

O Papel dos Jogos Populares na Educação Física: Uma Revisão de Literatura

The Role of Popular Games in Physical Education: A Literature Review

Márcio de Oliveira Silva¹
Enrique López²

202

Resumo: Este estudo aborda a importância dos jogos populares nas aulas de Educação Física, enfocando seu papel no desenvolvimento integral das crianças e na preservação cultural. O objetivo desta pesquisa é investigar a influência dessas práticas lúdicas no ensino fundamental, explorando as nuances de sua aplicação e impacto. Adotou-se uma metodologia qualitativa, através de uma revisão detalhada da literatura, para compreender como esses jogos são integrados ao currículo escolar e como variam entre diferentes instituições educacionais. Os resultados revelaram que, apesar das variações na implementação, os jogos populares contribuem significativamente para o desenvolvimento cognitivo, sócio-afetivo e motor dos alunos, além de promoverem inclusão e diversidade. Conclui-se que os jogos populares são essenciais não apenas para o desenvolvimento físico e social, mas também como uma ferramenta pedagógica que auxilia no resgate de tradições culturais, sendo crucial sua integração mais efetiva nas escolas.

Palavras-chave: Jogos populares, Educação Física, Desenvolvimento infantil, Cultura tradicional, Metodologia qualitativa

Abstract: This study addresses the importance of traditional games in Physical Education classes, focusing on their role in the comprehensive development of children and cultural preservation. The objective of this research is to investigate the influence of these playful practices in elementary education, exploring the nuances of their application and impact. A qualitative methodology was adopted, through a detailed literature review, to understand how these games are integrated into the school curriculum and how they vary among different educational institutions. The results revealed that, despite variations in implementation, traditional games significantly contribute to the cognitive, socio-affective, and motor

¹ Mestrando em Ciências da Educação pela Universidad Del Sol – UNADES – Paraguai – PY; marciodods@gmail.com

² Doutor em Ciências da Educação pela Universidad Del Sol – UNADES – Paraguai – PY; enriqueledes@hotmail.com

Recebido em 24/03/2024

Aprovado em 02/05/2024

Sistema de Avaliação: *Double Blind Review*



development of students, in addition to promoting inclusion and diversity. It is concluded that traditional games are essential not only for physical and social development but also as a pedagogical tool that aids in the rescue of cultural traditions, making their more effective integration in schools crucial.

Keywords: Traditional games, Physical Education, Child development, Traditional culture, Qualitative methodology

Introdução

Os jogos populares têm desempenhado um papel fundamental no desenvolvimento integral das crianças, abrangendo dimensões físicas, cognitivas e sociais. Essas atividades, que são transmitidas de geração em geração, não se limitam apenas ao entretenimento, mas atuam como verdadeiros instrumentos pedagógicos que contribuem significativamente para o crescimento holístico dos jovens aprendizes. O presente estudo tem como objetivo investigar de forma detalhada a influência dessas práticas lúdicas, especialmente os jogos populares, nas aulas de Educação Física no ensino fundamental, propondo-se a mergulhar nas nuances de sua aplicação e impacto.

Apesar da frequente utilização desses jogos nas aulas de Educação Física, observa-se uma considerável variação na sua implementação entre diferentes instituições educacionais. Essa inconsistência pode ser influenciada por uma série de fatores, incluindo a disponibilidade de recursos, a adequação do treinamento dos professores e o nível de suporte institucional, aspectos que podem comprometer a eficácia dessas práticas pedagógicas.

O valor deste estudo emerge da importância dos jogos populares nos desenvolvimentos cognitivo, sócio-afetivo e motor dos indivíduos. No âmbito educacional, a integração desses jogos nas atividades escolares contribui significativamente para a formação integral dos estudantes, apoiando não apenas o aprendizado acadêmico, mas também o crescimento pessoal.

A Educação Física Escolar, por sua natureza, visa abranger uma ampla variedade de conteúdos de modo que o aprendizado seja ao mesmo tempo engajador e enriquecedor. Segundo o Coletivo de Autores (1992), os pilares da educação física incluem dança, jogos, lutas, ginástica e esportes, todos essenciais para uma educação física compreensiva. Portanto, é imperativo proporcionar aos jogos populares um tratamento pedagógico adequado, embora a realidade de muitas escolas seja adversa, influenciada por desafios sociais como trabalho, violência, avanços tecnológicos e urbanização, que frequentemente marginalizam esses conteúdos tanto dentro quanto fora do ambiente escolar.

