



**Escola Superior
de Educação**

Politécnico de Coimbra

Brinquedos e Jogos Tradicionais: conhecimento declarativo de crianças do 1.º Ciclo do Ensino Básico

Departamento de Educação, Desporto e Intervenção Social

Mestrado em Jogo e Motricidade na Infância

Maria Manuela Pereira Viegas

Coimbra, 2025



**Escola Superior
de Educação**

Politécnico de Coimbra

Maria Manuela Pereira Viegas

**Brinquedos e Jogos Tradicionais: conhecimento declarativo de crianças do 1.º Ciclo
do Ensino Básico**

Dissertação de Mestrado em Jogo e Motricidade na Infância, apresentada ao Departamento de Educação, Desporto e Intervenção Social da Escola Superior de Educação de Coimbra para obtenção do grau de Mestre.

Trabalho realizado sob a orientação científica dos professores:

Professor Doutor Rui Manuel Sousa Mendes e Professor Doutor Gonçalo Nuno Figueiredo Dias

Outubro, 2025

Agradecimentos

Para a realização da presente dissertação de mestrado, contei com o apoio direto e indireto de pessoas às quais estou muito grata, destacando os docentes, o pessoal não docente e, claro, as maravilhosas crianças das instituições EB1 da Solum – Coimbra e ATL do Centro Social Infantil de S. Lourenço, em Portalegre, onde recolhi os dados para a presente investigação.

Ao meu orientador, Professor Doutor Rui Manuel Sousa Mendes, pela sua experiência e cooperação nos trabalhos de campo, o meu agradecimento.

Ao meu orientador, Professor Doutor Gonçalo Nuno Figueiredo Dias, pela sua disponibilidade na supervisão do trabalho escrito, mas principalmente pela atenção e força prestadas em momentos menos fáceis deste percurso, a minha profunda gratidão.

À Dr.^a Ana Cristina, do ATL do Centro Social Infantil de S. Lourenço (SCMP) – Portalegre, e à minha amiga Carmina Pinho, que gentilmente me receberam na instituição e, à segunda, também em sua casa, vai o meu profundo agradecimento.

À minha colega de mestrado Ana Pacheco, pela ajuda mútua na implementação do trabalho de campo.

Às minhas filhas, pelo amor incondicional e pelo encorajamento para não desistir.

Meu querido Pai, foi um ano tão difícil, mas dei o meu melhor! Nada é fácil ou alegre, sem ti aqui presente. Eternamente grata, Paizinho!

Brinquedos e Jogos Tradicionais: conhecimento declarativo de crianças do 1.º Ciclo do Ensino Básico

Resumo

Este estudo teve como objetivo analisar o conhecimento declarativo de crianças do 1.º Ciclo do Ensino Básico sobre Brinquedos e Jogos Tradicionais, incluindo a identificação dos jogos e a forma como eram jogados.

Procedimentos: Participaram 236 crianças, com idades compreendidas entre os 6 e os 10 de uma escola pública de Coimbra e, 25 crianças, com idades compreendidas entre os 6 e os 11 anos, do ATL do Centro Social Infantil de S. Lourenço em Portalegre. Os dados foram recolhidos através de um inquérito por entrevista.

Resultados: Os resultados indicaram que os jogos “pião”, “corda”, “berlindes”, e “saco” são os mais reconhecidos e praticados, enquanto “arco e gancheta”, “corrida de cântaros”, “cavilha/pregos” e “jogo da malha” são desconhecidos da maioria das crianças. Verificaram-se ainda diferenças significativas entre sexos, sendo que as raparigas demonstraram maior familiaridade com o jogo da corda, enquanto os rapazes revelaram superior conhecimento e domínio nos jogos do pião e dos berlindes. As restantes brincadeiras evidenciaram diferenças residuais entre géneros.

Conclusões: Conclui-se que o futebol, a apanhada, as escondidas e o saltar à corda continuam a ser brincadeiras amplamente vivenciadas, evidenciando uma permanência parcial do património lúdico tradicional.

Palavras-chave: Brinquedo Popular, Jogo Tradicional, Criança.

Declarative Knowledge of Primary School Children about Traditional Toys and Games

Abstract

This study analyzes the extent to which Portuguese traditional toys and games remain part of the play activities of the first cycle of basic education, identifying which ones have persisted and which tend to disappear. It also seeks to understand the changes that have occurred over time in children's play, based on their perception and knowledge of traditional toys and games.

Procedures: The sample comprised 236 children aged 6–10 from a public school in Coimbra and 25 children aged 6–11 from the Leisure-Time Activity Center at the Centro Social Infantil de São Lourenço in Portalegre. Data were collected through an indirect interview survey.

Results: Findings indicate that *pião* (spinning top), *corda* (jump rope), *berlindes* (marbles), and *saco* (sack race) are the most recognized and played games, whereas *arco e gancheta* (hoop and stick), *corrida de cântaros* (pitcher race), *cavilha/pregos* (peg game), and *malha* (disc throwing game) are largely unknown. Significant gender differences were found: girls showed greater familiarity with jump rope, while boys displayed higher knowledge and skill in spinning top and marbles. Other games showed minimal gender variation.

Conclusions: Football, tag, hide and seek, and jump rope remain widely practiced, revealing a partial preservation of traditional Portuguese play heritage.

Keywords: Popular Toy, Traditional Game, Child.

Índice

Agradecimentos	I
Resumo	II
Abstract	III
Índice de Tabelas	VII
CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO II – REVISÃO DE LITERATURA	6
2.1. Conceito de Brinquedo	6
2.1.1. Brinquedo Popular	7
2.1.1.1. Função do Brinquedo	9
2.1.1.2. Valor educativo dos Brinquedos	10
2.1.1.3. Importância do Brinquedo	11
2.1.1.4. Situação atual dos brinquedos tradicionais	12
2.1.1.5. Brinquedos e brincadeiras	12
2.1.1.6. Estratégias para manter a memória dos brinquedos tradicionais	13
2.1.1.7. Classificação dos Brinquedos Tradicionais	14
2.2. Conceito de Jogo	15
2.3. Conceito de Jogo Tradicional	17
2.3.2. Atitudes fundamentais na origem dos jogos tradicionais populares	18
2.3.3. Características dos Jogos Tradicionais	18
2.3.4. Jogos Tradicionais na Escola	21
2.3.5. Declínio da Prática de Jogos Tradicionais	22
2.3.6. Sobrevivência dos Jogos Tradicionais	24
2.4. Dimensões de análise do desenvolvimento da criança	25
2.5. Influência do jogo no desenvolvimento infantil	26
2.5.1. Cognitivo	26
2.5.2. Socio afetivo	26
2.5.3. Psicomotor	27
2.6. O jogo e o desenvolvimento de habilidades e capacidades motoras	28
CAPÍTULO III – METODOLOGIA	30
3.1. Amostra	30
3.2. Aspetos Éticos (amostra)	30

3.3. Danos e Privacidade.....	31
3.4. Aspetos Éticos (investigador).....	31
3.5. Hipóteses estatísticas.....	31
3.6. Variáveis.....	32
3.6.1. Variável independente	32
3.6.2. Variáveis dependentes	32
3.7. Procedimentos.....	32
3.8. Análise e tratamento e dados.....	34
CAPÍTULO IV - RESULTADOS.....	35
4.1. Introdução.....	35
4.2. Resultados da identificação dos brinquedos e jogos tradicionais	35
4.3. Resultados da nomeação dos brinquedos e JTP.....	36
4.4. Resultados da competência demonstrada para jogar	38
4.5. Resultados da análise dos valores percentuais de todas as categorias	39
4.6. Resultados da diferença entre sexos na identificação, nomeação e saber jogar	40
4.7. Resultados da questão “Conhecem outros brinquedos e JTP”?	42
4.8. Resultados da identificação de outros brinquedos e JTP.....	42
CAPÍTULO V - DISCUSSÃO	43
5.1. Discussão.....	45
5.2. Conclusão	46
5.3. Limitações do Estudo	47
5.4. Investigação Futura.....	48
BIBLIOGRAFIA	49
ANEXO I — Guião de Entrevista às Crianças.....	65
ANEXO II — Descrição dos Brinquedos e Jogos Aplicados.....	94
ANEXO II — Descrição dos Brinquedos e Jogos Aplicados.....	95

Lista de Abreviaturas

1.º, 2.º e 3.º CEB — 1.º, 2.º e 3.º Ciclos do Ensino Básico

CEE — Comunidade Económica Europeia

DGE — Direção-Geral da Educação

EF — Educação Física

J1 — Jogo do arco e gancheta

J2 — Jogo da corda

J3 — Corrida de cântaros

J4 — Corrida de sacos

J5 — Jogo da malha

J6 — Jogo do prego (ou cavilha)

J7 — Jogo do pião

J8 — Jogo dos berlindes

JTP — Jogos Tradicionais Portugueses

LP — Língua Portuguesa

M.E. — Ministério da Educação

SCMP — Santa Casa da Misericórdia de Portalegre

Índice de Tabelas

Tabela 1 – Brinquedos, jogos e brincadeiras de rua nas décadas de 1920 e 1930	9
Tabela 2 – Categorias de brinquedos populares	15
Tabela 3 – Classificação dos jogos tradicionais segundo três critérios: interior, pátio e rua/campo	20
Tabela 4 – Dimensões de análise do desenvolvimento da criança	25
Tabela 5 – Influência dos jogos tradicionais no desenvolvimento da criança	27
Tabela 6 – Habilidades motoras e jogos tradicionais que contribuem para o seu desenvolvimento	28
Tabela 7 – Capacidades motoras condicionais e coordenativas: exemplos de jogos tradicionais que contribuem para o seu desenvolvimento	29

Índice de Figuras

Figura 1. Valores percentuais da identificação dos brinquedos e JTP

Figura 2. Valores percentuais dos brinquedos e JTP nomeados corretamente

Figura 3. Valores percentuais dos brinquedos e JTP que as crianças demonstraram saber jogar

Figura 4. Valores percentuais de todos os resultados Identifica, Nomeia e Sabe Jogar por Jogo

Figura 5. Valores percentuais das diferenças entre as três categorias de reconhecimento brinquedos e JTP

Figura 6. Valores percentuais das diferenças entre sexos na identificação, nomeação e sabe jogar

Figura 7. Valores percentuais da resposta à questão “Conheces outros brinquedos e jogos tradicionais populares (JTP)”?

Figura 8. Valores percentuais de todas as respostas sobre identificação de outros brinquedos e JTP

CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO

Ao longo da história da humanidade, são inúmeras as personalidades, de diferentes áreas do conhecimento que têm abordado o jogo como parte fundamental de uma linguagem universal e como fonte de transmissão de conhecimentos e valores socioculturais, sendo que os primeiros vestígios arqueológicos referentes ao jogo e aos brinquedos remontam a mais de 4000 anos a.C. (Janot & Verdeny, 2002).

De acordo com Janot e Verdeny (2002), o jogo foi praticado em várias dinastias, pelo clero, nobreza e grandes Senhores na Ásia, América, África e Europa, destacando-se o rei de Castela, Afonso X que em 1283, compilou o primeiro livro sobre jogos da literatura europeia, *Libro de los Juegos*. No entanto, a maioria dos jogos foi transmitida de geração em geração pelo povo que utilizava o jogo em torno de atos religiosos, na faina, durante a comemoração de festas e celebrações, e assim gradualmente o jogo foi-se instalando na infância (Janot & Verdeny, 2002). Também na Península Ibérica, as pessoas ocupavam o seu tempo de lazer com jogos e brincadeiras que representavam um legado recreativo que se perpetuava ao longo do tempo (Moura & Almeida, 2021).

O mesmo aconteceu com os brinquedos, que hoje são considerados elementos imprescindíveis ao desenvolvimento da criança e que existem há séculos, embora com outros formatos e denominações (Manson, 2002). Neste caso, a origem dos brinquedos é ambígua. Na sociedade antiga, jogos, cultos ou rituais serviam para estreitar as relações sociais da população, como evidenciado pela realização de grandes festas sazonais, nas quais não havia diferenciação entre crianças, jovens ou adultos.

Os brinquedos e jogos remontam à Antiguidade. Registos históricos mostram que crianças egípcias, gregas e romanas já brincavam com bonecas, animais de madeira, bolas, piões, aros e jogos de tabuleiro, evidenciando semelhanças com as brincadeiras das crianças contemporâneas (Graça, 2022). Além disso, brinquedos mais antigos, como a roda de pena, o papagaio e a bola, tinham inicialmente uma função ritual, sendo utilizados em contextos de culto. Com o tempo, a criatividade das crianças transformou esses objetos em brinquedos (Volpato, 2002).

Os brinquedos eram muitas vezes produzidos pelas próprias crianças, pelos familiares ou por amigos próximos, recorrendo essencialmente aos materiais que a natureza oferecia: ramos, pinhas, pedras, areia, terracota, água, penas de aves, bem como a retalhos de tecido, entre outros elementos (Manson, 2002; Amado, 2002, 2020).

Ao longo dos séculos, os brinquedos construídos pelas crianças inspiraram os artesãos, que começaram a fabricar objetos mais resistentes e visualmente apelativos. Os vendedores ambulantes, por sua vez, vendiam-nos de feira em feira (Manson, 2002). Esses brinquedos eram produzidos em oficinas de carpinteiros, fundidores de estanho, pasteleiros, fabricantes de velas, entre outros artesãos, que criavam objetos com os materiais disponíveis. Entre as peças mais comuns encontravam-se animais de madeira, soldadinhos de chumbo, figuras de doce e bonecas de cera (Volpato, 2002; Museu do Caramulo, s.d.; Museu do Brinquedo Português, s.d.).

Historicamente, as brincadeiras refletiam a estratificação social, com crianças de famílias mais humildes brincando nas ruas e as mais privilegiadas em espaços privados e domésticos (Kishimoto, 2000). Estudos recentes indicam que a autonomia e a mobilidade das crianças para brincar ao ar livre diminuíram nas últimas décadas, refletindo desigualdades sociais e alterações nos contextos urbanos (Dodd et al., 2021; Pabayo et al., 2024). Muitos brinquedos e jogos tradicionais sobreviveram ao longo dos séculos, mas com novas formas e materiais (Manson, 2002; Museu do Brinquedo Português, s.d.).

A partir do século XVIII, iniciou-se a comercialização de brinquedos com fins lucrativos, processo que os afastou das suas origens familiares e culturais (Volpato, 2002). No passado, as inovações tecnológicas eram introduzidas apenas após a sua consolidação nos países de origem, como aconteceu com a televisão e com o telégrafo. Contudo, o desenvolvimento técnico e científico na área da informática, difunde-se quase em simultâneo entre países produtores e recetores, refletindo a globalização mercantilização do brincar (Oliveira, 1986; Campos & Neto, 2024).

Os brinquedos eletrónicos, videojogos e jogos portáteis constituem um elo direto entre o brinquedo e a informática, transformam-se em instrumentos de diversão antes mesmo de se constituírem instrumentos de informação (Oliveira, 1986; Campos & Neto, 2024). Grandes multinacionais do setor tecnológico desenvolvem, de forma

marcadamente influente, produtos digitais: redes sociais, consolas de jogo, tablets e smartphones, dirigidos a diferentes contextos socioculturais, géneros e faixas etárias, o que tem contribuído para a desvalorização de um equilíbrio entre a utilização lúdica desses objetos e a manutenção de estilos de vida ativos e saudáveis. Esta expansão global tem contribuído para um aumento de inatividade física, cognitiva e social por parte dos utilizadores (Neto, 2021).

O surgimento de novos países produtores de brinquedos dificultou o controlo do mercado destes produtos, que, num período de cinco anos, aumentou de 5.000 para 60.000 referências à venda na Europa (Comunidade Europeia, 1994). Em resposta a esta expansão, a Comunidade Económica Europeia (CEE) adotou, em 1 de janeiro de 1990, a Diretiva 88/378/CEE, específica sobre “brinquedos” que estabeleceu o uso obrigatório da marca CE, que certifica a conformidade do brinquedo, independentemente de o fabricante estar na Comunidade ou fora dela (Comunidade Europeia, 1994).

Essa medida assegura que todos os riscos potenciais — físicos, mecânicos, químicos, elétricos e sanitários — sejam devidamente avaliados, desde que o brinquedo seja utilizado conforme o seu propósito ou de forma previsível (Comunidade Europeia, 1994). No passado, ao brincar coletivamente nas ruas, as crianças aprendiam valores, normas, papéis sociais fundamentais para a sua integração comunitária (Silva, 2004; Neto, 2021). Atualmente, a massificação tecnológica favorece o individualismo e restringe essas vivências coletivas (Silva, 2004; Neto, 2021).

Todd et al. (2017) indicaram que as meninas tendiam a brincar com brinquedos tradicionalmente associados ao género feminino, enquanto os meninos preferiam brinquedos considerados masculinos. Entre os brinquedos mais comuns destacavam-se, para os meninos, os carros, os carrinhos de rolamentos, os piões e os berlindes; e, para as meninas, o jogo da macaca, as bonecas de trapos e o saltar à corda (Graça, 2022).

Os jogos populares preservam tradições ancestrais e fortalecem a ligação entre gerações, promovendo a entreatajuda, a competição saudável e o convívio em atividades lúdicas acessíveis a todos. Constituem uma forma de evasão face o quotidiano e de reforço ao contato social (Graça, 2022).

