

## RESUMO

### “JOGOS TRADICIONAIS E LUDICIDADE COMO PRÁTICAS CORPORAIS NA CONSTRUÇÃO DA COLETIVIDADE NO ENSINO MÉDIO”

PAOLA KARINA AHNE<sup>1</sup>  
COORDENADORA ALESSANDRA BROD<sup>2</sup>  
SUPERVISOR ISAIAS FOLETTO<sup>3</sup>

O presente trabalho foi desenvolvido no contexto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), da Universidade do Vale do Taquari – Univates, em parceria com o Colégio Estadual Presidente Castelo Branco, localizado em Lajeado/RS, contando com a atuação de acadêmicos do Projeto Interdisciplinar de Pedagogia e Educação Física. O objetivo consistiu em estimular a ludicidade, a cooperação, a consciência ambiental, o respeito à diversidade e o fortalecimento dos vínculos interpessoais por meio dos jogos tradicionais. O estudo fundamentou-se na concepção dos jogos tradicionais como manifestações da cultura corporal e como recurso pedagógico capaz de promover aprendizagens significativas, especialmente quando articulados a práticas cooperativas e reflexivas. Adotou-se uma abordagem qualitativa, baseada na pesquisa-ação realizada com quatro turmas do 1º e 2º ano do Ensino Médio noturno, totalizando aproximadamente 95 estudantes, com idades entre 16 e 18 anos. As intervenções ocorreram em cinco encontros, contemplando contextualização histórica, momentos de diálogo, construção de brinquedos com materiais recicláveis e vivências práticas de jogos tradicionais. Os resultados evidenciaram que a maioria dos estudantes desconhecia essas práticas, revelando lacunas nas vivências da cultura corporal ao longo da infância. As atividades desenvolvidas favoreceram a integração do grupo, estimularam a criatividade, ampliaram reflexões acerca da sustentabilidade e fortaleceram valores como cooperação e respeito. Conclui-se que a inserção dos jogos tradicionais, mediada pela ludicidade, contribuiu para ressignificar as experiências corporais e ampliar o engajamento dos estudantes do ensino médio nas aulas de Educação Física.

Palavras-chave: Jogos tradicionais; Ludicidade; Educação Física; Cooperação; Ensino Médio.

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Educação Física da Universidade Univates - [paola.ahne@universo.univates.br](mailto:paola.ahne@universo.univates.br)

<sup>2</sup> Mestrado Da Universidade Univates - [alessandra@univates.br](mailto:alessandra@univates.br)

<sup>3</sup> Graduado do Curso de Educação Física da Universidade Univates - [isgufo@universo.univates.br](mailto:isgufo@universo.univates.br)



## INTRODUÇÃO

A Educação Física escolar tem sido historicamente marcada por práticas pedagógicas centradas no desempenho físico e na reprodução de modalidades esportivas institucionalizadas. Durante muito tempo, essa área foi compreendida de maneira reducionista, priorizando aspectos técnicos e motores, em detrimento de dimensões culturais, sociais e pedagógicas do movimento humano.

Com o avanço das discussões acadêmicas, especialmente a partir das abordagens críticas da Educação Física, passou-se a compreender o corpo como construção social e histórica, inserido em um contexto cultural mais amplo. Nesse sentido, a cultura corporal emerge como eixo estruturante da disciplina, abrangendo diferentes manifestações, como jogos, danças, lutas, ginásticas e esportes.

Por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), desenvolvido na Universidade do Vale do Taquari – Univates, em parceria com o Colégio Estadual Presidente Castelo Branco, localizado em Lajeado/RS, buscou-se trabalhar, entre essas manifestações, os jogos tradicionais. Estes ocupam lugar de destaque, pois representam práticas culturais transmitidas entre gerações, carregando valores simbólicos, sociais e educativos. No entanto, observa-se que, na contemporaneidade, muitos estudantes chegam ao Ensino Médio com pouca ou nenhuma vivência dessas práticas.

A partir de observações do contexto escolar, identificaram-se possíveis fatores intervenientes, como o avanço das tecnologias digitais, a redução dos espaços de convivência coletiva e a transformação das formas de brincar. Além disso, por se tratar de uma escola exclusivamente de Ensino Médio, há uma priorização de conteúdos esportivos, muitas vezes desenvolvidos sob uma lógica competitiva, o que pode contribuir para o afastamento de outras manifestações da cultura corporal.