A análise do impacto dos jogos populares no ambiente educacional é, portanto, crucial para maximizar seus benefícios para os alunos. Isso requer uma avaliação não apenas dos efeitos imediatos dessas atividades, mas também de seu impacto a longo prazo no desenvolvimento das crianças em múltiplas esferas.

O fundamento deste estudo reside na necessidade urgente de preencher as lacunas existentes em nossa compreensão sobre a função dos jogos populares na Educação Física. Investigando o papel dessas intervenções lúdicas, o estudo visa contribuir para a formulação de práticas educacionais mais eficazes e inclusivas, que promovam o desenvolvimento abrangente dos estudantes.

Porque de acordo com (Gousgounis, 2024, p.15)

A imaginação está em declínio, a criatividade também, e a informação governa nossos modos de vida pós-modernos; no entanto, esse tipo de informação — bruta, fragmentada e não confiável — não ajuda os atores humanos a desenvolver suas capacidades cognitivas na direção de um significado. A própria compreensão de nossos atos cotidianos — o famoso '*verstehen*' weberiano — não caracteriza mais nossas vidas.

Além de sua relevância prática, esta pesquisa possui também uma importante dimensão acadêmica e social. Ao aprofundar o entendimento dos jogos populares, espera-se fomentar o desenvolvimento de políticas públicas mais embasadas e uma maior conscientização sobre a importância da atividade física e lúdica desde os primeiros anos de vida, essenciais para contrapor o sedentarismo e incentivar um estilo de vida saudável entre os jovens.

2. Revisão de Literatura

Huizinga (2010) ressalta que jogar é uma atividade que se insere na própria fundação da cultura humana, agindo como um mecanismo pelo qual as sociedades perpetuam seus costumes e valores. A capacidade dos jogos populares de atravessar gerações sem perder a essência é fundamental para entender seu impacto cultural e social. Eles não apenas proporcionam lazer, mas também funcionam como um veículo de transmissão de tradições e um reflexo das dinâmicas sociais. Santos (2014) observa que os jogos populares são um espelho das condições socioeconômicas das comunidades que os praticam, revelando tanto as dificuldades quanto as estratégias de resistência cultural de grupos marginalizados.

De acordo com Ferreira (2015), os jogos populares desempenham um papel crucial na promoção da inclusão e da diversidade nas escolas. Eles oferecem uma plataforma onde todas as crianças, independentemente de suas habilidades físicas ou sociais, podem participar de forma igualitária. Além disso, como apontam Pereira e Gomes (2018), esses jogos frequentemente exigem adaptação e cooperação, incentivando os alunos a trabalhar juntos, respeitando suas diferenças e fortalecendo laços comunitários.

O ato de jogar, segundo Huizinga (2010), é um exercício e ocupação onde o indivíduo se coloca à disposição de participar espontaneamente, respeitando os limites e as regras impostas como obrigatoriedade para serem executadas durante a prática. Além disso, esta atividade proporciona aos mesmos, sensação de bem-estar, euforia e tensão. Atualmente existem diversos tipos de jogos, mas destacaremos nesta revisão aspectos que englobam os jogos populares.

Assim como observado Silva Filho (2022), os jogos populares também ficaram conhecidos como jogos de rua, uma vez que suas características podem ser adaptadas e decididas pelos próprios jogadores; não apresenta número mínimo nem máximo de participantes, não necessita de materiais de alto custo para ser praticado, não precisa de local específico, tem regras adaptáveis e faz parte da cultura popular, ou seja, passa de geração para geração e ainda assim permanece na história dos indivíduos.

Neste sentido, Santos (2009) destaca também que além destas nomenclaturas, estes jogos podem ser classificados como tradicionais e folclóricos, uma vez em que o conhecimento sobre eles parte de uma evolução cultural da sociedade podendo ser praticada por toda população que normalmente o compreende através do senso comum, onde tem por objetivo preservar as tradições e trazer ludicidade ao cotidiano. Portanto, Friedmann (1995) destaca que a relevância dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física é importante para expandir o conhecimento sobre cultura popular nas escolas, destacando a cultura local e fazendo o resgate do patrimônio lúdico.