Os jogos tradicionais, além de desenvolverem a componente físico-motora, estimulam um desenvolvimento harmonioso nas dimensões cognitiva, social, afetiva e psicomotora (Campos et al., 2024). Em Portugal, a Lei de Bases do Património Cultural Português — Lei n.º 107/2001, de 8 de setembro — destaca a importância da valorização do património cultural para a construção da identidade nacional e a democratização da cultura. Define património cultural o conjunto de bens materiais e imateriais dotados de valor relevante para a civilização; esses bens devem ser protegidos e valorizados devido ao seu interesse cultural, histórico, arqueológico, arquitetónico, linguístico, documental, etnográfico, científico, social, industrial ou técnico. Os bens que integram o património cultural refletem valores como a memória, a antiguidade, a autenticidade, a originalidade, a raridade, a singularidade e a exemplaridade.

O Estado tem a responsabilidade fundamental de garantir a transmissão dessa herança cultural, assegurando o direito de todos ao acesso ao património, como meio de desenvolvimento da personalidade individual e coletiva (Diário da República, 2021). Os brinquedos e jogos tradicionais populares, conforme já referido anteriormente, integram a história e a cultura de um povo, representando manifestações significativas do seu património lúdico e social.

Face ao exposto, o presente estudo teve como objetivo analisar o conhecimento declarativo de crianças do 1.º Ciclo do Ensino Básico sobre Brinquedos e Jogos Tradicionais, incluindo a identificação dos jogos e a forma como são jogados.

Foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos:

1. Identificar os brinquedos e jogos tradicionais que as crianças reconhecem;
2. Determinar a designação (nome) que atribuem a cada brinquedo ou jogo;
3. Observar de que modo descrevem ou exemplificam a forma de jogar;
4. Analisar globalmente quais os brinquedos e jogos que permanecem e quais os que já se encontram em desuso;
5. Comparar a identificação, nomeação e capacidade de jogar brinquedos e jogos tradicionais em função do sexo das crianças, explorando eventuais padrões de género nas preferências lúdicas.

A presente dissertação encontra-se estruturada da seguinte forma:

Capítulo I — Apresenta o tema e os objetivos do estudo, justificando a relevância da investigação, bem como a organização do trabalho.

Capítulo II — Corresponde à revisão da literatura, abordando conceitos como *jogo*, *brinquedos* e *jogos tradicionais*; a influência do jogo nos domínios cognitivo, afetivo e psicomotor; o jogo tradicional e o desenvolvimento das capacidades e habilidades motoras; o jogo tradicional na escola; o declínio e a sobrevivência dos jogos tradicionais.

Capítulo III — Apresenta a metodologia e os procedimentos do estudo, descrevendo a amostra, os instrumentos de recolha de dados, os critérios éticos e o processo de análise.

Capítulo IV — Expõe a análise dos resultados obtidos, de forma a responder aos objetivos formulados.

Capítulo V — Inclui a discussão e a reflexão dos resultados com base na revisão da literatura, evidenciando principais conclusões e limitações do estudo.

CAPÍTULO II – REVISÃO DE LITERATURA

2.1. Conceito de Brinquedo

Na Antiguidade, os brinquedos eram frequentemente considerados objetos fúteis e meramente distrativos. Contudo, desde Platão encontramos pensadores que reconhecem nos brinquedos uma importante função educativa. Essa valorização viria a ser retomada muito mais tarde por diversos pensadores e pedagogos como Comênio (1592 – 1670) e Pestalozzi (1746 – 1827).

Atualmente, o brinquedo pode ser entendido como material ou objeto que dá origem e suporte à brincadeira (Bandet & Sarazanas, 1975; Amado, 2017, 2020).

No século XVI, a palavra "brinquedo" ainda não constava dos dicionários, tendo sido incorporada apenas em 1607. Nesse período, os brinquedos eram desvalorizados no contexto da educação infantil (Manson, 2002). De acordo com a definição da Comissão Europeia, brinquedo é "qualquer produto concebido ou manifestamente destinado a ser utilizado em jogos por crianças de idade inferior a 14 anos" (Comissão Europeia, 1994).

O *Dicionário da Língua Portuguesa* (2002) define *brinquedo* como um objeto destinado a divertir as crianças, promovendo brincadeiras, jogos ou folguedos. Segundo Brougère (1997) e Amado (2017, 2020), os brinquedos são objetos mais ou menos estruturados, que orientam as brincadeiras infantis, estimulando a imaginação e facilitando a inserção das crianças no mundo social e cultural, através da fantasia e do faz de conta.

Salles (1986) e Cunha (1998) definem os brinquedos estruturados como aqueles que já são adquiridos prontos, enquanto os brinquedos não estruturados correspondem a objetos não industrializados, como paus, pedras ou outros elementos naturais, que, nas mãos das crianças, adquirem novos significados em função da sua imaginação. Segundo estes autores, ambos os tipos de brinquedos devem estar ao alcance das crianças, pois contribuem para o desenvolvimento de diferentes capacidades e competências.

Para Oliveira (1986), o brinquedo pode ser considerado um objeto individual que desperta a imaginação, promovendo a criação de regras momentâneas, mutáveis e fantasiosas. Segundo Kishimoto (1998, 2001) o brinquedo funciona como um substituto simbólico dos objetos reais, permitindo às crianças explorá-los e manipulá-los livremente.

2.1.1. Brinquedo Popular

João Amado (2002, 2007^a, 2020) divide os Brinquedos Tradicionais em três grandes categorias. A primeira é a dos brinquedos tradicionais populares: trata-se de objetos simples, improvisados e produzidos pelas próprias crianças, por familiares ou por amigos, utilizando materiais naturais ou desperdícios disponíveis, representando, assim, um projeto das crianças para as crianças. Já os brinquedos tradicionais artesanais e os brinquedos tradicionais industriais são produzidos por artesãos ou fabricados em indústrias e destinam-se, habitualmente, a ser comercializados, constituindo-se como projetos dos adultos para as crianças.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras de rua constituíam formas de apropriação do espaço, de socialização e de pertença a um grupo (Carvalho, 1998). A Tabela 1 apresenta alguns brinquedos, jogos e brincadeiras de rua das décadas de 1920 e 1930, com construções feitas pelas crianças, indicando o género predominante em cada atividade.

Tabela 1 - Brinquedos, jogos e brincadeiras de rua décadas de 1920 – 1930.

Jogo /Brincadeira	Material utilizado	Desenvolvimento	Participantes
Anel ou prendas	Anel ou outro elemento pequeno	A menina mais velha começava o jogo fingindo colocar o anel na mão fechada dos colegas. O anel era deixado na mão de um deles, que podia dar um castigo a alguém.	Ambos os sexos
Arco e gancheta	Arco de ferro ou pneu velho	As crianças percorriam a rua sozinhas ou faziam corridas com o arco e gancheta.	Só rapazes
Barra	Lenço de pano	Cada jogador tinha um número. O árbitro, com um lenço na mão, gritava um algarismo, e os jogadores das duas equipas corriam para apanhar o lenço; vencia o mais rápido.	Só rapazes
Barro à parede	Barro	Uma criança atirava barro na parede, e a seguinte tentava acertar na bola de barro lançada pela primeira, e assim sucessivamente.	Só rapazes
Berlinde ou bilas	Garrafas dos pirolitos (refresco da época) ou berlindes coloridos chamados abafadores	Jogador colocava o berlinde num determinado sítio e o colega tentava acertar com o seu berlinde no do outro.	Só rapazes
Bilharda	Restos de madeira, paus em forma retangular, carvão	Dois jogadores desenhavam um círculo no chão, posicionando-se frente a frente. Cada um batia com uma raqueta de pau para fazer a bola saltar e entrar no círculo, ganhando quem alcançasse o objetivo primeiro.	Só rapazes
Bola	Papel amachucado e cordel ou trapos dentro de uma meia, carvão	Desenhavam a baliza no muro, e jogavam a bola contra este. Se fosse junto a uma casa, a porta servia de baliza.	Só rapazes
Botão	Botões	Dois crianças sentadas, lado a lado, atiravam um botão com a mão rente ao chão, e o segundo jogador tentava acertar no botão do companheiro.	Só rapazes
Cabra cega	Lenço ou pano	Um jogador, de olhos vendados, tenta agarrar os colegas, que lhe vão tocando e fugindo para não serem apanhados.	Ambos os sexos
Carica	Caricas	Desenhavam um círculo na beira do passeio e, sentados lado a lado, lançavam a carica com o dedo indicador, tentando cobrir o círculo.	Só rapazes
Carro de quatro rodas	Caixotes de madeira, esferas de madeira, corda.	A criança sentava-se no carro de madeira e percorria a rua.	Só rapazes
Cavalinho	Corda	Uma das crianças era o <i>cavala</i> e a outra puxava-o por uma corda fingindo ser o <i>cavaleiro</i> .	Só rapazes
Cinco pedrinhas	Pedras pequenas	Sentadas, as crianças atiravam cinco pedrinhas ao chão, lançando uma ao ar e tentando apanhar outra. Quanto mais pedrinhas apanhassem, mais alto tinham de as lançar. Na última jogada, lançavam todas e tentavam apanhá-las com as costas da mão.	Só raparigas
Cinco Cantinhos	Nenhum material	Quatro jogadores ficavam em cada canto, enquanto um estava no centro. Quando alguém perguntava "A vizinha dá-me salsa?", todos trocavam de lugar, e o jogador do meio tentava ocupar um dos cantos.	Ambos os sexos
Cordão	Carrinho de linhas vazias, fio de lã grossa.	Cada criança colocava toda a linha no interior do carrinho e ia entrelaçando até fazer o cordão maior.	Ambos os sexos
Corda	Corda grossa	Dois jogadores seguravam a corda e as restantes saltavam alternadamente.	Só raparigas
Cromos	Figuras de jogadores de futebol da época, comprados com os rebuscados.	Crianças sentadas na beira do passeio colocavam os cromos virados para baixo e, à vez, batiam neles com a palma da mão, ficando com os que conseguissem virar.	Só rapazes
Danças de roda	Nenhum material	Em festividades, os participantes davam as mãos formando uma roda, cantando e dançando diversas modas tradicionais.	Ambos os sexos
Estátuas	Nenhum material	Escolhia-se aleatoriamente o primeiro líder que seria a <i>mãe</i> . A líder puxava cada um para o centro, e cada jogador escolhia uma posição para permanecer como estátua. Vencia quem conseguisse manter a posição por último, sem se rir ou mexer.	Ambos os sexos
Falua	Nenhum material	Dois participantes representavam a Flor e o Fruto, ficando de mãos dadas com os braços levantados, formando um arco. Os outros jogadores formavam uma fila indiana e, conforme a escolha do fruto ou da flor, o último da fila ia para trás de um deles.	Ambos os sexos
Jardim da Celeste	Nenhum material	Dois participantes ficavam frente a frente, um sozinho e o outro de mãos dadas com os demais. Cantavam a cantilena "Jardim da Celeste", e ao final, o membro mencionado na música passava para o lado do elemento sozinho, repetindo-se o processo.	Ambos os sexos

Jogo /Brincadeira	Material utilizado	Desenvolvimento	Participantes
Lenço	Sem material	Formava-se uma roda e um jogador, com um lenço na mão, caminhava à volta até deixá-lo cair atrás de alguém. Quando o jogador percebia, tinha de apanhar o lenço e correr para alcançar o colega antes que ele se sentasse no seu lugar.	Ambos os sexos
Macaca (ou jogo do avião)	Carvão, tijolo ou cal	Desenhavam no chão um avião com oito quadrados. Cada jogador atirava uma malha para o primeiro quadrado e saltava ao pé-coxinho pelos restantes até alcançar o último quadrado.	Ambos os sexos
Pedra ou pedrada	Pedras grandes	Cada jogador, à vez, colocava a sua pedra em cima do passeio. O primeiro jogador tinha que acertar com a sua pedra na do outro e afastá-la do ponto inicial.	Só rapazes
Pião	Objeto comprado	Um jogador colocava o pião no centro da roda e os restantes tentavam acertar-lhe com o seu.	Só rapazes
Trotinete	Paus de vassoura, tábuas e rodas de madeira.	A criança andava de pé na trotinete.	Ambos os sexos

Fonte: Adaptado de Carvalho (1998).

Estes exemplos ilustram o caráter criativo, coletivo e simbólico das brincadeiras infantis tradicionais, revelando a forma como as crianças se apropriavam dos espaços públicos para construir os seus próprios brinquedos e jogos. Observam-se ainda diferenças de género nas preferências e nas práticas lúdicas, refletindo as normas sociais e culturais da época.

2.1.1.1. Função do Brinquedo

O brinquedo é um objeto particular que permite à criança brincar livremente, sem a imposição de regras fixas. A sua função primordial é a própria brincadeira, embora possa assumir funções sociais, consoante a forma como é apresentado à criança (Brougère, 1997). Embora não represente exatamente a realidade, o brinquedo permite que a criança, através do imaginário, atribua novas funções e significados aos objetos. Ainda assim, conserva e transmite os valores e os significados culturais de uma determinada época e sociedade (Brougère, 1997).

Segundo Kishimoto (1998), o brinquedo é um objeto que integra dimensões materiais, culturais e técnicas; substitui os objetos reais durante as brincadeiras, estimula a imaginação e representa aspetos da realidade. Nesse sentido, o brinquedo constitui um suporte material através do qual as crianças vivenciam, de forma lúdica, o mundo sociocultural em que estão inseridas, desenvolvendo atividades de natureza mental, emocional e física (Amado, 2020).

2.1.1.2. Valor educativo dos Brinquedos

O brinquedo é essencial para o desenvolvimento físico, intelectual e social da criança. Pais e educadores devem selecionar brinquedos que atendam às necessidades e características da criança, de modo a estimular as funções que se pretendem desenvolver (Bandet & Sarazanas, 1975; Amado, 2017, 2020).

Os brinquedos e jogos educativos contribuem para o desenvolvimento cognitivo, promovendo a resolução de problemas, a memória e o pensamento crítico, além de favorecerem a aprendizagem de conteúdos de diversas áreas disciplinares (Prabu et. al. 2025).

A aprendizagem depende tanto de estímulos externos como de motivações internas. O brinquedo desempenha um papel fundamental no desenvolvimento infantil, permitindo à criança experimentar papéis, explorar perspetivas, desenvolver competências cognitivas e sociais, bem como favorecer o desenvolvimento da linguagem, da imaginação e da resolução de problemas de forma simbólica (Vygotsky, 1999).

As boas práticas educativas favorecem a integração de brinquedos, jogos e brincadeiras no ambiente escolar, reconhecendo a sua importância para o desenvolvimento integral das crianças. As perceções e aprendizagens adquiridas através desses jogos, aliadas a intervenções pedagógicas adequadas, contribuem para o estímulo da aprendizagem e para o sucesso escolar (Gomes, 2020).

Diferentes propostas de intervenção lúdico-pedagógica, exploradas através dos brinquedos, potenciam a aprendizagem e a motivação, orientando as crianças na compreensão de conteúdos científicos e tecnológicos (Rodrigues et al., 2025). A brincadeira mediada pelos brinquedos cria ambientes propícios ao envolvimento das crianças em atividades matemáticas, como contar, classificar, moldar, questionar, justificar e inferir. Além disso, o brincar favorece também o envolvimento emocional das crianças (Jöran & Weldemariam, 2022).

2.1.1.3. Importância do Brinquedo

Os brinquedos, considerados os primeiros instrutores, divertem as crianças e contribuem para a sua educação. Paralelamente, levam os adultos a refletir sobre questões de ordem histórica, social, moral, económica, pedagógica e filosófica. Além disso, geram empregos para milhares de operários envolvidos no seu fabrico e servem como recordação de grandes acontecimentos e figuras notáveis (Manson, 2002).

Em tempos passados, dada a relevância atribuída ao estudo do brinquedo, os profissionais da área, organizaram-se e formaram o Instituto Europeu do Brinquedo, promovendo os primeiros congressos dedicados ao tema:

1. “1968 – Nuremberga (Alemanha): *Brinquedos terapêuticos, uma nova terapia para a criança*”;
2. “1969 – Roma (Itália): *Valor educativo, terapêutico e social do brinquedo*”;
3. “1975 – Londres (Reino Unido): *Brinquedo educativo, segurança e qualidade dos brinquedos europeus* (Bandet & Sarazanas, 1975)”.

Os brinquedos podem ser utilizados para acalmar o humor infantil e modificar ou redirecionar emoções. Ao partilharem brinquedos, as crianças estabelecem relações entre pares, desenvolvem a sua capacidade de comunicação e estabelecem vínculos de amizade, promovendo o desenvolvimento emocional e a comunicação linguística (Hong et al., 2022).

Em contextos terapêuticos, jogos e brinquedos auxiliam na regulação emocional e alívio do stress, especialmente em crianças pequenas ou com necessidades educativas especiais (Prabul et. al., 2025).

2.1.1.4. Situação atual dos brinquedos tradicionais

Os brinquedos modernos, mais apelativos do ponto de vista visual e tecnológico, têm afastado as crianças dos brinquedos tradicionais, contribuindo para o seu desaparecimento (Artar, 2006).

A industrialização conduziu à migração das populações das aldeias para os centros urbanos, transformando profundamente a produção de brinquedos. Os objetos outrora fabricados manualmente, passaram a ser produzidos em massa com recurso à tecnologia, perdendo o seu caráter artesanal e afetivo (IEFP, 2007).

A crescente presença dos brinquedos fabricados industrialmente, especialmente os eletrónicos, aliada ao uso massivo de telemóveis por parte das crianças, têm contribuído para que os brinquedos tradicionais que — outrora marcaram a infância — se tornem peças de museu, desconhecidas para grande parte das novas gerações (Silva, 2011).

As crianças, através do jogo, recriam e transformam a cultura lúdica, constroem e reinventam novos brinquedos e brincadeiras. Contudo, essa cultura dos brinquedos, brincadeiras e jogos mudou drasticamente com o desaparecimento do brincar na rua. Os jogos de caráter corporal, praticados em áreas livres e amplas, baseados em interação social, foram gradualmente substituídos por jogos que não dispensam contacto físico e presença social, muitas vezes de natureza virtual (Palma, 2015).