Nesse contexto, autores como Bracht (1999) problematizam a função social da Educação Física escolar, defendendo a superação de práticas meramente tecnicistas e a construção de uma abordagem comprometida com a formação crítica dos sujeitos. Dialogando com essa perspectiva, Kunz (2006) propõe uma abordagem crítico-emancipatória, na qual o movimento humano é compreendido como forma de expressão e comunicação, valorizando as experiências dos sujeitos.



Dessa forma, ao repensar as práticas pedagógicas da Educação Física, torna-se necessário adotar estratégias que promovam o engajamento dos estudantes e a valorização da diversidade cultural. Segundo Soares et al. (1992), as práticas corporais devem ser abordadas de forma crítica, permitindo aos estudantes compreender seus significados sociais, históricos e culturais.

Os jogos tradicionais, nesse contexto, são considerados manifestações da cultura popular, sendo transmitidos entre gerações e adaptados ao longo do tempo. De acordo com Kishimoto (2011), o brincar constitui uma atividade fundamental no desenvolvimento humano, favorecendo aspectos cognitivos, sociais e emocionais.

Os jogos tradicionais, nesse contexto, configuram-se como importantes manifestações da cultura popular. De acordo com Kishimoto (2011), o brincar constitui uma atividade fundamental no desenvolvimento humano, favorecendo aspectos cognitivos, sociais e emocionais.

Outro conceito fundamental é o da ludicidade. Para Freire (2009), o brincar é uma forma legítima de aprendizagem, pois envolve o sujeito de maneira integral, promovendo o desenvolvimento da criatividade, da imaginação e da autonomia. Assim, a ludicidade contribui para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo, especialmente no Ensino Médio, etapa em que o engajamento dos estudantes representa um desafio constante.

A cooperação também se destaca como elemento essencial nesse processo. Brotto (2001) argumenta que os jogos cooperativos promovem valores como solidariedade, respeito e trabalho coletivo. Dessa forma, a valorização de práticas menos competitivas contribui para reduzir processos de exclusão e ampliar a participação dos estudantes.

No que se refere à consciência ambiental, destaca-se que o subprojeto do PIBID ao qual este trabalho está vinculado também enfatiza a sustentabilidade como eixo formativo. Nesse sentido, a utilização de materiais recicláveis na construção de brinquedos possibilita aos estudantes refletirem sobre consumo consciente, reaproveitamento de recursos e responsabilidade socioambiental, articulando a Educação Física com temas contemporâneos e interdisciplinares.

Assim, a articulação entre jogos tradicionais, ludicidade, cooperação e consciência ambiental configura-se como uma proposta pedagógica potente, capaz de promover o desenvolvimento integral dos estudantes.



Diante disso, este trabalho teve como objetivo estimular a ludicidade, a cooperação, a consciência ambiental, o respeito à diversidade e o fortalecimento dos vínculos interpessoais por meio dos jogos tradicionais.

## METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, fundamentada na abordagem de pesquisa-ação. Esse tipo de pesquisa se caracteriza pela participação ativa dos pesquisadores no contexto investigado, buscando não apenas compreender a realidade, mas também transformá-la. A escolha pela pesquisa-ação justifica-se por sua natureza interventiva e reflexiva, conforme destacado por Thiollent (2011), ao compreender esse tipo de pesquisa como um processo que articula produção de conhecimento e transformação da realidade. Dessa forma, os sujeitos envolvidos deixam de ser apenas participantes e passam a atuar como coautores do processo investigativo.

O estudo foi realizado em uma escola pública estadual, envolvendo quatro turmas do Ensino Médio noturno, totalizando aproximadamente 95 estudantes. Inicialmente, foi realizado o planejamento de uma sequência de 4 intervenções, com a definição dos objetivos pedagógicos e dos conteúdos propostos.

As intervenções foram fundamentadas nos princípios dos jogos cooperativos, buscando promover a participação e o envolvimento de todos os estudantes. Durante o processo, realizou-se registro sistemático em diário de campo, contemplando observações sobre interações, comportamentos e níveis de participação.

A coleta de dados ocorreu por meio de observação participante, registros em diário de campo e relatos dos estudantes. Além disso, o planejamento previu momentos de reflexão e readequação das ações conforme as demandas identificadas.