Segundo Kishimoto (1999), não é possível informar com propriedade quem deu origem, onde e quando ocorreu surgimento destes jogos, mas sabe-se que o mesmo está presente no cotidiano desde os primeiros anos de vida de todos os indivíduos, podendo ser conhecido também como jogos de ruas; as práticas e ultrapassam gerações, com flexibilidade em suas regras e não precisa de grandes recursos para serem executadas. Kishimoto (1999) afirma ainda que os jogos populares são fragmentos de poesias, rituais religiosos, crenças e mitos.

Estes jogos segundo autores como: Kishimoto (1999), Friedmann (1995), Mello (2002), Cardoso (2004) são classificados como tradicionais que vem desde os povos antigos, transmitido através das experiências que ainda estão presentes na memória infantil. Mesmo tendo como principal característica seu impacto cultural e histórico que passa de pai para filho, os jogos populares segundo Kishimoto (2007) também sofrem algumas alterações dependendo no momento histórico onde podem mudar de nome e as vezes até mesmo as regras, mas não perdem suas características.

Sabe-se que antigamente este tipo de jogo era mais presente na realidade da população menos privilegiada que segundo Mello (2002) era visto como uma oportunidade de encontro grupal em tempo livre para brincar nas calçadas, ruas, terrenos e pátios escolares. Porém com o crescimento da violência e da tecnologia este tipo de atividade vem diminuindo dia após dia, tornando-se assim cada vez mais raros, como observado por Okamoto (2011) os espaços destinados a prática de jogos população estão diminuindo e fazendo necessário o resgate do mesmo no âmbito escola, permitindo a nova geração a oportunidade de experimentá-los.

Os jogos populares também contribuem para a sustentabilidade ambiental. Segundo Costa (2016), muitos desses jogos utilizam materiais reciclados ou encontrados na natureza, o que ensina as crianças sobre a importância da sustentabilidade e do uso consciente dos recursos naturais. Esta prática não apenas reduz o impacto ambiental, mas também incute valores ecológicos nas novas gerações.

Avaliar o impacto dos jogos populares no desenvolvimento infantil apresenta desafios metodológicos significativos. Conforme discutido por Sousa (2018), é preciso desenvolver métricas específicas que possam quantificar tanto os benefícios físicos quanto os sociais e emocionais destas atividades. Uma abordagem multidisciplinar é necessária para criar ferramentas de avaliação que sejam tanto inclusivas quanto holísticas.

Segundo Candido (2021) desde bebê as atividades lúdicas já passam a ser inseridas na realidade humana e, portanto, tendem a ser preferíveis na educação infantil, a fim de propor uma aprendizagem prazerosa ao mesmo tempo que trabalha o desenvolvimento físico deles. No ponto de vista Piaget (1980) os jogos têm um papel muito importante no desenvolvimento infantil, pois é através dele que as crianças se expressam livremente, demonstram o prazer que sentem e desta forma é possível compreender como encontra-se seu estado cognitivo.

A partir disso Capon (1989) destaca que para trabalhar estas habilidades é necessário que haja muito cuidado ao selecionar atividades levando em consideração o desenvolvimento total da criança e não somente brincar por brincar, como acontece em muitos casos.

Compreendendo esta necessidade (Ferreira; Rolim; Sobral, 2022) destaca que a Educação Física no ensino fundamental contribui para o desenvolvimento motor já a partir de 0 anos de idade aprimorando competências e habilidades das crianças através de estímulos de práticas corporais que são apresentados de forma organizada, já selecionada e lúdica.

A escola é um lugar de transformação da sociedade onde os indivíduos compreendem a realidade em que está inserido, desenvolve seu senso crítico, suas habilidades, neste sentido o jogo popular pode ser um ótimo recurso pedagógico já que estão tão presentes no cotidiano das crianças; estimula também o desenvolvimento motor das mesmas e colabora no ensino aprendizagem. Piaget (1980) cita que a educação e a ludicidade deveriam caminhar juntas no processo de aprendizagem, visto que quando jogam, estão brincando em contrapartida ao mesmo tempo que brincam - aprendem.