2.1.1.5. Brinquedos e brincadeiras

As brincadeiras que permanecem ao longo do tempo incluem atividades como bola, corda, macaca, quadrado, apanhada, corridas de carrinhos, triciclos e bicicletas. Por outro lado, muitas brincadeiras desapareceram, como corridas de pneu e varas, arco e gancheta, aro e pau, figas, botão, bola na rua, cartas, pedrinhas, carrinhos de rolamentos, papagaios, bonecas de trapos, berlinde, rapa, caricas, montinho com cromos, pião, lencinho, eixo, machadinha, cabra-cega, tecer a baraça e a construção de brinquedos (Silva, 2011).

Os brinquedos mais significativos ao longo do tempo foram os bonecos, bolas e jogos. Em relação à mobilidade, destacam-se as trotinetes, bicicletas, arcos, carros e carrinhos. Quanto à construção, as meninas, em geral, brincavam com brinquedos já construídos, enquanto os meninos fabricavam os seus próprios brinquedos (Silva, 2011).

Os brinquedos mais valorizados eram aqueles construídos pelas crianças ou oferecidos por familiares próximos. As emoções expressas através dessas brincadeiras eram alegria, saudade e nostalgia, enquanto as memórias estavam marcadas por cheiros e pela saudade de entes queridos. As sensações evocadas incluíam aventura, liberdade, vertigem, desafio, competição e companhia. Por fim, as brincadeiras dinamizavam as relações pessoais e o domínio do espaço exterior (Faria et al., 2019).

2.1.1.6. Estratégias para manter a memória dos brinquedos tradicionais

Desde 1988, o Instituto do Emprego e Formação Profissional (IEFP) tem assumido o compromisso de realizar, anualmente, exposições temáticas dedicadas aos ofícios e saberes de gerações passadas, com o objetivo de promover as artes e memórias ancestrais. Em 2007, na Feira Internacional de Artesanato-FIL, o Instituto promoveu uma exposição intitulada *As idades do brinquedo: formas e memórias do brinquedo manufacturado em Portugal*. Com o mesmo título, promoveu uma importante publicação sobre o tema (IEFP, 2007).

Sem pretender apresentar aqui um historial das diversas iniciativas ligadas à preservação deste património imaterial da humanidade, importa referir a relevância de várias ações e instituições que, ao longo do tempo, se têm vindo a afirmar, devido ao empenho de particulares (estudiosos e divulgadores), de escolas de diversos graus de ensino, de museus — designadamente o Museu do Brinquedo, em Seia), — e de associações culturais, com especial destaque para a Associação dos Jogos Tradicionais da Guarda (AJTG) e para a Escola do Brinquedo Tradicional Popular (ADRL), localizada no Loureiro (Coimbra).

É, por isso, fundamental sensibilizar as novas gerações para a riqueza das tradições populares, valorizando o passado e fomentando um maior conhecimento sobre

a história local. Deve ainda ser reconhecida a importância dos brinquedos tradicionais como elementos de socialização e de aprendizagem, que desempenharam um papel relevante nas gerações anteriores (Rodrigues, 2019).

2.1.1.7. Classificação dos Brinquedos Tradicionais

Como já referimos anteriormente, Amado (2002, 2007, 2020) classifica os Brinquedos Tradicionais em três categorias: Populares, Artesanais e Industriais. Contudo, este autor, dedicando-se preferencialmente aos brinquedos tradicionais populares, tomando como ponto de partida propostas de outros autores por si referidos (2020, p.22) elabora uma tipologia destes materiais, organizada em treze categorias, com as quais procura organizar o vasto “universo” destes objetos.

Verifica-se que as categorias apresentadas abrangem uma ampla diversidade de objetos lúdicos, evidenciando a criatividade e a capacidade de reutilização de materiais disponíveis nos contextos rurais e domésticos.

Na Tabela n.º 2, apresentamos estas categorias, com ligeiras alterações da nossa responsabilidade (as precedidas por *); as duas colunas à direita referem-se, respetivamente, a exemplos de brinquedos que cabem nas respetivas categorias e aos materiais usados.

Tabela 2 - Categorias de brinquedos populares.

Categoria	Exemplos de brinquedos	Exemplos de materiais utilizados
Adornos e adereços	Sombrinha; guarda-sol; grinalda de flores	Batata; penas de pato; cordel; flores
Brinquedos sonoros e musicais	Flauta; guitarra	Cana ou sabugueiro; lata; cordas de arame
Bonecos e bonecas e acessórios	Boneca de trapos; bonecas de papoila	Trapos, restos de tecido; pétalas de papoila
Representações de animais	Boi; vaca; porco; rato; leitão; cão	Galhos de árvore; paus; nozes; bolotas; cortiça; fósforos; palitos
Miniaturas e utensílios domésticos	Cesta; cadeira	Bolotas; castanhas; ramos de giesteira
Miniaturas de alfaiais e engenhos agrícolas	Carro de mão; arado	Madeira; casca de pinheiro-bravo; pau inteiro; pau curvado
Construções, artes e ofícios	Casas; barcos	Areia; água; barro; cascas de noz; papel
Transportes	Carro de rodas; mota	Caixa de madeira; rolamentos; tábua; pau; corda
Armas	Espingarda; arco e flecha	Cana; vara maleável; cana; fio; cordel
*Brinquedos de destreza e raciocínio	Jogo da linha; cancela	Fio; fragmentos de cana rachada
Materiais de Jogos infantis	Arco e gancheta; berlindes	Rodas de bicicleta; aros das pipas; bolotas; avelã; noz
*Brinquedos simbólicos e de imaginação	Bolas de sabão; telefone	Palha; cana; sabão; água; fio; latas; caixa de fósforos
Brinquedos de culinária infantil	Bacalhau de caruma; bonecos de pão	Caruma; fio; água; farinha

Fonte: Adaptado de Amado (2002,2020)

O autor (2020, p. 26) dá conta de trabalhos realizados por outros autores que procuram aplicar e comprovar a possibilidade de estender esta tipologia geral às outras duas categorias de brinquedos tradicionais — os artesanais e os industriais. Neste contexto, a classificação proposta por Amado (2002, 2020) contribui para uma melhor compreensão da riqueza e complexidade do património lúdico português, permitindo identificar continuidades e transformações nos brinquedos e nas práticas de jogo ao longo do tempo.

2.2. Conceito de Jogo

O jogo tem início desde o nascimento, através da interação entre a mãe e o bebé, desenvolvendo-se posteriormente por meio da observação de outras crianças e da manipulação de objetos, o que permite à criança reconhecer características fundamentais para novas brincadeiras (Brougère, 1998). Entre os oito e os doze meses, durante o

período sensório-motor, a criança aprende a distinguir os meios dos fins, e o jogo surge quando começa a superar obstáculos para alcançar objetivos (Cabral, 1998).

Para Piaget, Wallon e Vygotsky, o jogo e a representação mental têm origem na imitação de crianças mais velhas e de adultos (Kishimoto, 1994). Bruner também enfatiza que a atividade simbólica nasce das interações iniciais entre mãe e filho, que dão origem aos primeiros comportamentos motores e vocais (Kishimoto, 1994).

Château (1998) e Brougère (1998) definem o jogo como uma atividade lúdica regida por regras, caracterizada por elementos de ficção, inversão de papéis e acordo entre os participantes. Enquanto fenómeno cultural, o jogo envolve prazer, liberdade face ao quotidiano, regras próprias, ausência de seriedade e limitação no tempo e no espaço (Huizinga, 2015).

Caillois (1990) identifica seis características fundamentais do jogo: livre, delimitado, incerto, improdutivo, regulamentado e fictício. Para Piaget (2019) o jogo constitui uma atividade espontânea e prazerosa, dotada de valor intrínseco.

O jogo é um fenómeno universal, presente em todas as culturas e períodos históricos, o que evidencia a sua relevância sociocultural (Serra, 1999). Neto (2024) reforça essa perspetiva ao definir o jogo como uma manifestação cultural ancestral, associada à sobrevivência, à adaptação, ao prazer, à regulação emocional e ao enfrentamento do risco. Segundo o mesmo autor (2020), as formas de jogar na infância podem ser agrupadas em quatro categorias principais: jogo simbólico, jogo com objetos, jogo social e jogo de atividade física.

O jogo pode ser definido como uma atividade lúdica regida por um conjunto de regras que existe independentemente dos jogadores, envolvendo situações simbólicas e princípios essenciais, como o carácter fictício, a inversão de papéis e o acordo entre os participantes (Château, 1998; Brougère, 1998). Enquanto elemento cultural, o jogo possui características sociais que incluem o prazer, a ausência de seriedade, a liberdade face ao quotidiano, as regras, o carácter fictício e a limitação no tempo e no espaço (Huizinga, 2015).

2.3. Conceito de Jogo Tradicional

Antes de definir o conceito de jogo tradicional, importa distinguir *jogo popular*, *jogo tradicional* e *jogo popular-tradicional*. Segundo Bugués (2000) o *jogo popular* é aquele que representa um determinado local ou região, sendo praticado consoante o modo de vida dessa população. O jogo tradicional é aquele que é conhecido, praticado e transmitido ao longo dos anos por várias gerações. O jogo popular-tradicional apresenta uma dupla característica: é conhecido por várias gerações e, simultaneamente, representa a identidade de um grupo social.

Cabral (1998) define o *jogo popular* como uma das manifestações mais significativas da cultura humana, que não se limita às atividades físicas, mas abrange todas as outras atividades em que, ao prazer específico de ser bem-sucedido, se associa uma dificuldade a superar.

Os *jogos tradicionais* podem ser entendidos como atividades lúdicas, recreativo-culturais, praticadas por crianças, jovens e adultos, transmitidas de geração em geração essencialmente através da oralidade, da observação e da imitação (Bragada, 2002).

Kishimoto (1994, 1998) afirma que o *jogo tradicional infantil* é uma forma de jogo livre e espontâneo, em que a criança brinca pelo prazer da própria atividade, sem objetivos externos. Este tipo de jogo acompanha a dinâmica social, permitindo transformações e a criação de novas formas lúdicas.

2.3.1. Origem do Jogo Tradicional

A existência do jogo tradicional é difícil de precisar no tempo (Serra, 1999). Alguns terão tido origem em atividades religiosas ou pagãs, enquanto outros derivam de jogos antigos que os adultos deixaram de praticar (Guedes, 1987).

A sua génese está estreitamente relacionada com o trabalho e os instrumentos de labor (Serra, 1999), embora alguns apresentem uma estrutura compósita, resultante da imaginação e da criatividade estimulada em momentos de lazer (Cabral, 1998). Estes

fogos foram mantidos ao longo do tempo pela transmissão oral e herança cultural, refletindo e revelando os valores dominantes da sociedade em que se inseriam (Serra, 2017).

Grande parte dos jogos tradicionais portugueses, franceses ou italianos assemelha-se, em nome, regras e práticas em todo o mundo, aos, que outrora se jogavam na Grécia e no Antigo Egipto (Guedes, 1987).

2.3.2. Atitudes fundamentais na origem dos jogos tradicionais populares

Cabral (1998) identifica três atitudes fundamentais na origem dos *jogos tradicionais*: a transferência, imitação e a substituição.

1. A *transferência* consiste em transformar uma atividade séria numa atividade lúdica, ao retirar dela o prazer, transferindo para o jogo a necessidade de se afirmar. A criança mostra saber o que quer, afirmando a sua personalidade.
2. A *imitação* implica a retoma do nome e da estrutura do jogo, variando os métodos e os instrumentos utilizados. A criança prolonga essa atitude mesmo após o ingresso na escola, imitando, por exemplo, os mais velhos, os objetos e os animais (Cabral, 1998).
3. Por fim, na *substituição*, ocorre uma mudança do objetivo prático da ação para um objetivo (Cabral, 1998).

2.3.3. Características dos Jogos Tradicionais

Serra (1999) e Bragada (2002) referem que a forma de organização, os sistemas de pontuação e as técnicas de jogo são transmitidos oralmente e de forma anónima. Têm muito pouca preocupação com a técnica e com a contagem dos pontos; a importância manifesta-se no resultado.

São atividades cuja finalidade principal é a diversão e a busca do prazer, proporcionando a uns a vitória e, a outros, a derrota, aspecto considerado de somenos importância (Cabral, 1998).

Os procedimentos e as regras tendem a manter-se constantes ao longo do tempo, embora o mesmo jogo possa apresentar variações regionais, adaptadas à motivação e ao nível dos participantes (Cabral, 1998; Serra, 1999; Bragada, 2000).

Nos jogos tradicionais, existe um acordo tácito entre os participantes quanto aos procedimentos e regras, baseado na cooperação e na vivência de valores como a tolerância, a ajuda, a liberdade e a autoestima (Serra & Serra, 2017).

A uma escala mais ampla, Huizinga (2015) reconhece o jogo como um elemento essencial da cultura humana, anterior à própria civilização, caracterizado pela liberdade, pela separação do cotidiano e pela criação de um espaço-tempo simbólico regido por regras próprias.

No que respeita ao espaço e aos instrumentos de jogo, estes dependem fortemente das condições geográficas, que podem impor limitações ao movimento, bem como dos materiais disponibilizados pela sociedade, geralmente articulados com o meio envolvente e com a natureza (Cabral, 1998; Serra, 1999; Bragada, 2000).

O término do jogo não apresenta uma delimitação rígida: a sua duração depende do prazer proporcionado, podendo terminar quando os jogadores são eliminados, se atinge a pontuação prevista, por cansaço, por necessidade de realizar outras tarefas ou por conflitos que determinem a conclusão da atividade (Cabral, 1998; Serra, 1999; Bragada, 2000).

A Tabela 3, além de apresentar o nome de alguns jogos tradicionais de antigamente, propõe uma classificação dos JT segundo três critérios: interior, pátio e rua/campo (Guedes, 1987).

A Tabela 3 apresenta a classificação dos JT segundo três critérios: interior, pátio e rua/campo.

Tabela 3 - Classificação dos JT segundo três critérios: interior, pátio e rua/campo.

Critérios	Classificação	Exemplos de Jogos
Jogos de interior	Não podem ser realizados no exterior salvo condições excecionais	Jogos de agilidade e força: Pedrinhas, Pousa, Batata, Velha, O Beijinho, O Batepeito, O Cabêço, Capoeira, O Burro, Tim-tim, Serra Macaquinho. Jogos de inteligência: Padre Cura, Pico-Pico. Jogos de observação: Cabra-Cega, Anelzinho. Jogos sensoriais: Gato em Cautelinha, Pisca, Berlinda, Jogos de sociedade: Jogo das Prendas.
Jogos de pátio	Podem ser realizados no exterior ou num ginásio.	Jogos de ataque e defesa: Alho, Sachinho. Jogos de corrida e defesa: Escondidas, Alerta-Alerta, Lencinho. Jogos de equilíbrio e destreza: Caracol, Avião Jogos de luta: Bom Barqueiro, Corrupio. Jogos de lançamento e competição – sem movimentação: Berlinde, Bugalho, Jogo das Cidades, Bilharda, Botão, Pincha, Jogo do AO, Péla, Raiola, Rodinha dos Botões, Pião às Nicas. Jogos de lançamento e competição – com movimentação: Pelota, Pél'a Cova, Porca. Jogos de levantar e transportar: Potinhos, Argolinha-papoilinha. Jogos de saltos: Corda, Eixo, Ronda que Ronda, Pipa.
Jogos de rua e campo	Necessitam de espaço suficiente para que a sua prática não se torne perigosa	Jogos de ataque e defesa ou luta: Jogo do Pau. Jogos de equilíbrio: Jogo do Arco, Andas. Jogos de força: Mastro ou Mastro de Cocanha, Jogos de lançamento e competição: Jogo do Pau-ferro, Raiola, Malho, Ferradura, Rebolo, Pelota. Jogos hípicas: Jogo das Cavalhadas, Rosas.

Fonte: adaptado de Guedes (1987).

Verifica-se que a classificação proposta por Guedes (1987) evidencia uma organização dos jogos tradicionais em função do espaço e das condições físicas necessárias à sua prática, o que reflete em grande medida, o modo de vida e as dinâmicas sociais das comunidades portuguesas de outrora. Esta leitura, ao estabelecer uma relação entre o espaço físico e a natureza dos jogos, permite compreender as diferentes formas de brincar e, conseqüentemente, os processos de socialização e aprendizagem das crianças. Assim, a categorização de Guedes (1987) contribui para valorizar o património lúdico e reconhecer o papel dos jogos tradicionais na preservação da memória coletiva e da identidade cultural.

2.3.4. Jogos Tradicionais na Escola

Entre os 7 e os 8 anos, os jogos de imitação persistem uma vez que a criança tende a reproduzir o que observa no seu meio envolvente. No entanto os jogos de regra arbitrária começam a surgir entre o final da idade pré-escolar e o início do 1.º ciclo do Ensino Básico. Durante estas atividades, a criança cria as primeiras regras e estabelece um quadro inicial de cooperação (Château, 1975). Com o aparecimento dos jogos em grupo, ou jogos sociais, a criança passa progressivamente a aplicar essas regras no contexto da recreação coletiva (Château, 1975).

Através do jogo, a criança começa a afirmar-se, a mostrar o seu valor e a promover a construção da sua identidade pessoal. Os chamados jogos de proeza, traduzem a necessidade de se destacar perante os pares. Quando atingem uma organização rudimentar, estes jogos, transformam-se em jogos de competição que podem dar origem a desportos individuais. A partir dos 10 anos, surge um tipo de jogo mais estruturado e organizado — os jogos de grupo —, entre os quais se encontram surgem os jogos tradicionais de competição cooperativa (Château, 1975).