O primeiro encontro foi destinado à apresentação da proposta e à contextualização dos jogos tradicionais, incluindo a vivência do jogo da peteca. O segundo encontro abordou discussões sobre cultura corporal e ludicidade, com a confecção do brinquedo bilboquê. O terceiro



encontro envolveu a construção de brinquedos com materiais recicláveis, com foco na sustentabilidade. Os encontros seguintes foram voltados às vivências práticas de jogos tradicionais, priorizando a cooperação e a interação social.

A análise dos dados foi realizada por meio da técnica de análise de conteúdo, conforme proposta por Bardin (2011), organizada em etapas de pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados. Os registros do diário de campo foram categorizados, permitindo a identificação as seguintes unidades de análise: Jogos Tradicionais e o conhecimento da cultura corporal; A importância da ludicidade no ensino médio.

## **Resultados e discussões**

### **1. Jogos Tradicionais e o conhecimento da cultura corporal**

A análise dos dados revelou que a maioria dos estudantes não possuía vivências prévias com jogos tradicionais, evidenciando lacunas significativas no acesso à cultura corporal. Tal cenário aponta para um processo de empobrecimento das experiências corporais, possivelmente relacionado à centralidade dos esportes institucionalizados nas aulas de Educação Física e ao avanço das tecnologias digitais, que têm redefinido as formas de interação social e de brincar. Conforme Daolio (2004), a cultura corporal constitui um patrimônio histórico-social construído coletivamente; desse modo, a ausência de contato com essas manifestações restringe a formação cultural dos sujeitos e limita a compreensão crítica dessas práticas.

No primeiro momento de intervenção, durante a vivência com o jogo da peteca, observou-se estranhamento por parte dos estudantes, evidenciado tanto pela dificuldade na execução dos movimentos quanto pela baixa familiaridade com a lógica do jogo, que exige continuidade, cooperação e controle corporal. Inicialmente, muitos estudantes demonstraram resistência ou desinteresse, o que pode ser interpretado como reflexo de uma cultura escolar marcada por práticas mais competitivas e tecnicistas. Contudo, à medida que a atividade se desenvolveu, verificou-se um processo gradual de adaptação, com melhora na coordenação motora, maior interação entre os participantes e aumento do envolvimento coletivo.



No segundo encontro, a construção do bilboquê com materiais recicláveis representou um momento significativo de articulação entre cultura, ludicidade e consciência ambiental. Durante o processo de confecção, os estudantes assumiram papel ativo, demonstrando criatividade, autonomia e colaboração. Posteriormente, na experimentação do brinquedo, emergiram desafios relacionados à coordenação motora fina, à persistência e ao controle dos movimentos, o que favoreceu a troca de estratégias entre os colegas e a construção coletiva do conhecimento. Esse processo evidencia que o aprendizado não se restringe à execução da atividade, mas se amplia na interação social e na resolução compartilhada de desafios.

As atividades de construção de brinquedos com materiais recicláveis reforçaram ainda mais esse protagonismo dos estudantes, ao possibilitar que deixassem de ser apenas executores para se tornarem criadores das práticas corporais. Essa dimensão contribuiu para a valorização da cultura do brincar, ao mesmo tempo em que promoveu reflexões sobre sustentabilidade e consumo consciente, ampliando o alcance pedagógico das intervenções.

Ao longo das vivências práticas, observou-se um aumento progressivo no engajamento dos estudantes, especialmente quando as atividades passaram a fazer sentido dentro de seu contexto. Esse processo de ressignificação pode ser compreendido a partir da mediação pedagógica, que favoreceu a atribuição de significado às práticas corporais. Nessa perspectiva, Freire (1996) destaca que o processo educativo se constrói na relação entre sujeito e conhecimento, mediado pelo diálogo e pela valorização das experiências.

A análise indica que o engajamento dos estudantes não ocorreu apenas pela novidade das atividades, mas principalmente pela possibilidade de atribuição de sentido às experiências vivenciadas. Conforme Kunz (2006), a participação torna-se mais significativa quando o sujeito compreende o sentido da ação. De modo complementar, Bracht (1999) defende que a Educação Física deve possibilitar o acesso crítico às diversas manifestações da cultura corporal, superando práticas reducionistas centradas no desempenho técnico.