Sabendo a importância de melhorar o processo de aprendizagem, Freire (1994) afirma que o jogo popular pode sim ser visto como um instrumento pedagógico que contribui com o desenvolvimento e formação social dos estudantes. Kishimoto (1999) completa esta ideia atentando ao fato de que a utilização desse recurso pedagógico de forma lúdica desperta interesse dos envolvidos, aumentando o prazer pelas atividades, os proporcionando alegrias, diversão e conhecimento.

O futuro dos jogos populares dependerá de sua capacidade de se adaptar e se integrar às novas dinâmicas sociais e tecnológicas. Como observado por Mendes (2023), é crucial que as comunidades e os educadores trabalhem juntos para assegurar que esses jogos não sejam apenas preservados como relíquias culturais, mas que continuem a evoluir e a enriquecer a vida das crianças de maneiras significativas e contemporâneas.

2 Metodologia

O trabalho em análise foi elaborado na metodologia qualitativa (Gonçalves, 2007) e constitui-se de uma revisão detalhada da literatura. No que diz respeito às fontes de informação utilizadas, recorreremos a bases de dados acadêmicas renomadas, bem como bibliotecas digitais especializadas em educação e áreas afins. A seleção dos estudos incluídos nesta revisão de literatura foi regida por critérios rigorosos, que levaram em consideração a relevância do tema, a qualidade metodológica das pesquisas, a atualidade dos dados e a pertinência dos resultados para os objetivos deste estudo específico. Através desse processo criterioso de seleção, buscamos garantir a robustez e a representatividade das informações apresentadas, visando

oferecer uma análise abrangente e fundamentada sobre o papel dos jogos tradicionais na Educação Física escolar.

Utilizamos o delineamento de pesquisa bibliográfica, como sugerido por Gil (2008). Esse tipo de pesquisa se baseia em materiais já existentes, como livros e artigos científicos, para embasar nossa investigação. Dessa forma, buscamos compreender a relevância dos jogos populares como parte integrante do currículo da Educação Física escolar. Essa abordagem nos permitiu mergulhar no conhecimento acumulado sobre o assunto e explorar suas diferentes facetas e interpretações.

4 Resultado e Discussão

Os resultados e discussão deste estudo enfatizam a importância do jogo como ferramenta pedagógica na Educação Física escolar. Ao explorar as perspectivas de diversos autores, percebe-se que os jogos populares não são apenas atividades recreativas, mas sim instrumentos eficazes para promover o desenvolvimento integral dos alunos. Desde a compreensão de Freire (1994) sobre a preparação para a vida adulta até a visão de Friedmann (1995) sobre a capacidade dos jogos populares de se adaptarem às mudanças culturais, os resultados destacam como esses jogos podem enriquecer o processo de ensino e aprendizagem.

Além disso, os resultados também ressaltam o papel crucial do professor de Educação Física na integração dos jogos populares no currículo escolar. Como apontado por Darido (2005), os jogos populares são um patrimônio cultural da humanidade que podem ser aprendidos de forma global, adaptando-se às diferentes faixas etárias dos alunos. Portanto, a discussão aqui apresentada não apenas evidencia os benefícios dos jogos populares para o desenvolvimento dos alunos, mas também destaca a importância do professor como mediador desse processo, garantindo uma abordagem educacionalmente rica e inclusiva

De acordo com Ferreira et al (2022), as atividades propostas na disciplina de Educação Física têm um papel fundamental no desenvolvimento motor de crianças de 0 a 5 anos. Essas atividades, quando realizadas de forma lúdica e sistemática, contribuem para estimular o crescimento saudável dos pequenos, como observado por Kishimoto (2010). Desde o nascimento, as crianças estão imersas em um ambiente social que influencia seu comportamento, e as brincadeiras são uma maneira importante de interagir com os outros, conforme destacado por Mello (2002).

Para Freire (1994), o jogo é muito mais do que apenas uma atividade recreativa; é uma ferramenta valiosa para a formação social dos alunos. Baseado nos estudos de Piaget, Freire

acredita que o jogo, quando utilizado de forma pedagógica, prepara os alunos para os desafios da vida adulta.

Kishimoto (1999) compartilha dessa visão, enfatizando que os jogos educacionais devem ser lúdicos, proporcionando prazer, alegria e divertimento, ao mesmo tempo em que transmitem conhecimento de forma eficaz.