Os jogos tradicionais devem ser valorizados no contexto educativo, uma vez que constituem uma atividade extraordinariamente rica para o desenvolvimento global da criança. O seu carácter lúdico, aliado à forte carga afetiva que lhes está associada, contribui significativamente para a formação da personalidade, o enriquecimento da linguagem oral, a integração no grupo, o desenvolvimento do sentido rítmico e a aquisição de uma maior disponibilidade corporal (Guedes, 1987).

Nas últimas décadas, a população escolar europeia tem vindo a diversificar-se devido aos fluxos migratórios, exigindo que os educadores desenvolvam estratégias pedagógicas que promovam a aprendizagem intercultural. O jogo, pela sua simplicidade e pela ausência de materiais complexos, constituiu um recurso privilegiado de integração de diferentes origens culturais (Janot & Verdeny, 2002).

O jogo possui uma dupla função: educativa e lúdica. É fundamental que exista um equilíbrio entre ambas, pois um desequilíbrio poderá torná-lo excessivamente educativo,

transformando-o num mero instrumento educativo ou demasiado lúdico, reduzindo-o a simples diversão e brincadeira (Guedes, 1987).

O jogo educativo tem, entre outras funções, a capacidade de promover a integração do indivíduo, a diversão, a cooperação e de tornar o ensino e a aprendizagem mais significativos. O professor pode, através do jogo, conciliar a aprendizagem de determinados conteúdos com o desejo natural que a criança tem de brincar. Assim, o jogo educativo representa, para a criança, prazer e diversão, e, para o docente, uma ferramenta eficaz de ensino (Kishimoto, 1998).

A Direção-Geral da Educação (GDE) reconhece os jogos tradicionais como parte integrante do património imaterial cultural. No portal *Recursos Educativos – Património Cultural*, define-se que “(...) integram o património cultural todos os bens que, sendo testemunhos com valor de civilização ou de cultura portadores de interesse cultural relevante, devam ser objeto de especial proteção e valorização”. Mais adiante acrescenta-se que “o interesse cultural relevante, designadamente histórico, paleontológico, arqueológico, arquitetónico, linguístico, documental, artístico, etnográfico, científico, social, industrial ou técnico, dos bens que integram o património cultural refletirá valores de memória, antiguidade, autenticidade, originalidade, raridade, singularidade ou exemplaridade. Integram, igualmente, o património cultural aqueles bens imateriais que constituem parcelas estruturantes da identidade e da memória coletiva portuguesas.” (DGE).

Relativamente às competências finais do 3.º Ciclo do Ensino Básico, destaca-se que o aluno deve ser capaz de “praticar e conhecer jogos tradicionais populares de acordo com os padrões culturais característicos” (DGE, 2001).

2.3.5. Declínio da Prática de Jogos Tradicionais

A Revolução Industrial provocou transformações profundas nas sociedades rurais, até então mais isoladas e menos permeáveis às influências externas, conduzindo a

mudanças significativas no modo de compreender e praticar os jogos tradicionais (Serra, 1999).

O avanço do urbanismo, as alterações na organização política e social, e a mundialização da comunicação e informação abriram novos horizontes e vias de desenvolvimento para as sociedades contemporâneas. Contudo, esses mesmos processos afastaram o ser humano do contacto com a natureza e reduziram as oportunidades de socialização e convívio que outrora se verificavam nos trabalhos coletivos e nos jogos tradicionais (Serra & Serra, 2017b).

Atualmente, as práticas lúdicas tendem a concentrar-se em dois grandes grupos: os desportos visualizados e os desportos informáticos ou virtuais, ambos limitando a interação grupal e o envolvimento corporal ativo (Serra, 2017a).

Os jogos tradicionais tendem a desaparecer. As crianças cada vez mais dispõem de poucos espaços ao ar livre, a era tecnológica veio substituir as danças de roda, o canto, e o jogo tradicional fica esquecido. Parte dos exercícios lúdicos mantidos pela tradição entrou em desuso, sendo apenas recordados pelos mais velhos (Guedes, 1987).

Os jogos eletrónicos afastam as crianças da vida real, das relações sociais e dos deveres, estimulando o consumismo, a intolerância e a perda de valores éticos. Essa influência pode comprometer o pensamento crítico e favorecer uma cultura de alienação e competição excessiva (Silva, 2004). O repertório de brinquedos e jogos tradicionais alterou-se profundamente, sobretudo pelo avanço tecnológico, o que explica o esquecimento e o abandono gradual dessas práticas (Campos et al., 2024).

Na sociedade contemporânea, os JT são frequentemente considerados improdutivos, marginais e pouco sérios, o que revela a desvalorização da aprendizagem lúdica enquanto promotora do bem-estar e da educação emocional das crianças. Essa postura traduz-se numa renúncia à promoção da saúde e do equilíbrio físico, social e psicológico da criança (Jaqueira & Araújo, 2017). Além disso a tecnologia simples e artesanal dos JT, o seu carácter festivo e o entusiasmo que geram podem inibir alguns docentes, que receiam perder o controlo dos resultados e a disciplina da aula de Educação Física (Jaqueira & Araújo, 2017).

De acordo com Huizinga (2015), o jogo constitui um dos fundamentos da cultura humana, representando uma forma de expressão livre, criativa e simbólica do espírito. O autor alerta para o risco de o jogo se tornar artificial e vazio quando perde a sua função cultural, comunitária e simbólica.

2.3.6. Sobrevivência dos Jogos Tradicionais

A sobrevivência dos jogos tradicionais depende, em grande medida, da capacidade das comunidades de preservar e adaptar o seu património lúdico às transformações sociais contemporâneas. Com o trabalho conjunto das autarquias locais, coletividades de cultura e recreio, escolas, instituições privadas e de solidariedade social, é possível resgatar os antigos jogos, modificando-os e adaptando-os às condições da sociedade atual (Serra, & Serra, 2017b).

As crianças desempenham um papel essencial neste processo, pois aparecem como transmissoras naturais dos jogos tradicionais, através da observação, imitação e partilha com os pares. Este fenómeno explica o facto de muitos destes brinquedos e brincadeiras terem sobrevivido ao longo dos séculos, apresentando semelhanças notáveis em diferentes regiões do mundo, o que evidencia a sua dimensão universal e cultural (Friedemann, 1995).

A valorização do JT nas aulas de Educação Física deve ser estimulada como um meio de desenvolvimento da atividade física e das habilidades básicas e específicas, funcionando como elemento inovador e motivador de uma aprendizagem lúdica e significativa. Além disso contribui para a transmissão de valores fundamentais, culturais, sociais e morais, e para o desenvolvimento da inteligência motora, cognitiva e emocional (Jaqueira & Araújo, 2017).

Os JT poderão desempenhar a mesma função que qualquer outra atividade desportiva e, ao mesmo tempo, manter vivas as tradições de um povo, atividades, jogos e brincadeiras transmitidas e realizadas por muitas gerações (Bragada, 2002).

A continuidade dos JT justifica-se pela homenagem às crianças e aos adultos que, na sua simplicidade e rusticidade, encontravam na sua prática, além da competição saudável, o sentido lúdico, o lazer e os valores essenciais à vida em comunidade (Bragada, 2000).

2.4. Dimensões de análise do desenvolvimento da criança

A Tabela 4 apresenta uma pequena síntese das principais dimensões do desenvolvimento da criança, correspondentes à faixa etária em que incide a presente investigação — dos 5 aos 13 anos de idade.

Tabela 4 - Dimensões de análise do desenvolvimento da criança.

Idade	Morfológica	Física	Perceptivo-motora	Cognitiva	Moral	Social	Afetiva	Competitiva
5-9	Crescimento físico moderado. Proporcionalidade diferente da adulta. Dimorfismo sexual progressivamente perceptível.	Flexibilidade elevada. Força e resistência reduzida. A fadiga interfere em atividades prolongadas.	Aquisição de skills complexas e sequências de movimentos. Desenvolvimento de competências perceptivas (distância, declive, relevo, entre outras).	Pensamento concreto. Capacidade reduzida de abstração e representação. Dificuldade na elaboração de estratégias. Antecipação limitada das consequências da ação. Dificuldade em manter a concentração por períodos prolongados.	Perceção da regra como limitação. Compreensão das consequências diretas da ação. Julgamentos baseados em dicotomias de bom/mau e certo/errado. Início da noção de reciprocidade e justiça.	Atividade predominante autocentrada. Competição direta com um opositor. Aprendizagem de comportamentos sociais e distinção entre aceitável/ /não-aceitável. Início das regras de convivência e etiqueta.	Forte envolvimento emocional, emoção prevalece sobre a razão. Foco excessivo na vitória e recompensa imediata. Tendência para mudar de atividade em função do resultado ou interesse momentâneo.	Jogo orientado para o desenvolvimento. Aquisição e consolidação de skills fundamentais. Prática com o objetivo de jogar. Predomínio do jogo livre em detrimento do treino estruturado.
10-13	Crescimento em altura acentuado. Predomínio das dimensões lineares. Avanço maturacional do sexo feminino.	Aumento moderado de força e resistência. Perda de flexibilidade. Fortes diferenças individuais.	Coordenação afetada pelo crescimento. Instabilidade das respostas e variabilidade entre repetições.	Pensamento abstrato. Capacidade de elaborar estratégias de longo prazo. Aplicação de soluções lógicas a problemas concretos. Maior antecipação das consequências imediatas das ações.	Perceção da imagem social e das normas coletivas. Capacidade de compreender diferentes perspetivas sobre o mesmo tema. Reconhecimento das expectativas do outro.	Competição com múltiplos opositores e perceção de hierarquias (ranking). Desenvolvimento da noção de cooperação e pertença a um grupo. Aprendizagem do saber-estar competitivo e das relações pessoais.	Instabilidade emocional. Maior risco de abandono (<i>dropout</i>). Início da aprendizagem de estratégias de autorregulação e controlo emocional.	Formação mais específica e orientada para o desempenho. Aperfeiçoamento técnico e tático das skills. Aumento da intensidade e da frequência do treino.

Fonte: Adaptado de Barreiros (2014)

Esta análise permite compreender as características morfológicas, físicas, percetivo-motoras, cognitivas, morais, sociais, afetivas e competitivas que influenciam o envolvimento das crianças nas atividades lúdicas e nos jogos tradicionais.

2.5. Influência do jogo no desenvolvimento infantil

2.5.1. Cognitivo

Ao nível cognitivo, o jogo permite à criança compreender, aplicar e respeitar as regras; identificar e utilizar a pontuação adequada a cada modalidade; dominar a linguagem específica dos jogos tradicionais e explorar novos meios e materiais necessários à sua realização (Bragada, 2002).

O jogo desempenha um papel determinante no desenvolvimento cognitivo, ao estimular a imaginação, a criatividade e a resolução de problemas, promovendo a capacidade de planejar, antecipar e adaptar estratégias em função das situações lúdicas. De igual modo, possibilita a exploração de diferentes percepções e formas de raciocínio, transformando o mundo real num espaço imaginário onde a criança pode experimentar papéis, tomar decisões e construir significados, num processo de aprendizagem ativa (Campos et al., 2024).

2.5.2. Socio afetivo

Através do jogo, a criança aprende a relacionar-se, a colaborar e a comunicar com os colegas; a solicitar e manter a atenção; a desenvolver o gosto pelos jogos tradicionais; a aceitar e a cumprir regras; e a trabalhar em equipa com um objetivo comum (Bragada, 2002).

Os JT colocam as crianças em situações de alegria e de interação, nos quais são desafiadas a resolver problemas corporais, temporais, espaciais e de relacionamento social, de uma forma lúdica e concreta (Guedes, 1987).

A criança utiliza o corpo como meio de expressão, o que favorece o autoconhecimento, o conhecimento do outro e a compreensão do mundo que a rodeia (Campos et al., 2024). O jogo promove o desenvolvimento socio afetivo ao estimular a entreatajuda, a solidariedade, a cooperação e a expressão das emoções, contribuindo simultaneamente para a autoestima, a autoimagem e o bem-estar, através do divertimento que proporciona (Campos et al., 2024).

De acordo com Neto (2020), a brincadeira é uma atividade que envolve espaço e tempo, quanto mais a criança brincar, maior será o seu desenvolvimento físico, mental e social refletindo-se numa formação global e harmoniosa (Neto, 2020).

2.5.3. Psicomotor

Ao proporcionar alegria e divertimento, o jogo favorece a autoestima, o autoconceito, a autoimagem e o bem-estar, enquanto estimula o desenvolvimento de capacidades e habilidades motoras. Constitui assim, um recurso pedagógico essencial para a aprendizagem motora, contribuindo de forma significativa para a aquisição do alfabeto motor (Campos et al., 2024).

A Tabela 5 permite compreender os benefícios da implementação dos jogos tradicionais no desenvolvimento da criança.

Tabela 5 - Influência dos jogos tradicionais no desenvolvimento da criança.

Desenvolvimento	Exemplos de Resultados
Cognitivo	Estímulo da imaginação, memória e do raciocínio; capacidade de atenção e do espírito de iniciativa; enriquecimento da linguagem; coordenação das sensações visuais, táteis e auditivas.
Socio afetivo	Aprendizagem e interiorização de regras; desenvolvimento da cooperação e adaptação ao outro; capacidade de lidar com a frustração e controlo emocional; promoção da solidariedade, da motivação, da alegria de jogar e obter resultados; valorização do gesto bem executado e do sentido musical.
Psicomotor	Melhoria da coordenação global; percepção e domínio do próprio corpo; adaptação e organização espaço-temporal; reação a situações imprevistas; facilitação da autocorreção postural; aquisição e aperfeiçoamento das habilidades e capacidades motoras.

Fonte: Adaptado de Guedes (1987), Bragada (2002) e Mendes et al. (2016).

Verifica-se que o jogo potencia e aperfeiçoa as capacidades motoras condicionais, força, resistência, velocidade, e as capacidades motoras coordenativas como o equilíbrio, a diferenciação cinestésica, o ritmo, a orientação espacial e o tempo de reação (Bragada, 2002; Campos, 2024).

2.6. O jogo e o desenvolvimento de habilidades e capacidades motoras

A Tabela 6 apresenta um conjunto de jogos tradicionais e os movimentos a eles associados, que contribuem para o desenvolvimento das habilidades locomotoras e manipulativas das crianças.

Tabela 6 - Habilidades motoras e JT que contribuem para o seu desenvolvimento.

Tipo de habilidade	Tipo de movimento	Jogos tradicionais associados
Locomotora	Andar	Jogo das colheres, estátua, entre outros.
	Correr	Apanhada, barra do lenço, cantinhos, corrida de cântaros, corrida de cestos, pisca, entre outros.
	Saltar vertical	Elástico, saltar à corda, entre outros.
	Saltar horizontal	Macaca, pulo, entre outros.
Manipulativa	Lançar	Acerta-acerta, argola, berlinde, bola, carolino, latas, lencinho, macaca, malha, mata, pião, entre outros.
	Agarrar	Cabra-cega, tração à corda, entre outros.
	Pontapear	Lata, entre outros.

Fonte: adaptado de Mendes e Dias (2013)

Pela sua diversidade, estes jogos favorecem o equilíbrio, a coordenação, a destreza e o controlo corporal constituindo-se como instrumentos pedagógicos relevantes para a promoção da motricidade global e específica.

A Tabela 7 apresenta um conjunto de JT que potenciam o desenvolvimento das capacidades motoras, tanto condicionais — força, resistência e velocidade — como coordenativas, que incluem o equilíbrio, o ritmo, a orientação espacial, a reação e a diferenciação cinestésica.

A Tabela 7 apresenta as capacidades motoras condicionais e coordenativas - exemplos de JT que contribuem para o seu desenvolvimento.

Tabela 7 - Capacidades motoras condicionais e coordenativas - exemplos de JT que contribuem para o seu desenvolvimento.

Capacidades motoras condicionais Determinadas pelos processos de utilização e produção de energia.	Exemplos de JT
Velocidade: Rapidez com que se realizam as mais diversas ações motoras.	Arco, barra corrida, cantinho, coelho, dá-me lume, espiche, está quieto, gato e o rato, lencinho da botica, macaquinho do chinês, mata, porca, corrida de sacos, mosca três, guarda-fato, entre outros.
Flexibilidade: Capacidade de o organismo efetuar com grande amplitude as ações motoras.	Saltar ao elástico, entre outros.
Força: Possibilidade de o organismo levantar, transportar, empurrar e puxar pesos com base na contração dos músculos.	Arranca trigo, bom barqueiro, braço de ferro, burro montado, cadeirinha, ferro, fito, pau ensebado, pedra, pica burro, pulo, tração à corda, entre outros.
Resistência: Eficácia, o mais constante possível, da atividade motora ao longo de toda a sua duração.	Apanhada, escondidas, polícias e ladrões, entre outros.