Outro aspecto relevante diz respeito às relações interpessoais. Inicialmente marcadas por comportamentos individualistas e competitivos, as interações foram sendo transformadas ao longo das intervenções. Durante as atividades com a peteca e os brinquedos construídos, observou-se maior cooperação, expressa em atitudes como incentivo entre colegas, compartilhamento de estratégias e preocupação com a participação de todos. Esse resultado dialoga com Brotto (2001), ao afirmar que os jogos cooperativos favorecem a construção de valores como solidariedade e respeito. Além disso, Vygotsky (1998) ressalta que o



desenvolvimento humano ocorre nas interações sociais, sendo o jogo um espaço privilegiado para a aprendizagem e a construção coletiva.

Dessa forma, os resultados evidenciam que a inserção dos jogos tradicionais contribuiu de maneira significativa para a ampliação da cultura corporal dos estudantes, promovendo o resgate de práticas culturais, a valorização de saberes populares e a construção de novas formas de interação. Conforme Kishimoto (2011), o brincar tradicional desempenha papel fundamental na preservação cultural e no desenvolvimento integral dos sujeitos.

Em síntese, os dados demonstram que a inserção dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física possibilitou aos estudantes ampliar seu repertório de práticas corporais, resgatar manifestações culturais pouco vivenciadas e atribuir novos significados ao movimento. As experiências desenvolvidas favoreceram não apenas o contato com elementos da cultura corporal historicamente construídos, mas também estimularam participação, cooperação e protagonismo estudantil, reforçando o papel da Educação Física escolar como espaço de formação crítica, cultural e social.

## **2. A importância da ludicidade no ensino médio**

No contexto das intervenções realizadas, a ludicidade manifestou-se não apenas como elemento motivador, mas como eixo estruturante das práticas pedagógicas. Durante as vivências com jogos tradicionais, como a peteca, e na construção de brinquedos, como o bilboquê confeccionado com materiais recicláveis, incluindo garrafas PET, barbante, fita adesiva e tampinhas. Observou-se que atividades inicialmente percebidas como simples, especialmente aquelas que exigiam coordenação motora básica, repetição de movimentos e não envolviam recursos tecnológicos, passaram a despertar interesse crescente. No início, alguns estudantes demonstraram resistência, considerando as propostas pouco desafiadoras ou associando-as a práticas infantis.

Entretanto, ao longo das intervenções, verificou-se maior envolvimento, evidenciado pela persistência nas tentativas, pelo interesse em aprimorar a execução dos movimentos e pela interação espontânea entre os colegas. Durante a prática com o bilboquê, por exemplo, estudantes que apresentavam dificuldade passaram a repetir a atividade diversas vezes, buscando melhorar seu desempenho e compartilhando estratégias com os demais. Da mesma forma, na vivência com a peteca confeccionada com materiais simples, como tecido e folhas



A4, observou-se a formação espontânea de pequenos grupos que se organizavam para manter o jogo em continuidade, priorizando a cooperação e o tempo de jogo coletivo, em detrimento da lógica competitiva.

Esse movimento evidencia que o engajamento dos estudantes não está necessariamente relacionado à complexidade da atividade, mas à forma como ela é significada no contexto pedagógico, sendo a mediação docente fundamental para a ressignificação das práticas corporais.

Outro aspecto relevante refere-se à transformação das relações interpessoais. Estudantes que, no início, demonstravam resistência ou baixa participação passaram a interagir de maneira mais ativa durante as atividades lúdicas, especialmente em práticas que exigiam cooperação e troca de estratégias, como nas vivências com a peteca em que era necessário manter o objeto em jogo coletivamente e nas atividades com o bilboquê, nas quais os estudantes compartilhavam formas de execução e incentivavam uns aos outros diante das dificuldades.

Além disso, durante a construção dos brinquedos com materiais recicláveis, como papelão, garrafas PET, barbante e tampas plásticas, observou-se colaboração entre os estudantes na organização dos materiais, na elaboração dos objetos e na resolução de problemas ao longo do processo. Esse movimento reforça a perspectiva de Vygotsky (1998), ao afirmar que a aprendizagem ocorre nas interações sociais, sendo o coletivo um espaço privilegiado para o desenvolvimento das funções cognitivas superiores. Nesse sentido, a ludicidade, quando associada à cooperação, amplia não apenas a aprendizagem de conteúdos, mas também o desenvolvimento de habilidades sociais, como empatia, respeito e trabalho em grupo.