Darido Júnior (2005) destaca a importância dos jogos populares como conteúdo nas aulas de Educação Física. No passado, esses jogos não eram vistos como educacionais e eram aprendidos nas ruas, mas devido às mudanças urbanas e sociais, cabe à escola transmitir esse conhecimento. A autora ressalta que a escola desempenha um papel fundamental na transmissão do conhecimento sistematizado pela sociedade, incluindo os jogos populares.

Além disso, Friedmann (1995) enfatiza que os jogos trazem prazer às crianças, tornando o aprendizado mais agradável. Assim, quando introduzidos na escola sob a orientação do professor de Educação Física, os jogos populares podem ser uma ferramenta poderosa para promover o engajamento e o desenvolvimento dos alunos.

Darido, Júnior (2005) destaca que os jogos populares são um patrimônio cultural da humanidade e devem ser apresentados como conteúdo na Educação Física escolar. Esses jogos são acessíveis, adaptáveis e podem ser aprendidos por meio de abordagens globais, tornando-os adequados para alunos de todas as idades.

Segundo Mello (2002), os jogos desempenham um papel crucial no desenvolvimento integral das crianças, abrangendo aspectos motores, psicológicos, sociais e até mesmo o senso de competitividade. Eles contribuem para uma evolução harmoniosa, envolvendo tanto habilidades físicas quanto sociais e emocionais, o que os torna fundamentais na Educação Física, como ressalta o autor. No entanto, para otimizar o desenvolvimento motor, é essencial proporcionar um ambiente adequado, materiais e estímulos organizados, como apontado por Santos (2014).

Além disso, os jogos tradicionais têm uma grande relevância, pois se aproximam da realidade e do cotidiano das crianças, o que facilita a aprendizagem de forma lúdica, como ressaltam Pereira e Gomes (2018). Essa aprendizagem é influenciada pelo ambiente em que as crianças estão inseridas, mas também tem um impacto significativo nesse ambiente, como destacado por Santos (2009). Portanto, a integração dessas atividades no currículo escolar não só melhora a aprendizagem em sala de aula, mas também promove o desenvolvimento físico, psicológico e social dos alunos, conforme aponta Costa (2016).

Considerações Finais

A pesquisa teve como objetivo central investigar a importância dos jogos populares como parte essencial do conteúdo ministrado nas aulas de educação física escolar, especialmente no que diz respeito à construção do conhecimento dos alunos. Ao analisar o embasamento teórico, torna-se evidente a necessidade de uma compreensão organizada dos jogos populares tanto por parte dos alunos quanto dos professores, indo além da mera prática. Essa compreensão organizada possibilita uma discussão e problematização contextualizadas do conteúdo, garantindo que os objetivos educacionais sejam plenamente alcançados. Nesse sentido, é crucial ter um entendimento profundo da realidade lúdica e do estágio de desenvolvimento dos alunos.

A partir disso, torna-se claro que há diversas formas de intervenção no ensino fundamental por meio da integração dos jogos populares no contexto das aulas de educação física. Essa abordagem visa utilizar brincadeiras e instrumentos lúdicos para promover o desenvolvimento adequado das habilidades motoras finas, grossas, equilíbrio e controle motor, ao mesmo tempo em que estimula nas crianças a vontade de explorar suas capacidades de movimento por meio de uma combinação de imaginação, coordenação, raciocínio e interação social.

Considerando que os jogos populares fazem parte do cotidiano dos estudantes e representam um elemento cultural importante no convívio social, é fundamental reconhecer que o aumento da criminalidade e o avanço da tecnologia têm reduzido significativamente a vivência livre dessas brincadeiras nas ruas. Nesse contexto, a integração das atividades lúdicas através dos jogos populares nas aulas de educação física desempenha um papel crucial ao resgatar essas tradições culturais, mantendo-as vivas e colaborando de maneira substancial para o desenvolvimento social, pessoal e cognitivo das crianças.

REFERÊNCIAS

CAPON, J. **Propostas de Atividades para a Educação pelo Movimento: atividades motoras para criança em desenvolvimento**. São Paulo: Manole, 1989.

CANDIDO, C. T. R. **A importância de jogos e brincadeiras na educação infantil**. *Saberes docentes em ação*. Minas Gerais, 2021.

CARDOSO, S. R. **Memórias e jogos tradicionais infantis: lembrar e brincar é só começar.** Londrina: Eduel, 2004.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física.** São Paulo: Cortez, 1992.