Capacidades motoras coordenativas Determinadas principalmente pelos processos nervosos de orientação, regulação e controlo de movimentos.	Descrição	Exemplos de JT
Diferenciação cinestésica: Capacidade necessária para a realização de ações motoras corretas e eficientes, com base numa receção e assimilação bem diferenciada e precisa de informações cinestésicas dos músculos, tendões e ligamentos.	Na realização de movimentos de grande precisão (em termos de direção e regulação da força a aplicar). No controlo de parâmetros dinâmicos, temporais e espaciais do movimento.	Bilharda, ferradura, fito, pião, macaca, macaca redonda, pedrinhas, porca, botão, entre outros. Saltar à corda (individual, e em grupo), corrente elétrica, burro montado, cabra-cega, macaca, entre outros.
Equilíbrio: Capacidade necessária à conservação ou recuperação do equilíbrio, pela adaptação às condições ambientais que exijam pequenas alterações de posição ou situações de equilíbrio instável.	Equilíbrio estático. Equilíbrio dinâmico.	Arranca trigo, panca, fero, macaca redonda, entre outros. Arco, andas, corrida de sacos, bom barqueiro, chicha, macaca, corrida de sacos, pulo, entre outros.
Orientação espacial: Capacidade necessária para a determinação e modificação da posição e movimento do corpo no tempo e no espaço.	Na orientação do indivíduo no espaço. Na orientação do indivíduo no campo de jogo.	Cabra-cega, botão, saltar à corda, espeto, pião, Guarda-fato, entre outros. Cabra-cega, saltar à corda, gato e o rato, mata, cantinhos, entre outros.
Reação: Capacidade de reagir o mais rápido e oportunamente a estímulos de diferente grau de complexidade.	Não se aplica.	Pedrinhas, mosca três, mata, martinico, macaquinho do chinês, lencinho,
Ritmo: Capacidade de organizar cronologicamente seqüências de ações corporais, realizadas ou previstas, de modo a coordenar o gesto com o ritmo.	Não se aplica.	Danças de roda, lengalengas, entre outras.

Fonte: adaptado de Bragada, (2002).

Estes jogos pela diversidade de movimentos que envolvem, contribuem para a formação integral da criança.

CAPÍTULO III – METODOLOGIA

3.1. Amostra

Participaram voluntariamente no estudo 261 crianças, de ambos os sexos, com idades compreendidas entre os seis e os onze anos, residentes em Portugal, durante o mês de junho do ano letivo de 2024/2025. Neste caso, 236 participantes eram provenientes da EB1 da Solum e 25 participantes do ATL de Portalegre.

As crianças frequentavam duas instituições de ensino distintas: a Escola Básica do 1.º Ciclo da Solum (Coimbra) e o ATL de Portalegre.

No que diz respeito à nacionalidade, a maioria das crianças era portuguesa ($n = 206$, 78,9%), seguindo-se participantes de nacionalidade brasileira ($n = 35$; 13,4%), angolana ($n = 6$; 2,3%), francesa ($n = 2$; 0,8%), inglesa ($n = 2$; 0,8%). Registaram-se ainda, com um participante cada (0,4%), as nacionalidades argentina, suíça, venezuelana, israelita, alemã, checa, colombiana, norte-americana, macedónia e finlandesa.

A composição da amostra reflete uma predominância de participantes de nacionalidade portuguesa, o que é consistente com o contexto geográfico em que o estudo foi desenvolvido.

3.2. Aspetos Éticos (amostra)

A investigação cumpriu integralmente todos os princípios da investigação científica, respeitando a voluntariedade, o consentimento informado e a proteção de dados pessoais.

Foram obtidas autorizações formais das duas instituições envolvidas e o consentimento informado dos encarregados de educação de todas as crianças participantes.

As crianças mostraram o seu consentimento para participar no estudo, tendo sido assegurado que o faziam de forma livre e esclarecida.

3.3. Danos e Privacidade

Os participantes e os respetivos encarregados de educação foram informados de que os dados pessoais recolhidos no decorrer do estudo seriam utilizados para fins académicos, no âmbito da presente investigação.

Foi assegurado que nenhuma informação de carácter pessoal seria divulgada durante ou após o estudo, de forma a garantir o anonimato e a confidencialidade dos participantes.

3.4. Aspetos Éticos (investigador)

O investigador solicitou autorização prévia às instituições de ensino frequentadas pelos participantes, fornecendo informação clara e detalhada sobre os objetivos, os procedimentos e a natureza da investigação.

Durante todo o processo, o investigador atuou de forma ética, imparcial e responsável, assegurando o respeito pelos participantes, a proteção dos dados recolhidos e a transparência na comunicação dos resultados.

3.5. Hipóteses estatísticas

H_0 (hipótese nula): A proporção média de crianças do 1.º Ciclo do Ensino Básico que demonstram conhecimento sobre os jogos tradicionais não é significativamente elevada.

H_1 (hipótese alternativa): A proporção média de crianças que demonstram conhecimento sobre os jogos tradicionais é significativamente elevada, indicando uma presença relevante destes jogos no seu repertório cultural.

3.6. Variáveis

3.6.1. Variável independente

Sexo das crianças (masculino / feminino)

Esta variável categórica foi utilizada para analisar se o conhecimento declarativo sobre os jogos tradicionais varia em função do sexo, permitindo identificar eventuais diferenças de natureza sociocultural ou de experiências lúdicas.

3.6.2. Variáveis dependentes

As variáveis dependentes correspondem às três dimensões do conhecimento declarativo avaliado em relação a cada jogo tradicional:

Identificação – Capacidade de a criança reconhecer o brinquedo/jogo a partir da sua imagem.

Tipo de variável: categórica dicotómica (1 = identifica corretamente; 0 = não identifica).

Nomeação – Capacidade de nomear corretamente o brinquedo/jogo identificado.

Tipo de variável: categórica dicotómica (1 = nomeia corretamente; 0 = não nomeia).

Saber jogar – Capacidade de explicar ou descrever de forma adequada as regras básicas e a forma de jogar.

Tipo de variável: categórica dicotómica (1 = sabe jogar; 0 = não sabe).

3.7. Procedimentos

Neste estudo, foi adotada uma abordagem mista, de natureza qualitativa e quantitativa. A componente qualitativa baseou-se na observação direta do comportamento das crianças durante a demonstração dos jogos, complementada pela entrevista semiestruturada como técnica de recolha de dados. Já a componente

quantitativa incidu na análise estatística descritiva dos dados recolhidos nas respostas dos participantes, permitindo uma caracterização objetiva das práticas lúdicas observadas.

O estudo foi desenvolvido em quatro fases distintas.

Na primeira fase, realizou-se uma revisão da literatura, por meio de consulta a bases de dados científicas, análise bibliográfica, com o objetivo de identificar estudos publicados entre 1970 e 2025 relacionados com brinquedos e jogos tradicionais portugueses.

Numa segunda fase, estabeleceu-se contacto telefónico e eletrónico com a direção pedagógica de dois colégios privados (localizados em Aveiro e Albergaria-a-Velha), um agrupamento de escolas de Aveiro, um ATL de Portalegre e uma escola do 1.º CEB de Coimbra, com o objetivo de solicitar autorização para a realização do estudo.

No entanto, apenas duas instituições — a EB1 Solum, em Coimbra, e o ATL do Centro Social Infantil de São Lourenço – SCMP, em Portalegre — aceitaram colaborar, tendo sido nelas desenvolvido o trabalho de campo.

Foram cumpridos os procedimentos éticos e obtidas as respetivas autorizações formais para a realização do estudo.

A terceira fase constituiu o núcleo da investigação, desenvolvida ao longo de duas semanas, com sessões individuais com cada criança para aplicação dos questionários na EB1 Solum (Coimbra), e em dois dias no ATL de Portalegre.

As entrevistas foram realizadas em espaço próprio das instituições, num clima de confiança e tranquilidade.

Por fim, a quarta fase consistiu na organização, análise e interpretação dos dados recolhidos, com base na análise qualitativa e no tratamento estatístico descritivo das respostas.

3.8. Análise e tratamento e dados

Procedeu-se à análise e codificação dos dados obtidos durante a aplicação do questionário semiestruturado às crianças, acerca dos brinquedos e jogos tradicionais.

A etapa final consistiu na organização e sistematização das informações recolhidas com os objetivos de identificar o conhecimento das crianças do 1.º CEB sobre brinquedos e jogos tradicionais portugueses.

Os dados quantitativos e qualitativos foram organizados e analisados com o apoio dos softwares Microsoft Excel e IBM SPSS Statistics (versão 29.0), com um nível de significância de 5%.

Foi aplicado o teste t para amostras independentes (Independent Samples t-Test), a One-Way ANOVA), o teste do qui-quadrado (2x2) e o teste de Friedman, sendo este último o procedimento mais adequado para a análise de medidas repetidas em dados não paramétricos. Para as comparações múltiplas, recorreu-se à correção de Holm-Bonferroni (p ajustado por Holm), com o objetivo de controlar o erro tipo I e garantir maior rigor inferencial. Adicionalmente, foi calculado o V de Cramér, a fim de quantificar a magnitude da associação entre variáveis categóricas, complementando a análise de significância estatística com a interpretação da força da relação observada entre categorias.

CAPÍTULO IV - RESULTADOS

4.1. Introdução

O presente capítulo apresenta e analisa os resultados obtidos no estudo sobre o conhecimento e a prática de brinquedos e JTP pelas crianças do 1.º CEB. Os resultados foram organizados em três dimensões principais: (a) identificação dos oito brinquedos/jogos apresentados às crianças; (b) nomeação dos mesmos; e (c) competência declarada para jogar. Complementarmente analisaram-se as diferenças por sexo e a questão aberta sobre outros brinquedos e jogos tradicionais conhecidos.

4.2. Resultados da identificação dos brinquedos e jogos tradicionais

Relativamente à identificação dos brinquedos e JTP (Figura 1), observou-se que as crianças reconheceram mais frequentemente quatro jogos, sendo os mais significativos o J7 (pião), identificado por 183 crianças, correspondendo a 70,1% da amostra; o J8 (berlindes), identificado por 154 crianças, correspondendo a 59% da amostra; o J2 (corda), mencionado por 147 crianças, correspondendo a 56,3% da amostra e o J4 (saco), referido por 128 crianças, o que representa 49% da amostra. Estes valores indicam uma elevada saliência cultural e familiaridade com atividades ainda presentes no contexto das atividades do 1.º CEB.

A Figura 1 mostra os valores percentuais da identificação dos brinquedos e JTP.

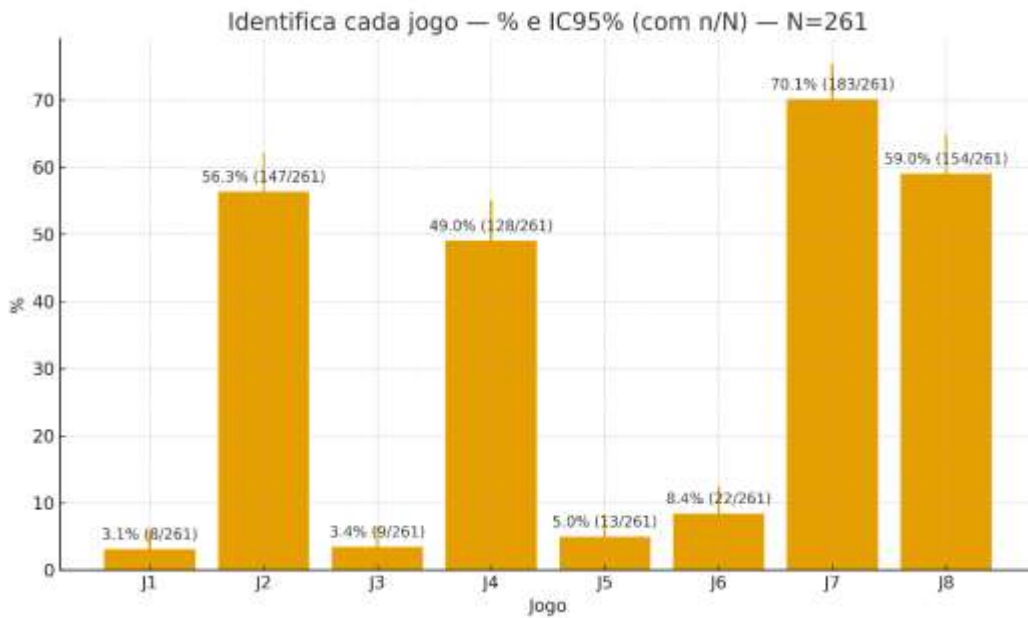


Figura 1 - Valores percentuais da identificação dos brinquedos e JTP.

Em contraste, registaram-se valores muito reduzidos para outros quatro jogos sendo os mais significativos o J1 (arco e gancheta), identificado por 8 crianças correspondendo a 3,1% da amostra; o J3 (corrida de cântaros), identificado por 9 crianças correspondendo a 3,4% da amostra; o J5 (malha), identificado por 13 crianças correspondendo a 5% da amostra e o J6 (prego/cavilha) identificado por 22 crianças correspondendo a 8,4% da amostra, sugerindo uma menor prática destas atividades.

4.3. Resultados da nomeação dos brinquedos e JTP

Relativamente aos brinquedos e JTP nomeados corretamente (Figura 2), observou-se um padrão semelhante aos anteriormente identificados, demonstrando maior facilidade em atribuir nomes aos jogos mais familiares.

A Figura 2 mostra os valores percentuais dos brinquedos e JTP nomeados corretamente.

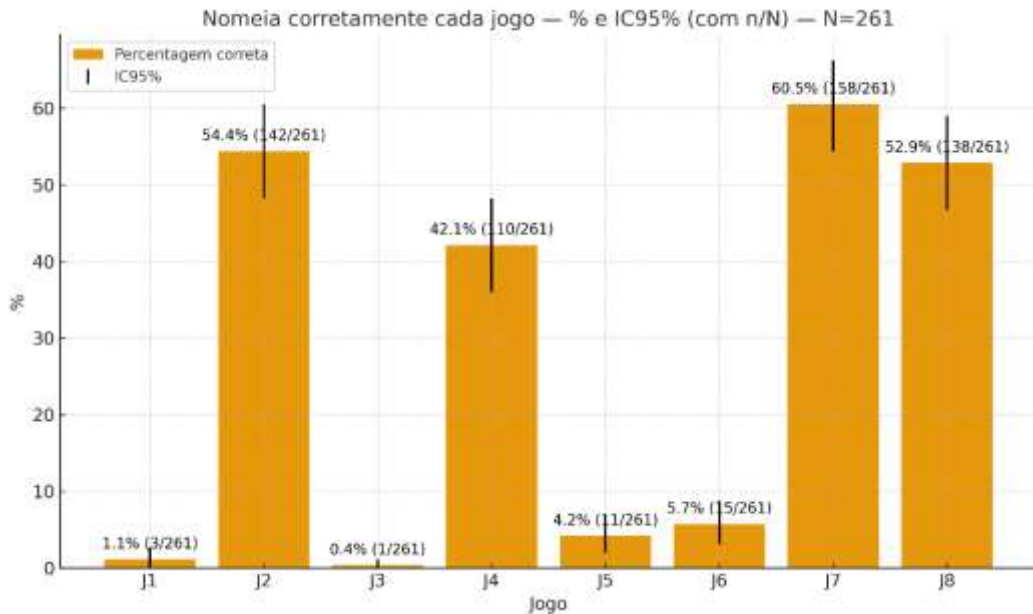


Figura 2 - Valores percentuais dos brinquedos e JTP nomeados corretamente.

O pião nomeado por 158 crianças correspondendo a 60,5% da amostra; a corda, nomeada por 142 crianças correspondendo a 54,4% da amostra; os berlindes foram nomeados por 120 crianças e 18 crianças nomearam como sendo bolas de gude, ambos os resultados ficaram na mesma categoria correspondendo a 52,9% da amostra e o saco com nomeação de 110 crianças correspondendo a 42,1% da amostra.

Por outro lado, os jogos menos nomeados foram a corrida de cântaros nomeada por 1 criança correspondendo a 0,4% da amostra; o arco e gancheta nomeado por 3 crianças correspondendo a 1,1% da amostra; o jogo da malha nomeado por 11 crianças correspondendo a 4,2% da amostra e o jogo da cavilha/prego nomeado por 15 crianças o que corresponde a 5,7% da amostra.

4.4. Resultados da competência demonstrada para jogar

Relativamente aos brinquedos e JTP que as crianças demonstraram saber jogar (Figura 3), as percentagens são globalmente inferiores. Os valores com maior domínio de competência prática para jogar foram a corda apresentados por 129 crianças correspondendo a 49,4% da amostra; o jogo do saco demonstrado por 114 crianças correspondendo a 43,7% da amostra; o jogo do pião mostrado por 111 crianças correspondendo a 42,5% da amostra; e o jogo dos berlindes/bolas de gude demonstrado por 95 crianças correspondendo a 36,4% da amostra.

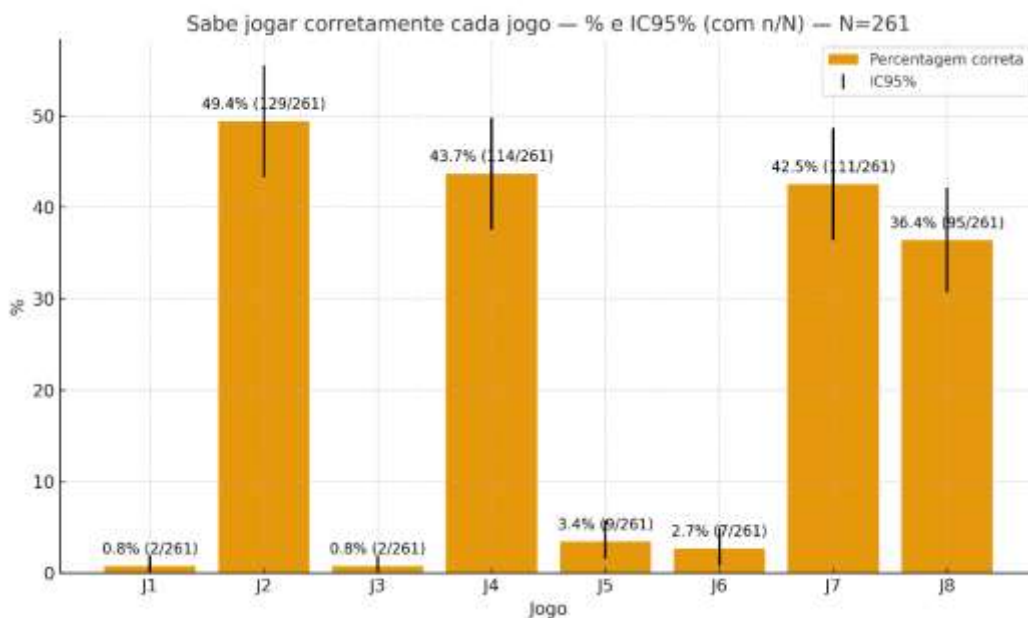


Figura 3 - Valores percentuais dos brinquedos e JTP que as crianças demonstraram saber jogar.