Sob a perspectiva construtivista, Piaget contribui ao destacar que o jogo favorece o desenvolvimento cognitivo ao estimular a ação, a experimentação e a resolução de problemas. Durante a vivência com o bilboquê e outros brinquedos construídos, por exemplo, os estudantes enfrentaram desafios relacionados à coordenação e ao controle dos movimentos, exigindo tentativas, ajustes e persistência. Esse processo evidencia que o erro, nesse contexto, não é visto como falha, mas como parte constitutiva da aprendizagem, reforçando o caráter formativo das práticas lúdicas.

Além disso, a construção de brinquedos com materiais recicláveis destacou-se como uma experiência significativa, ao articular ludicidade, criatividade e consciência ambiental. Os estudantes não apenas participaram das atividades, mas se envolveram na criação dos



próprios instrumentos de jogo, assumindo uma postura mais ativa e reflexiva. Conforme Kishimoto (2011), o lúdico, quando inserido de forma intencional no contexto educativo, ultrapassa a dimensão recreativa e se consolida como recurso pedagógico capaz de desenvolver autonomia, criatividade e pensamento crítico.

A partir das intervenções, foi possível perceber que a ludicidade também contribuiu para a ruptura com padrões tradicionais de participação nas aulas de Educação Física. Estudantes que, em contextos esportivos competitivos, tendiam à exclusão ou ao afastamento, encontraram nas práticas lúdicas um espaço mais inclusivo e acolhedor. Esse aspecto reforça a importância de diversificar as metodologias de ensino, especialmente no Ensino Médio, etapa marcada por intensas transformações sociais e subjetivas.

De acordo com Silva et. al (2022) a ludicidade contribui para a formação integral ao integrar dimensões cognitivas, afetivas e sociais. No contexto investigado, essa integração tornou-se evidente na medida em que os estudantes passaram a se envolver não apenas com a execução das atividades, mas também com os sentidos atribuídos a elas, estabelecendo relações com suas vivências e com o coletivo.

Dessa forma, a ludicidade mostrou-se essencial no Ensino Médio, não apenas como estratégia de motivação, mas como ferramenta pedagógica que potencializa a aprendizagem, promove a inclusão, fortalece vínculos interpessoais e contribui para o desenvolvimento de competências fundamentais, como autonomia, cooperação e pensamento crítico. Sua inserção nas práticas escolares reforça a necessidade de uma Educação Física comprometida com a formação humana integral, alinhada às demandas contemporâneas e às múltiplas dimensões do sujeito.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao refletirmos sobre o objetivo deste trabalho que consistiu em estimular a ludicidade, a cooperação, a consciência ambiental, o respeito à diversidade e o fortalecimento dos vínculos interpessoais por meio dos jogos tradicionais. Podemos dizer que a inserção dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física constitui uma estratégia pedagógica relevante no ensino médio. A proposta desenvolvida não apenas proporcionou o resgate de práticas culturais, mas também o fortalecimento das relações interpessoais, o desenvolvimento de valores sociais e o



aumento do engajamento dos estudantes. Destaca-se também, o papel da ludicidade como elemento mediador do processo educativo, contribuindo para tornar as experiências mais significativas e prazerosas.

Além disso, a proposta evidenciou o potencial da Educação Física como espaço de formação de adolescentes com competências cognitivas, sociais e emocionais. Fortalecendo a necessidade de uma Educação Física comprometida com a formação crítica e integral dos estudantes, capaz de articular diferentes dimensões do conhecimento e valorizar a diversidade das práticas corporais. A inserção dos jogos tradicionais, mediada pela ludicidade e pela cooperação, pode ser um caminho potente para a construção de experiências educativas mais significativas, promovendo a socialização que hoje é prejudicada pelo distanciamento físico de adolescentes que interagem mais pelo celular.

## REFERÊNCIAS

- BRACHT, Valter. **A constituição das teorias pedagógicas da Educação Física**. Campinas: Autores Associados, 1999.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos: Projeto Cooperação, 2001.
- FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 2009.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- KUNZ, Elenor. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. 7. ed. Ijuí: Unijuí, 2006.
- SOARES, Carmen Lúcia et al. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.



THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

SILVA, Vinícius Ferreira Da et al.. **O lúdico no ensino médio: seu uso no processo interdisciplinar entre matemática e biologia**. Anais VIII CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/88317>>. Acesso em: 04/05/2026 12:15