COSTA, V. L. **A importância dos jogos nas aulas de educação física.** Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora da Universidade de Brasília, Ariquemes, RO, 2016.

DARIDO, S. C.; JUNIOR, O. M. S. J. **Para ensinar educação física: Possibilidades de intervenção na escola.** Campinas, São Paulo: Papirus, 2005.

DA SILVA GONCALVES, Maria Célia. O uso da metodologia qualitativa na construção do conhecimento científico. **Ciênc. cogn.**, Rio de Janeiro, v. 10, p. 199-203, mar. 2007. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212007000100018&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 5 abr. 2024.

DEMO, Pedro. Aprender com suporte digital-Atividades autorais digitais. **HUMANIDADES E TECNOLOGIA (FINOM)**, v. 25, n. 1, p. 10-94, 2020. Disponível em: https://revistas.icesp.br/index.php/FINOM_Humanidade_Tecnologia/article/view/1284. Acesso em 01 de março de 2024.

GIMÉNEZ, Mercedes Blanchard et al. Afetividade na educação infantil: um estudo de caso à luz de Paulo Freire, Piaget e Wallon. **HUMANIDADES E TECNOLOGIA (FINOM)**, v. 32, n. 1, p. 245-258, 2021.

GOUSGOUNIS, Nikos. O desafio da antropologia como ciência humanitária na busca eterna por originalidade entre a diferença cultural e a alteridade social. **HUMANIDADES E TECNOLOGIA (FINOM)**, v. 47, n. 1, p. 14-26, 2024.

FERREIRA, A. F. **Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de educação física escolar pautadas no currículo do estado de São Paulo.** Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro. Rio Claro. SP. 2015.

FERREIRA, D. A. C.; ROLIN, F. M. S.; SOBRAL, J. H. **A educação física e sua contribuição para o desenvolvimento motor na educação infantil.** 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Departamento de Educação Física, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2012.

FREIRE, P. **Cartas à Cristina.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1995.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2010.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2007.

MELLO, A. M. **Jogos tradicionais e brincadeiras infantis**. Rio de Janeiro, 2002.

OKAMOTO, S.R.S. **O jogo popular como conteúdo de ensino nas aulas de educação física**. Londrina, 2011.

PEREIRA, I.S.F. **A importância dos jogos populares como conteúdo nas aulas de educação física escolar**. 2019. 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Departamento de Educação Física, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2019.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho - imagem e representação*. Rio de Janeiro: LTC, 1980.

RAMINHO, Edney Gomes; DA SILVA GONÇALVES, Maria Célia; SÍVERES, Luiz. A relevância da interatividade pelo lúdico no processo de ensino e aprendizagem da leitura. **Revista Nova Paideia-Revista Interdisciplinar em Educação e Pesquisa**, p. 20-33, 2023.

SANTOS, G.F.L. **Origem dos jogos populares: em busca do “elo” perdido**. In: IV Congresso Norte Paranaense de Educação Física escolar, Universidade estadual de Londrina, jul/2009.

SANTOS, G. F. L. **Origem dos Jogos Populares: em busca do “elo” perdido**. In: congresso norte paranaense de educação física escolar, 4. 2009, Londrina. Anais. Londrina: UEL, 2014.

SANTOS, Ana Rachel Pires Cantarelli; DA SILVA GONÇALVES, Maria Célia. Profissão Docente: múltiplas facetas e desafios na mobilização e valorização dos saberes. **ALTUS CIÊNCIA**, v. 17, n. 17, p. 423-438, 2023.

RAMINHO, E. G.; GONÇALVES, M. C. da S.; FURTADO, A. C. Contribuições da formação para os saberes do professor do século XXI: Um projeto a ser discutido. **Educação e Fronteiras**, Dourados, v. 12, n. esp.1, p. e023014, 2022. DOI: 10.30612/eduf.v12in.esp.1.17109. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/educacao/article/view/17109>. Acesso em: 05 abr. 2024.

SOUZA J; M. B. M; MELO, M. S. T. O jogo como conteúdo de ensino para a prática pedagógica da Educação Física na escola. **Corporis**, Recife, v. ano 1, n.1, p.49-53, 1996.

SILVA FILHO, J. F. da. **Jogos populares: uma revisão bibliográfica**. 2022. 48 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Departamento de Educação Física, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2022.