Os restantes brinquedos e jogos (arco e gancheta, corrida de cântaros, prego/cavilha e malha), apresentaram valores residuais inferiores a 4% evidenciando o afastamento progressivo das práticas tradicionais em contexto do 1.º CEB.

4.5. Resultados da análise dos valores percentuais de todas as categorias

Com o objetivo de averiguar os valores percentuais de todos os resultados (Figura 4), e posteriormente se existiam diferenças significativas entre as três categorias de reconhecimento dos brinquedos e jogos — Identifica, nomeia e sabe jogar foi realizado o teste de Friedman (Figura 5), adequado para medidas repetidas não paramétricas.

Jogo	Identifica n/N (%)	Nomeia n/N (%)	Sabe jogar n/N (%)
J1	8/261 (3.1%)	3/261 (1.1%)	2/261 (0.8%)
J2	147/261 (56.3%)	142/261 (54.4%)	129/261 (49.4%)
J3	9/261 (3.4%)	1/261 (0.4%)	2/261 (0.8%)
J4	128/261 (49.0%)	110/261 (42.1%)	114/261 (43.7%)
J5	13/261 (5.0%)	11/261 (4.2%)	9/261 (3.4%)
J6	22/261 (8.4%)	15/261 (5.7%)	7/261 (2.7%)
J7	183/261 (70.1%)	158/261 (60.5%)	111/261 (42.5%)
J8	154/261 (59.0%)	138/261 (52.9%)	95/261 (36.4%)

Nota. Valores apresentados como n/N (percentagem).

Figura 4 - Valores percentuais de todos os resultados Identifica, Nomeia e Sabe Jogar por Jogo (N=261).

Os resultados indicaram que as crianças reconhecem significativamente mais jogos do que os que nomeiam ou sabem jogar. Não se observaram diferenças significativas entre nomear e saber jogar, sugerindo um equilíbrio entre o domínio verbal e prático.

A Figura 5 mostra os valores percentuais das diferenças entre as três categorias de reconhecimento brinquedos e JTP.

Categoria	Média (%)	Desvio-padrão
Identifica	31.8	26.9
Nomeia	27.6	26.6
Sabe jogar	22.5	20.4

Figura 5 - Valores percentuais das diferenças entre as três categorias de reconhecimento brinquedos e JTP.

Em média, mais crianças identificam os jogos do que as que os nomeiam ou sabem jogar, sugerindo uma tendência decrescente.

4.6. Resultados da diferença entre sexos na identificação, nomeação e saber jogar

Os resultados da avaliação das diferenças entre sexos, recorrendo-nos ao teste do qui-quadrado (2x2), com correção de Holm para múltiplas comparações em cada família de oito jogos. Apresentando-se ainda as percentagens por sexo e o V de Cramér como medida de efeito, apresentado abaixo no quadro de diferenças entre sexo na identificação, nomeação e sabe jogar (Figura 6).

No que respeita à identificação a maioria das diferenças entre sexos não atingiu significância estatística, com exceção de três casos: corda, pião e berlindes.

As raparigas identificaram significativamente mais o jogo da corda (66,4% vs. 47,5%; $p = 0,02$; $V = 0,18$), enquanto os rapazes reconheceram com maior frequência o pião (78,4% vs. 60,7%; $p = 0,02$; $V = 0,19$) e os berlindes (69,8% vs. 46,7%; $p < 0,001$; $V = 0,23$).

Na nomeação dos jogos, o padrão manteve-se semelhante. As raparigas apresentaram maior capacidade de nomear corretamente o jogo da corda (64,8% vs. 45,3%; $p = 0,02$; $V = 0,19$), ao passo que os rapazes voltaram a destacar-se no pião (69,8% vs. 50,0%; $p = 0,01$; $V = 0,19$) e nos berlindes (54,0% vs. 36,9%; $p = 0,02$; $V = 0,19$)

Por fim, na dimensão “sabe jogar”, observaram-se as diferenças mais marcadas. Apesar de uma tendência não significativa que favorece as raparigas na corda (58,2% vs. 41,7%; $p = 0,07$), os rapazes revelaram um domínio claramente superior nos piões (54,7% vs. 28,7%; $p < 0,001$; $V = 0,25$) e berlindes (51,8% vs. 18,9%; $p < 0,001$; $V = 0,33$).

Dimensão	Jogo / Brinquedo	% Rapazes	% Raparigas	p (Holm)	V de Cramér
Identifica	Corda	47.5	66.4	0.02	0.18
	Pião	78.4	60.7	0.02	0.19
	Berlindes	69.8	46.7	<0.001	0.23
Nomeia	Corda	45.3	64.8	0.02	0.19
	Pião	69.8	50.0	0.01	0.19
	Berlindes	54.0	36.9	0.02	0.19
Sabe jogar	Corda	41.7	58.2	0.07	0.16
	Pião	54.7	28.7	<0.001	0.25
	Berlindes	51.8	18.9	<0.001	0.33

Figura 6 - Valores percentuais das diferenças entre sexos na identificação, nomeação e sabe jogar.

Verifica-se um padrão consistente de diferenciação por género: as raparigas demonstram maior familiaridade com jogos de corda; os rapazes evidenciam maior domínio nos piões e berlindes. As restantes brincadeiras mostram diferenças residuais, apontando para experiências mais partilhadas entre sexos.

4.7. Resultados da questão “Conhecem outros brinquedos e JTP”?

Relativamente à questão sobre “Conheces outros brinquedos ou JTP para além destes?” (Figura 7), das 261 crianças inquiridas, responderam “sim” 148 crianças o que corresponde a 56,7% da amostra.

Sexo e %		não	sim	Total
sexo	contagem	64	75	139
rapaz	% em sexo	46,0%	54,0%	100,0%
	% em Conheces outro brinquedo ou jogo tradicional?	56,6%	50,7%	53,3%
rapariga	contagem	49	73	122
	% em sexo	40,2%	59,8%	100,0%
	% em Conheces outro brinquedo ou jogo tradicional?	43,4%	49,3%	46,7%
Total	contagem	113	148	261
	% em sexo	43,3%	56,7%	100,0%
	% em Conheces outro brinquedo ou jogo tradicional?	100,0%	100,0%	100,0%

Nota. N válidos = 261; Missing = 0. Percentagens calculadas sobre N válidos. IC95% pelo método de Wilson.

Figura 7 - Valores percentuais da resposta à questão “Conheces outros brinquedos e jogos tradicionais populares (JTP)”?

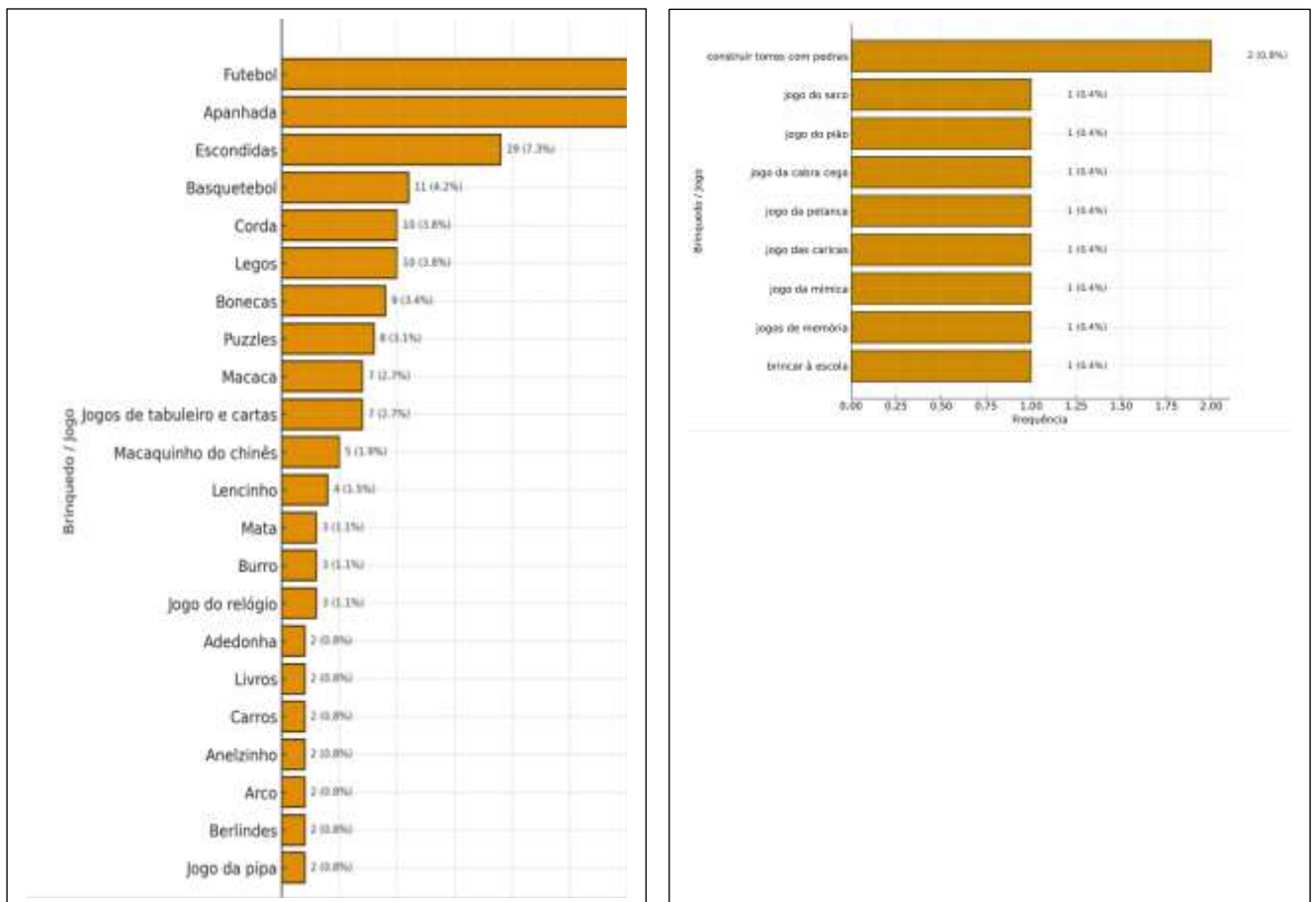
Responderam “não” 113 crianças, o que corresponde a 43,3% da amostra. Entre as respostas afirmativas, 75 correspondem a rapazes (50,7%) e 73 a raparigas (49,3%), o que revela uma distribuição equilibrada entre sexos.

4.8. Resultados da identificação de outros brinquedos e JTP

Quando analisados as respostas da questão aberta para identificarem outros brinquedos ou JTP verificou-se que as 148 (56,7%) crianças que responderam afirmativamente,

revelou uma variedade de referência entre jogos de movimento e interação social, de construção, brinquedos simbólicos e jogos de carácter tecnológico (Figura 8).

Os resultados mais expressivos, dos brinquedos e JTP correspondem a futebol (35 respostas, 13,4%); apanhada (31 respostas, 11,9%); escondidas (19; 7,3,%); basquetebol (11; 4,2%); corda (10; 3,8%); legos (10;3,8%); bonecas (9; 3,4%); puzzles (8;3,1%); macaca jogos de tabuleiro e cartas (7; 2,7%); macaquinho do chinês (5; 1,9%), lencinho (4;1,5%); mata, burro e jogo do relógio (3; 1,1%) e os brinquedos ou jogos adedonha, livros, carros, anelzinho, arco, berlindes e jogo da pipa (2; 0,8%).



Nota. N válidos = 261

Figura 8 - Valores percentuais de todas as respostas sobre identificação de outros brinquedos e JTP.

Conforme indicado na Figura 8 que apresenta os valores percentuais da questão aberta sobre a identificação de outros brinquedos ou JT. Encontram-se à esquerda do gráfico

encontram-se as categorias com frequências entre 35 e 2 respostas, enquanto à direita estão os brinquedos e jogos mencionados apenas por uma criança com valores residuais de 0,4% da amostra.

5.1. Discussão

De forma geral, os resultados revelam que os jogos mais amplamente identificados, nomeados e praticados pelas crianças foram o pião, os berlindes, a corda e o jogo do saco, ao passo que o arco e gancheta, a corrida de cântaros, a malha e o prego ou cavilha surgiram com menor reconhecimento. Esta tendência confirma a observação de Bragada (2002), que destaca a persistência dos jogos de destreza e de fácil acesso como expressão da continuidade da cultura popular portuguesa. Do mesmo modo, Amado (2020) salienta que os jogos mais simples e associados à rua e ao recreio escolar tendem a sobreviver à modernização lúdica, enquanto outros, dependentes de contextos rurais e utensílios específicos, desaparecem progressivamente.

Numa outra perspectiva, este estudo vai ao encontro do que refere Silva (2011), ao evidenciar a perpetuação de alguns jogos, como é o caso das atividades com a corda, mas também o esquecimento de brinquedos como o arco e a gancheta. Assim, os resultados corroboram a ideia de que a transmissão Intergeracional dos jogos tradicionais depende fortemente da acessibilidade e da familiaridade dos materiais utilizados, tal como defendem Kishimoto (1994, 1998) e Guedes (1987).

A análise das diferenças por sexo revelou que os rapazes apresentaram percentagens mais elevadas em jogos como o pião e os berlindes, enquanto as raparigas se destacaram na corda. Estes resultados encontram paralelo nas observações de Serra (1999), que associa determinadas preferências lúdicas a papéis sociais ainda influenciados por estereótipos de género. No entanto, a magnitude das diferenças observadas é reduzida, o que sugere uma progressiva convergência entre rapazes e raparigas nas atividades lúdicas, em linha com a análise de Campos et al. (2024), que salientam a crescente igualdade de oportunidades e a flexibilização dos padrões de socialização infantil.

Os resultados revelam que no que se refere a outros brinquedos ou JTP mencionados pelas crianças, o futebol, a apanhada, as escondidas, bonecas, a macaca, os puzzles, o macaquinho do chinês, os jogos de tabuleiro, dominó e damas foram mencionados com maior frequência, embora cada um deles à exceção do futebol e da apanhada, tenha sido referido por menos de 13% das crianças. Este padrão evidencia uma

diminuição na diversidade e no reconhecimento dos jogos tradicionais entre o público do 1.º CEB. Corroborando o estudo de Campos et. al. (2024), observa-se que grande parte do repertório de brinquedos e jogos tradicionais entrou gradualmente no esquecimento, resultando das transformações culturais e tecnológicas que caracterizam a infância contemporânea.

Os resultados obtidos nesta seção evidenciam que as crianças do 1.º CEB continuam a reconhecer e a valorizar um conjunto expressivo de brinquedos e jogos tradicionais portugueses. Embora o contexto social e tecnológico atual ofereça novas formas de entretenimento, observa-se que práticas lúdicas, permanecem na memória e nas experiências infantis. Este dado confirma a persistência do património lúdico popular e a sua transmissão Intergeracional, aspetos amplamente referidos por Serra (2017) e Faria et al. (2019), ao destacarem que a continuidade das brincadeiras tradicionais depende sobretudo da oralidade e da prática partilhada entre gerações.

Do ponto de vista pedagógico, os resultados sublinham a importância da integração dos jogos tradicionais no currículo e nas atividades extracurriculares. Como defendem Amado (2020) e Kishimoto (1998), o jogo tradicional não apenas preserva a memória cultural, mas também favorece a aprendizagem ativa, o respeito pelas regras e a valorização do outro. A reintrodução destes jogos nas práticas educativas pode, portanto, contribuir para o desenvolvimento integral das crianças, promovendo competências sociais, emocionais e motoras.

5.2. Conclusão

Os resultados permitem concluir que os jogos “pião”, “corda”, “berlindes”, e “saco” são os mais reconhecidos e praticados, enquanto “arco e gancheta”, “corrida de cântaros”, “cavilha/pregos” e “jogo da malha” são desconhecidos da maioria das crianças.

Verificaram-se diferenças significativas entre sexos, sendo que as raparigas demonstraram maior familiaridade com o jogo da corda, enquanto os rapazes revelaram superior conhecimento e domínio nos jogos do pião e dos berlindes.

As restantes brincadeiras evidenciaram diferenças residuais entre géneros.

Conclui-se ainda que o futebol, a apanhada, as escondidas e o saltar à corda continuam a ser brincadeiras amplamente vivenciadas, evidenciando uma permanência parcial do património lúdico tradicional.

Este estudo indicou que os brinquedos e jogos tradicionais portugueses como a corda, o saco, o pião e os berlindes ainda fazem parte das brincadeiras de algumas crianças do 1.º CEB, no entanto jogos como o arco e gancheta, a malha, a corrida de cântaros e o jogo da cavilha ou prego são desconhecidos para a maior parte das crianças.

Face ao estado da arte, podemos concluir que os brinquedos e jogos tradicionais portugueses fazem parte do nosso legado cultural e representam um património vivo que tem perdido força, expressão e notoriedade ao longo dos tempos.

Confirmamos, assim, a extraordinária função socializadora dos jogos tradicionais, funcionando como lugar adequado para as aprendizagens comunicativas e competências sociais, necessárias na sociedade. Desempenham um papel fundamental no desenvolvimento psicomotor da criança; no desenvolvimento integral das suas capacidades psicomotoras

A enorme exuberância dos tipos relacionais e motores contemplados nos jogos tradicionais, destacam o potencial educativo do jogo tradicional frente aos desafios socioculturais contemporâneos, tais como a inclusão, a igualdade de género, dada a natureza integrativa do jogo tradicional.

