2013.

MINAYO, M. C. S.; DESLANDES, S. F.; GOMES, R. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2007.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento; pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucitec, 2022.

MOMMAD, M. L. A história da Educação Física no Brasil: leis e decretos norteadores. **Horizontes - Revista de Educação**, v.9, n.15, 2020.

NETO, G. P. P; FURTADO, R. S; OLIVEIRA, N. C. M. Esporte, cultura corporal e hegemonia. **Germinal: Marxismo e Educação em Debate**, Salvador, v. 8, n. 1, p. 227-236, abr. 2017.

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, Deporte y Sociedades: Léxico de Praxiologia motriz**. Barcelona, Paidotribo. 2001.

Revista *OWL Journal*, Campina Grande - PB, v.4 n.5 (2026) - ISSN 2965-2634

A Revista *OWL Journal* está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição (CC BY)





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

SAVIANI, Dermeval. **Escola e Democracia**. Campinas: Autores Associados, 2009.

SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. Campinas: Autores Associados, 2012.

SOARES, Carmen Lúcia. **Educação Física: raízes europeias e Brasil**. Campinas: Autores Associados, 2012.

STEIN, F.; MARIN, E.C. Espaços, Tempos e Sentidos dos Jogos Tradicionais no Processo de Transformações Sociais no Rio Grande do Sul / Brasil. *In*: STEIN, F.; MARIN, E. C. (orgs) **Jogos Autóctones e Tradicionais de Povos da América Latina**. Curitiba, PR: CRV, 2015.

ZIMMERMANN, A. C. O jogo: sobre encontro e tradições. *In*: ZIMMERMANN, A. C.; SAURA, S. C. **Jogos Tradicionais**. São Paulo: Pirata, 2014. p. 151-164.

Recebido em: 13/05/2026

Aprovado em: 18/05/2026

Publicado em: 24/05/2026

Revista *OWL Journal*, Campina Grande - PB, v.4 n.5 (2026) - ISSN 2965-2634

A Revista *OWL Journal* está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição (CC BY)