5.3. Limitações do Estudo

A problemática desta dissertação envolve múltiplas dimensões e conceitos — nomeadamente a origem, os tipos de brinquedos e Jogos, a evolução dos brinquedos e jogos ao longo do tempo, a importância e influência no desenvolvimento integral da criança e a relevância dos JTP no contexto escolar. Esta amplitude implica que diversos fatores possam ser analisados de forma mais ampla futuramente.

Não foi realizado um trabalho prévio de validação do instrumento de recolha de dados, o que constitui outra limitação metodológica a considerar.

Uma das limitações mais significativas prende-se com a escassez de literatura científica recente sobre brinquedos e jogos tradicionais portugueses. A maioria dos estudos encontrados remete para autores e investigações realizadas nas décadas anteriores, o que dificultou a atualização do enquadramento teórico com base em fontes da última década. Esta limitação, contudo, reforça a pertinência do presente trabalho, ao contribuir para a renovação do interesse académico e educativo por este património lúdico-cultural.

5.4. Investigação Futura

Importa dar continuidade a esta investigação, uma vez que não existiram estudos prévios realizados com o mesmo instrumento de recolha de dados. A realização de sessões de ensino e reintrodução de jogos tradicionais em desuso junto das crianças do 1.º CEB poderá constituir uma oportunidade relevante para desenvolver um novo estudo comparativo, similar ao agora feito poderá potenciar uma avaliação comparativa dos resultados agora apresentados. Tal abordagem permitiria avaliar o impacto dessas intervenções na preservação e valorização das práticas lúdicas tradicionais, bem como no reforço do conhecimento das crianças relativamente ao património lúdico-cultural português.

Para investigações futuras, recomenda-se ainda a ampliação da amostra a diferentes regiões do país, de modo a avaliar variações culturais e contextuais na prática dos jogos tradicionais. Seria igualmente pertinente aprofundar o papel das famílias e da comunidade na transmissão destas práticas, bem como analisar a influência das tecnologias digitais na substituição ou reinvenção do brincar tradicional. Tais estudos poderão contribuir para estratégias de preservação e valorização do património lúdico português, em linha com autores como Serra (2017) e Bragada (2002).

BIBLIOGRAFIA

- Abante, N. (2024). *Cultural and historical analysis of traditional games in Mt. Isarog, Bicol Region, Philippines*. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 8 (9), 286–294. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2024.8090286>
- Amado, J. (2002a). *O brinquedo e a infância: Perspetivas históricas e culturais*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Amado, J. (2002b). *Universo dos brinquedos populares*. Lisboa: Quarteto.
- Amado, J. (2007a). *Brinquedos e brincadeiras tradicionais: Um património a preservar*. Coimbra: Edições Almedina.
- Amado, J. (2007b). *Universo dos brinquedos populares (2.ª ed.)*. Lisboa: Quarteto.
- Amado, J. (2017). *Jogos e brinquedos tradicionais na ilustração das cartilhas escolares (sécs. XIX e XX)*. *Egitânia Ciência*, 1 (20), 115–116. <https://doi.org/10.46691/es.v1i20.236>
- Amado, J. (2020). *Brinquedos tradicionais populares: Património e memórias na infância*. Loureiro: Associação Desportiva e Recreativa do Loureiro.
- Ambretti, A., García, R., León, M., & Morales, M. (2019). *Traditional games, body and movement*. *Journal of Sports Science*, 7 (1), 33–37. <https://doi.org/10.17265/2332-7839/2019.01.005>
- Artar, M. (2006). *Traditional toys in Turkey: Comparison in a rural and urban setting*. *Paidéia*, 16 (33), 37–42. <https://doi.org/10.1590/S0103-863X2006000100006>
- Bandet, J., & Sarazanas, R. (1975). *A criança e os brinquedos (2.ª ed.)*. Lisboa: Editorial Estampa.
- Barr, A., McConachie, H., Parr, J. R., Le Couteur, A., Honey, E., & Leekam, S. R. (2022). *A mixed-methods evaluation of the acceptability of therapy using LEGO® bricks (LEGO®-based therapy) in mainstream primary and secondary education*. *Autism Research*, 15*(7), 1237–1248. <https://doi.org/10.1002/aur.2725>

Barreiros, J. (2016). *Desenvolvimento motor e aprendizagem* (Vol. 1). Lisboa: Instituto Português do Desporto e Juventude (IPDJ) – Programa Nacional de Formação de Treinadores.

Bento, J., & Marques, A. (2013). *Traditional games and physical activity in children and youth:*

review. Journal of Human Sport and Exercise, 8 (2), 195–205.
<https://doi.org/10.4100/jhse.2012.82.03>

Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education* (2nd ed.). Pearson Education.

Bragada, J. (2002). *Jogos tradicionais e o desenvolvimento das capacidades motoras na escola*. Lisboa: Centro de Estudos e Formação Desportiva.

Brougère, G. (1998). *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas.

Brougère, G. (1997). *Brinquedo e cultura* (2.ª ed.). São Paulo: Editora Cortez.

Brougère, G. (1998b). *A criança e a cultura lúdica. Revista da Faculdade de Educação, 23(2), 157–169.* <https://doi.org/10.1590/S0102-25551998000200007>

Burgués, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde Publicaciones.

Cabral, A. (1985). *Jogos populares portugueses*. Porto: Editorial Domingos Barreira.

Cabral, A. (1998a). *Jogos populares portugueses de jovens e adultos* (3.ª ed.). Lisboa: Editorial Notícias.

Cabral, A. (1998b). *Jogos populares infantis* (2.ª ed.). Lisboa: Editorial Notícias.

Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens*. Lisboa: Edições Cotovia.

Campos, F., Silva, M., & Oliveira, P. (2024). *Jogos tradicionais infantis – Recriação e abordagem interdisciplinar*. Lisboa: Pactor – Edições de Ciências Sociais, Forenses e da Educação.

Campos, M., & Neto, C. (2024). *O brincar no contexto digital: Desafios e oportunidades para infância contemporânea*. Lisboa: Fundação para a Ciência e a Tecnologia.

Carvalho, J. (1998). *Bonecos de madeira de Jorge Rua de Carvalho: Brincadeiras do meu tempo, anos 20–30*. Lisboa: Câmara Municipal de Lisboa.

Cavalcante, J., & Sales, A. (2020). *Jogos e brincadeiras tradicionais populares na visão das crianças de Pontal do Araguaia – MT*. *Revista Panorâmica, Edição Especial 2020*. <https://doi.org/10.1590/2238-9210>

Château, J. (1975). *A criança e o jogo* (2.^a ed.). Lisboa: Atlântida Editora.

Ciuffo, L. L., Silva, R. A., & Pereira, M. C. (2023). *O uso do brinquedo pela enfermagem como recurso terapêutico na assistência à criança hospitalizada*. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 76 (2), e20220433. <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2022-0433pt>

Comissão Europeia. (1989?). *Brinquedos: Menos inocentes que as crianças*. Bruxelas: União Europeia, Comissão das Comunidades Europeias.

Costa, P., Silva, M., & Almeida, J. (2015). *Traditional games and plays on school physical education classes*. *FIEP Bulletin*, 85 (Special Edition, Article II). <https://doi.org/10.16887/85.a2.2>

Crepaldi, R. (2010). *Jogos, brinquedos e brincadeiras*. Curitiba: IESDE Brasil S.A.

Cruz, R., Santos, L., & Oliveira, F. (2015). *Jogo tradicional-popular e aprendizagem: Uma análise teórica das comunicações dos jogadores*. *Estudos: Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*, 96 (244). <https://doi.org/10.1590/S2176-6681/347013683>

Cunha, N. H. S. (1998). *Brinquedo, desafio e descoberta*. Petrópolis: Vozes.

Desmurget, M. (2021). *A fábrica de cretinos digitais: Os perigos dos ecrãs digitais para os nossos filhos*. Lisboa: Contraponto.

Dias, G., & Mendes, R. (2010). *Jogos tradicionais portugueses – Retrospectiva e tendências futuras*. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Coimbra, Escola Superior de Educação, Instituto Politécnico de

Coimbra. https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/46707/1/04A-Goncalo-dias_Rui-Mendes_pp_51-58.pdf

Dias, G., & Mendes, R. (2012). *As potencialidades do jogo no desenvolvimento das crianças*. *Revista Efedeportes.com*. <https://www.efdeportes.com/efd173/jogo-no-desenvolvimento-da-crianca.htm>

Dicionário Universal Fundamental da Língua Portuguesa (6.ª ed.). (2002). Lisboa: Texto Editora, Lda.

Dodd, H. F., FitzGibbon, L., Watson, B. E., & Nesbit, R. J. (2021). *Children's play and independent mobility in 2020: Results from the British children's play survey*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18 (8), 4334. <https://doi.org/10.3390/ijerph18084334>

Elias, N., & Dunning, E. (1992). *A busca da excitação*. Lisboa: Difel.

Erikson, E. (1976). *Infância e sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar.

Faria, M., Silva, R., & Oliveira, P. (2019). *Memória e significado dos brinquedos da infância*. In *Psicologia Educacional – PEDU* (pp. 203–216). Lisboa: Edições ISPA. <https://repositorio.ispa.pt/entities/publication/cdadcf9-11ba-43e2-aa66-722dacf96761>

Friedemann, A. (1995). *Jogos tradicionais*. *CRE – Centro de Referência em Educação, Publicação Séries e Ideias*, 7, 54–61. http://www.crmariocovas.sp.gov.br/dea_a.php?t=017

Ferreira, J. (2011). *Educação Física e o desenvolvimento infantil*. Lisboa: Universidade Técnica de Lisboa, Faculdade de Motricidade Humana.

Ferreira, R., & Silva, A. (2019). *A importância dos jogos tradicionais no desenvolvimento da criança em idade escolar*. *Revista Portuguesa de Educação Física e Desporto*, 5 (2), 45–53. <https://doi.org/10.34632/rpefd.2019.452>

Fonseca, V. (1996). *Psicomotricidade: Perspetivas multidisciplinares*. Lisboa: Edições 70.

- Freire, P. (2005). *Pedagogia do oprimido* (50.ª ed.). Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Freitas, L. (2018). *Brincar e aprender: O papel dos jogos tradicionais na aprendizagem infantil*. *Revista Educação e Cultura Contemporânea*, 15 (40), 23–36. <https://doi.org/10.5935/2238-1279.20180011>
- Garaigordobil, M. (2011). *Jogo cooperativo e desenvolvimento psicossocial*. Porto Alegre: Artmed.
- Goldstein, J. (1994). *Toys, play and child development*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gomes, A. (2010). *Jogos tradicionais e cultura popular: Um estudo etnográfico*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.
- Gomes, C., & Silva, L. (2018). *A ludicidade e a cultura infantil: Reflexões sobre o brincar no contexto escolar*. *Revista da Educação*, 23 (2), 87–98. <https://doi.org/10.21680/1982-7199.2018v23n2ID1234>
- Gomes, C. (2020). **O lugar do brinquedo e do brincar na educação básica: Uma proposta de pé no chão*. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, 15 (3), 1236–1249. <https://doi.org/10.21723/riaee.v15i3.12425>
- Goncu, A., & Gaskins, S. (2007). *Play and development: Evolutionary, sociocultural, and functional perspectives*. Psychology Press.
- Graça, F. (2022). *Jogos tradicionais do Alentejo: História e memórias*. Edição de Autor, com apoio da CIMAC e A.J.T.D.P. Associação dos Jogos Tradicionais do Distrito de Portalegre.
- Guedes, M. (1987). *Jogos tradicionais portugueses* (2.ª ed.). Ponticor Editora.
- Guedes, M. (1991). *As crianças e os jogos tradicionais*. *Revista Horizonte*, 7(43), 9–14.
- Guedes, M. (2015). *Jogos e brincadeiras na escola: Contributos para o desenvolvimento global da criança*. Lisboa: Plátano Editora.

Hassan, F., & Afazeli, Z. (2024). *Be more active with traditional games: Traditional review. Turkiye Klinikleri Journal of Sports Sciences*, 16 (1), 119. <https://doi.org/10.5336/sportsci.2023-99764>

Henriques, A. (2013). *Educação, sociedade e cultura: Perspetivas contemporâneas*. Lisboa: Universidade Aberta.

Hernández, M. (2017). *O brincar e o desenvolvimento infantil: Abordagens socioculturais*. Porto: Porto Editora.

Hong, Y., Lee, S., & Kim, J. (2024). *Emotional attachments in children's toy design dimensions and strategies: A grounded theory approach. Evolutionary Studies in Imaginative Culture*. <https://doi.org/10.70082/esicultura.vi.1219>

Honório, F. (2015). *Jogos tradicionais e cidadania: A transmissão cultural através do lúdico*. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.

Horta, M. (2010). *Brinquedos e memórias: A cultura material da infância portuguesa*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.

Huizinga, J. (2001). *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.

Huizinga, J. (2015). *Homo ludens* (2.ª ed.). Edições 70.

IEFP – Instituto do Emprego e Formação Profissional. (2007). *As idades do brinquedo: Formas e memórias do brinquedo manufacturado em Portugal*. Lisboa: IEFPP.

Instituto do Desporto de Portugal. (2000). *Jogos tradicionais e populares portugueses: Guia de práticas lúdicas*. Lisboa: Instituto do Desporto de Portugal.

Ismoyo, A., Putra, M., & Sari, D. (2024). *Health benefits of traditional games – A systematic review. Retos*, 59, 843–856. <https://doi.org/10.47197/retos.v59.107467>

Janot, J., & Verdeny, J. (2002). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Editorial Paidotribo.

Jaqueira, A., & Araújo, L. (2017). A obra do PE. Pedro Aloy – Classificação Praxiológica – Os jogos tradicionais como matéria de ensino. *Acciónmotriz*, 19. Associação Científico Cultural em Atividade Física e Desporto (ACCAFIDE). <https://www.accionmotriz.com/index.php/accionmotriz/article/view/107/103>

Jaqueira, A., Silva, M., & Pereira, F. (2024). *Jubileu de jogos tradicionais: Uma história de vida, de tradição e de modernidade*. *Acciónmotriz*, 33. Associação Científico Cultural em Atividade Física e Desporto (ACCAFIDE). <https://www.accionmotriz.com/index.php/accionmotriz/article/view/293>

Jesus, M. (2011). *Jogos tradicionais e formação humana: Uma leitura educativa*. Porto: Universidade Portucalense Infante D. Henrique.

João, P. (2018). *Brincar e aprender: O papel do jogo na construção do conhecimento*. Lisboa: Edições Colibri.

Jogo, M., & Tavares, A. (2015). *A ludicidade no contexto escolar: Estratégias pedagógicas através do jogo tradicional*. *Revista de Educação e Sociedade*, 36*(132), 421–439. <https://doi.org/10.1590/ES132015>

Jöran, K., & Weldemariam, K. (2022). *Playful mathematics in early childhood: Emotional engagement and cognitive development*. *Early Childhood Research Quarterly*, 59, 110–122. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2022.03.005>

Júlio, C. (2016). *Brincadeiras e jogos populares: Da tradição à escola*. Lisboa: Pactor – Edições de Ciências Sociais, Forenses e da Educação.

Kishimoto, T. (1993). *Jogos infantis: O jogo, a criança e a educação* (7.ª ed.). Petrópolis: Editora Vozes.

Kishimoto, T. (1994). *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Editora Pioneira.

Kishimoto, T. (1998b). *O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez Editora.

Kishimoto, T. (2000). *Jogos infantis: O jogo, a criança e a educação* (7.ª ed.). Petrópolis: Editora Vozes.

Kishimoto, T. (2001). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação* (5.ª ed.). São Paulo: Cortez Editora.

Lavega, P., Filella, G., Agulló, M., Soldevila, A., & March, J. (2011). *Teaching emotions through traditional games in primary school children*. *Revista de Educación Física*, 20*(3), 89–98. <https://doi.org/10.1016/j.refe.2011.09.004>

Lima, R. (2014). *Brincadeiras e desenvolvimento infantil: Uma abordagem psicopedagógica*. Lisboa: Universidade Católica Portuguesa.

Lira, A., Santos, B., & Oliveira, C. (2019). *Crianças e brinquedos: Uma relação inquestionável?* *Revista HISTEDBR On-line*, 19, e019012. <https://doi.org/10.20396/rho.v19i0.8653568>

Lopes, J. (2016). *O jogo como metodologia de ensino: Contributos para a aprendizagem ativa*. *Revista Portuguesa de Pedagogia*, 50 (2), 55–72. https://doi.org/10.14195/1647-8614_50-2_3

Lopes, S., Martins, A., & Carvalho, P. (2022). Os jogos tradicionais: Ensino e educação. *European Review Studies*, 13(1), 1–14. <https://doi.org/10.37334/eras.v13i1.200>

Loureiro, A. (2015). *Jogos e tradições populares: Um estudo etnográfico em contextos escolares*. Braga: Universidade do Minho.

Luz, F. (2018). *Jogos tradicionais e inclusão: Estratégias pedagógicas em educação física*. Lisboa: Faculdade de Motricidade Humana.

Machado, A. (2010). *Educação, corpo e movimento: Práticas lúdicas no 1.º ciclo do ensino básico*. Coimbra: Almedina.

Maia, J. (2017). *Jogos tradicionais e cidadania: O papel do lúdico na formação ética*. Lisboa: Universidade Aberta.

Manson, M. (2002). *História dos brinquedos e dos jogos: Brincar através dos tempos*. Lisboa: Editorial Teorema.

Marques, A., & Bento, J. (2015). *Jogos tradicionais: Um recurso pedagógico na educação contemporânea*. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, 29 (1), 77–85. <https://doi.org/10.1590/1807-55092015000100077>

Martins, C., Andrade, P., & Souza, L. (2024). *As brincadeiras tradicionais infantis e os modos de brincar em diferentes gerações*. *Conexões*, 22, e024018. <https://doi.org/10.20396/conex.v22i00.8675845>

Matos, M. (2019). *Brincar para aprender: Jogos tradicionais e aprendizagens significativas*. Lisboa: Pactor – Edições de Ciências Sociais, Forenses e da Educação.

Melo, C., & Tavares, R. (2013). *A importância dos jogos tradicionais na educação pré-escolar*. *Revista Infância e Educação*, 12 (4), 45–59. <https://doi.org/10.17231/infeduc2013.12.4>

Mendes, R., & Dias, G. (2012). *Jogos tradicionais e valores sociais: A dimensão educativa do brincar*. *Revista Motricidade*, 8 (1), 103–112. [https://doi.org/10.6063/motricidade.8\(1\).2012](https://doi.org/10.6063/motricidade.8(1).2012)

Monteiro, F. (2016). *Jogos e desenvolvimento motor na infância*. Porto: Universidade do Porto, Faculdade de Desporto.

Morais, S. (2020). *A importância do brincar na formação da criança*. Lisboa: Edições Colibri.

Moura, S., & Almeida, R. (2021). *A utilização de jogos e brincadeiras tradicionais como conteúdos da educação física dos anos iniciais do Ensino Fundamental*. *Revista Científica Eletrônica de Ciências Aplicadas da FAIT*, 1, maio 2021. <https://revista.fait.edu.br/pub/822>

Mourão, M. (2018). *Jogos populares e aprendizagem cooperativa*. Braga: Universidade do Minho.

Neto, C. (2001). *Jogo e desenvolvimento da criança*. Lisboa: Universidade de Lisboa, Faculdade de Motricidade Humana.

Neto, C. (2012). *O jogo e o brincar: Uma abordagem desenvolvimental e educativa*. *Revista Motricidade*, 8 (1), 25–36. [https://doi.org/10.6063/motricidade.8\(1\).2012](https://doi.org/10.6063/motricidade.8(1).2012)

- Neves, A. (2015). *O papel do brincar na construção da aprendizagem no 1.º ciclo do ensino básico*. Lisboa: Instituto Politécnico de Lisboa.
- Nogueira, J. (2010). *Jogos tradicionais e socialização infantil: A importância da brincadeira na educação*. Porto: Universidade do Porto.
- Oliveira, C. (2017). *Brincadeiras e jogos tradicionais na escola: Um estudo de caso*. Coimbra: Universidade de Coimbra, Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação.
- Oliveira, J. (2020). *O brincar e a motricidade: Contributos para o desenvolvimento global da criança*. Lisboa: Pactor – Edições de Ciências Sociais, Forenses e da Educação.
- Organização Mundial de Saúde. (2020). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. Geneva: World Health Organization. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536>
- Palma, A., Ferreira, L., & Lopes, V. (2015). *Jogos tradicionais no contexto educativo*. *Revista Kinesis*, 33 (2), 99–113. <https://doi.org/10.5902/0102830817402>
- Parente, C. (2011). *O jogo e o desenvolvimento cognitivo: Uma análise segundo Piaget*. Porto: Universidade do Porto.
- Parrilla, E., Morales, M., & González, R. (2021). *Traditional games as cultural heritage: The case of Canary Islands (Spain) from an ethnomotor perspective*. *Frontiers in Psychology*, 12, Article 586238. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.586238>
- Parten, M. B. (1933). *Brincadeira social entre crianças pré-escolares*. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 28 (2), 136–147.
- Pato, M. (2016). *Jogos tradicionais e inclusão social: O brincar como instrumento de integração*. Lisboa: Instituto Politécnico de Lisboa.
- Pereira, A. (2015). *Jogos tradicionais na escola: Práticas pedagógicas e desenvolvimento motor*. Coimbra: Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física.

Pereira, A., & Pestana, J. V. (2020). Traditional games: Intangible cultural heritage and children's development. *Early Child Development and Care*, 190(2), 231–242. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1479406>

Piaget, J. (1978). *A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar.

Piaget, J. (1990). *O juízo moral na criança*. São Paulo: Summus.

Piaget, J. (2019). *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação* (4.ª ed.). Editora LTC.

Pinto, M. (2005). *O jogo e a infância: Uma abordagem sociológica*. Porto: Edições Afrontamento.

Pires, M. (2012). *A importância do jogo simbólico na aprendizagem infantil*. Lisboa: Universidade de Lisboa.

Ponce, P. (2018). *Jogos tradicionais e valores humanos: O contributo da ludicidade para a cidadania*. Braga: Universidade do Minho.

Pontes, L., Silva, R., & Costa, T. (2019). *Security in smart toys: A systematic review of literature*. In N. Streitz & S. Konomi (Eds.), *HCI 2019, LNCS* (Vol. 11587, pp. 28–38). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-21935-2_3

Prabu, S., Kumar, R., Sharma, V., & Singh, P. (2025). **Brinquedos e jogos exclusivos*. *Revista Internacional de Pesquisa em Ciência Aplicada e Tecnologia de Engenharia*, 13 (4), 4332–4336. <https://doi.org/10.22214/ijraset.2025.69095>

Queirós, A. (2019). *Jogos tradicionais e cooperação: Uma perspetiva educativa*. Lisboa: Edições Colibri.

Quivy, R., & Campenhoudt, L. (2008). *Manual de investigação em ciências sociais*. Coleção Trajetos. Gradiva

Ramos, J. (2010). *Brincar para crescer: A importância do jogo na infância*. Lisboa: Universidade Aberta.

Rangel, P. (2014). *O jogo e o desenvolvimento da personalidade*. Porto: Porto Editora.

Ribeiro, M. (2017). *Jogos tradicionais e expressão motora: Estratégias para o 1.º ciclo*. Braga: Universidade do Minho.

Rocha, L. (2018). *A ludicidade na educação física: Contributos dos jogos tradicionais*. *Revista Brasileira de Educação Física*, 32 (1), 66–78.
<https://doi.org/10.1590/rbef32.1.66>

Rocha, N., Ferreira, P., & Gomes, L. (2024). Os benefícios do brincar no desenvolvimento motor na educação infantil. *Revista Científica Eletrónica de Ciências Aplicadas da FAIT*, 8(1).
<https://revista.fait.edu.br/cloud/artigos/2024/06/20240606214541-0186.pdf>

Rodrigues, A. (2013). *Jogos tradicionais e aprendizagem cooperativa no ensino básico*. Lisboa: Instituto Politécnico de Lisboa.

Rodrigues, L., Almeida, M., & Costa, P. (2025). *A participação dos brinquedos na exploração de conteúdos de educação em ciência: Uma revisão sistemática de literatura*. *Brazilian Journal of Education, Technology and Society (BRAJETS)*.
<http://dx.doi.org/10.14571/brajets.v17.n3.2024>

Rodrigues, S., & Perez, M. (2017). *As contribuições do brinquedo de miriti na construção sócio histórico-cultural da criança: Artefacto cultural*. *DOXA: Revista Brasileira de Psicologia e Educação*, 19*(2), 308–320.
<https://doi.org/10.30715/rbpe.v19.n2.2017.10956>

Rodrigues, S. (2019). *Brinquedo tradicional português: Uma história a descobrir no concelho de Valongo*. Valongo: Câmara Municipal de Valongo.

Salles, O. P. (1986). *Brinquedo e indústria cultural*. Vozes

Santos, F. (2012). *Brincar e aprender: Jogos tradicionais como ferramentas pedagógicas*. Coimbra: Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra.

Santos, L., Oliveira, R., & Almeida, T. (2019). Os jogos tradicionais na educação física: Perceção dos professores sobre a sua utilização nas aulas. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 4(5), 202–217. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/wp-content/uploads/kalins-pdf/singles/jogos-tradicionais.pdf>

Santoso, N., Hariyanto, A., & Wibowo, F. (2024). *Assessing the effect of traditional games on manipulative movements in elementary school students based on gender. Physical Education Theory and Methodology*, 24 (3). <https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.3.13>

Saraiva, M. (2016). *Jogos tradicionais e educação intercultural*. Lisboa: Edições Colibri.

Serra, M. (1999). *Os jogos tradicionais em Portugal: As relações entre as políticas lúdicas e as ocupações agrícolas e pastoris* (Vol. I) [Tese de doutoramento, Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro].

Serra, M., & Serra, N. (2017). *Os jogos tradicionais em Portugal: Situação atual e perspectivas de sobrevivência e desenvolvimento* (pp. 71–83). <https://www.researchgate.net/profile/Nuno-Serra-4/publication/320455945>

Serra, N. (2017). *O declínio dos jogos tradicionais: Contextos adequados à sua prática e desenvolvimento*. IPG - Instituto Politécnico da Guarda. https://www.researchgate.net/publication/320234921_O_Declinio_dos_Jogos_Tradicionais_Contextos_adequados_a_sua_pratica_e_desenvolvimento

Silva, C. (2011). *O brincar como expressão cultural da infância*. Porto: Universidade do Porto.

Silva, W. (2004). Redescobrimo antigos brinquedos e brincadeiras – A realidade do faz de conta. *Avesso do Avesso: Revista Educação e Cultura*, 2(2), 9–23.

Silva, D., & Neto, C. (2015). *O valor educativo dos jogos tradicionais no 1.º ciclo do ensino básico. Revista Motricidade*, 11 (4), 73–84. [https://doi.org/10.6063/motricidade.11\(4\).2015](https://doi.org/10.6063/motricidade.11(4).2015)

Soares, M. (2019). *Brincar na escola: Práticas e desafios no ensino básico*. Lisboa: Factor – Edições de Ciências Sociais, Forenses e da Educação.

Sousa, L. (2018). *Jogos tradicionais como instrumento de socialização e aprendizagem*. Braga: Universidade do Minho.

Souto, A. (2020). *Jogos e brincadeiras tradicionais no contexto educativo*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Tavares, R. (2012). *Jogos tradicionais e aprendizagem cooperativa*. Braga: Universidade do Minho.

Teixeira, P. (2016). *Brincar e movimento: Contributos para a educação motora*. Lisboa: Edições Colibri.

Temel, A., Yildirim, E., & Cakir, M. (2024). *Teacher's views on the role of traditional children's games in education*. *Journal of Education and Recreation Patterns*, 5 (1), 52–65. <https://doi.org/10.53016/jerp.v5i1.220>

Todd, B., Smith, J., & Lee, R. (2017). Sex differences in children's toy preferences: A systematic review, meta-regression, and meta-analysis. *Infant and Child Development*, 27(2). <https://doi.org/10.1002/icd.2064>

Torres, M. (2018). *A importância das brincadeiras tradicionais no contexto escolar*. *Revista Educação e Cultura*, 25 (3), 45–59. <https://doi.org/10.1590/edcult.2018.25345>

UNESCO. (2003). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://ich.unesco.org/en/convention>

Verver, S., Gielen, M., Knoors, H., & Verhoeven, L. (2019). *Playful learning with sound-augmented toys: Comparing children with and without visual impairment*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36 (2), 147–159. <https://doi.org/10.1111/jcal.12393>

Vieira, J. (2017). *Educação e cultura lúdica: A tradição dos jogos populares*. Porto: Porto Editora.

Vygotsky, L. S. (1998). *A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes.

Volpato, G. (2002). Jogo e brinquedo: Reflexões a partir da teoria crítica. *Educação & Sociedade*, 13(81), 217–226.

Wallon, H. (1975). *Psicologia e educação da infância*. Lisboa: Editorial Estampa.

Wallon, H. (1979a). *Psicologia e educação da criança*. Lisboa: Editorial Vega.

Wallon, H. (1979b). *Do ato ao pensamento*. Lisboa: Portugália Editora.

Zagalaz, M. L., Cachón, J., Lara, A., & Sánchez, A. (2011). *Traditional games as a tool to promote socialization in children*. *Revista de Psicología del Deporte*, 20 (2), 345–357. <https://doi.org/10.5230/rpd.2011.20.2.345>

Zaragoza, F. (2015). *El juego tradicional en la educación física escolar*. Madrid: Editorial Gymnos.

Diário da República. (2001). *Lei do Património Cultural Português: Lei n.º 107/2001, de 8 de setembro (1.ª versão, artigos 1.º, 2.º, 3.º e 7.º)*. *Diário da República**, 1.ª série, n.º 209. <https://diariodarepublica.pt/dr/home>

Diário da República. (2021). *Lei do Património Cultural Português: Lei n.º 36/2021, de 14 de junho (2.ª versão, artigos 1.º, 2.º, 3.º e 7.º)*. *Diário da República*, 1.ª série, n.º 113. <https://diariodarepublica.pt/dr/home>

Direção-Geral da Educação. (2001). *Programa Nacional de Educação Física: Ensino Básico*. Lisboa: Ministério da Educação.

PNEF – Programa Nacional de Educação Física. (2001). **Ensino Básico – 3.º Ciclo: Programa de Educação Física – Reajustamento*. Direção-Geral da Educação. <https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ficheiros/pnef>

ANEXOS

ANEXO I — Guião de Entrevista às Crianças

Questionário por entrevista – Mestrado em Jogo e Motricidade na Infância

Brinquedos e Jogos Tradicionais – Uma abordagem Intergeracional

1. Nome: _____

2. Ano e Turma: _____

3. Idade: _____

4. Nasceste em Portugal?

Sim _____ Não _____

5. Se não, em que país nasceste? _____

6. Há quantos anos estás em Portugal? _____

7. Conheces algum destes brinquedos ou jogos tradicionais portugueses?



8. Se a resposta for sim. Quais os números, dos brinquedos ou jogos que identificas?

9. Como se chamam os brinquedos ou jogos tradicionais que identificaste?

10. Podes mostrar-nos como brincas ou jogas com o brinquedo (dizer o nome do brinquedo ou jogo) que reconheceste?

11. Para além destes, conheces mais alguns brinquedos ou JTP?

12. Se a resposta for sim. Quais?

Referências de suporte:





Bento, J., & Marques, A. (2013). Traditional games and physical activity in children and youth: A review. *Journal of Human Sport and Exercise*, 8(2), 195–205. <https://doi.org/10.4100/jhse.2012.82.03>




Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). *Tools of the Mind: The Vygotskian approach to early childhood education* (2nd ed.). Pearson Education.

Pereira, A., & Pestana, J. V. (2020). Traditional games: Intangible cultural heritage and children's development. *Early Child Development and Care*, 190(2), 231–242.

ANEXO II — Descrição dos Brinquedos e Jogos Aplicados

ANEXO II — Descrição dos Brinquedos e Jogos Aplicados

Jogo	Descrição do jogo Adaptado (Graça, F. 2022)	Fotografias (Viegas, M. 2025) Autoria do pesquisador durante o trabalho de campo
Arco e Gancheta	Trata-se de uma corrida na rua, num percurso previamente estabelecido, com ou sem obstáculos, em que cada jogador faz rodar o arco com a gancheta no menor tempo possível. Ganha o participante que chegar primeiro à meta.	
Corda	Várias modalidades. Ex. Pode ser jogado por um participante, corda pequena, saltando a pés juntos ou não. Em grupo, corda grande, em que dois jogadores agarram as extremidades e fazem-na balançar em forma circular, os outros entram individualmente na corda, saltam e saem sem interromper o movimento desta. Vence quem aguentar mais tempo.	
Corrida de Cântaros	O jogo consiste em transportar, à cabeça e ao longo de um percurso definido, um cântaro de barro cheio de água, sem o auxílio das mãos. É permitido usar uma rodilha de pano para equilibrar o pote. Ganha o participante que chegar primeiro à meta	
Saco	Define-se uma distância a percorrer e formam-se duas filas de jogadores, cada um dentro de um saco de serapilheira. Ao chegar à meta, o jogador entrega o saco ao colega seguinte. Ganha o jogo a equipa que completar o percurso no menor tempo possível.	

Jogo	Descrição do jogo Adaptado (Graça, F. 2022)	Fotografias (Viegas, M. 2025) Autoria do pesquisador durante o trabalho de campo
Malha, fito, malhão, meco e belho ou chinquilho	O jogo pode ter várias modalidades. Por exemplo, numa área de terra batida, colocam-se paus de madeira — chamados xitos ou pinos — a certa distância uns dos outros. Os jogadores devem tentar derrubá-los atirando discos de madeira, conhecidos como 'malhas' ou 'bolachas'.	
Cavilha ou prego	Este jogo tem várias modalidades. Por exemplo, cada jogador utiliza o seu prego ou cavilha e atira-o para o chão (terra ou areia), tentando espetá-lo. Pode continuar a jogar até conseguir que este fique de pé. Os restantes jogadores devem repetir exatamente a forma como o prego (ou cavilha) foi lançado.	
Pião	O jogo pode ter várias modalidades. Por exemplo, desenha-se um círculo no chão e, após enrolar o cordel no pião, o jogador deve segurar o cordel pela extremidade solta, puxar o braço para trás num impulso e projetá-lo para o chão, dentro do círculo. O pião pode ser apanhado e colocado na mão a rodar pelo jogador que o lançou.	
Berlindes	Este jogo apresenta várias modalidades. Por exemplo, fazem-se três covinhas na terra, e cada jogador lança o seu berlinde com os dedos para a cova mais afastada. Quando conseguir chegar à última cova, faz o percurso inverso. Concluída a tarefa, tem o direito de acertar nos berlindes dos outros jogadores e, assim, vencer o jogo.	