

**JOGOS TRADICIONAIS LATINO-AMERICANOS: UMA  
PROPOSTA DE ENSINO PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

*TRADITIONAL LATIN AMERICAN GAMES: A TEACHING PROPOSAL  
FOR SCHOOL PHYSICAL EDUCATION*

*JUEGOS TRADICIONALES LATINOAMERICANOS: UNA PROPUESTA  
DE ENSEÑANZA PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR*

---

**Ana Vitória Chaves**

Graduanda em Educação Física  
Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF  
Petrolina, Pernambuco - Brasil  
E-mail: [ana.v@discente.univasf.edu.br](mailto:ana.v@discente.univasf.edu.br)  
Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-5983-861X>

**Emily Antunes**

Graduanda em Educação Física  
Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF  
Petrolina, Pernambuco - Brasil  
E-mail: [emilyrebecaantunessiqueira@gmail.com](mailto:emilyrebecaantunessiqueira@gmail.com)  
Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-3903-4224>

**Janiele Carvalho**

Graduanda em Educação Física  
Instituição: Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF  
Petrolina, Pernambuco - Brasil  
E-mail: [janielecarvalho338@gmail.com](mailto:janielecarvalho338@gmail.com)  
Orcid: <https://orcid.org/0009-0007-1666-5145>

**Nielly Angelim**

Graduanda em Educação Física  
Instituição: Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF  
Petrolina, Pernambuco - Brasil  
E-mail: [niellyaneto@gmail.com](mailto:niellyaneto@gmail.com)  
Orcid: <https://orcid.org/0009-0005-8907-3234>

**Karen Lorena Gil Eusse**

Doutora em Educação Física  
Instituição: Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF

Petrolina, Pernambuco - Brasil

E-mail: [karen.eusse@univasf.edu.br](mailto:karen.eusse@univasf.edu.br)

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2625-3877>

## RESUMO

Este texto tem como objetivo apresentar uma proposta de ensino para a Educação Física Escolar brasileira, tematizando e vivenciando jogos tradicionais latino-americanos. Surge no âmbito de uma disciplina de graduação em Educação Física numa universidade federal do Nordeste do Brasil, que teve como objetivo pesquisar e explorar jogos praticados em países latino-americanos e refletir sobre a possibilidade de intervenção a partir da perspectiva da cultura corporal do movimento.

**Palavras-chave:** Educação Física; Escola; Jogos; Latino-américa; Cultura Corporal de Movimento.

## ABSTRACT

This text aims to present a teaching proposal for Brazilian School Physical Education, thematizing and experiencing traditional Latin American games. It emerged within the framework of a graduation course at a federal university in Northeast Brazil, which aimed to research and explore some games practiced in Latin American countries and reflect on the possibility of intervention from the perspective of the bodily culture of movement.

**Keywords:** Physical Education; School; Games; Latin America; Movement Body Culture.

## RESUMEN

Este texto tiene como objetivo presentar una propuesta de enseñanza para la Educación Física Escolar brasilera, tematizando y vivenciando juegos tradicionales latinoamericanos. Surge en el marco de un curso de graduación de una universidad federal del Nordeste de Brasil que se propuso investigar y explorar algunos juegos practicados en países de América Latina y reflexionar sobre la posibilidad de intervención desde la perspectiva de la cultura corporal de movimiento.

**Palabras clave:** Educación Física; Escuela; Juegos; Latinoamérica, Cultura Corporal de Movimiento.

## 1 INTRODUÇÃO

Este texto é produzido no âmbito da disciplina Núcleo Temático - Educação, Cultura e Movimento, do quarto período da graduação em Educação Física da Universidade Federal do Vale de São Francisco (Univasf), campus Petrolina - PE, que

objetivou conhecer e explorar alguns jogos tradicionais da América Latina e suas possibilidades de ensino no contexto da Educação Física escolar brasileira.

Como indica a BNCC (Brasil, 2018), a tarefa da Educação Física escolar, na área de linguagens, é oferecer possibilidades de enriquecimento da experiência das crianças e jovens da Educação Básica, no vasto universo da cultura corporal de movimento. Nesta direção, os jogos e as brincadeiras são concebidos como uma prática cultural, produto dos grupos sociais de determinado contexto histórico, os quais se apropriam e ressignificam a cultura lúdica, que é um conjunto de conhecimentos em constante transformação, mas que deve ser preservado como um “tesouro” sociocultural.

Na BNCC (Brasil, 2018), os jogos e brincadeiras estão organizados em objetos de conhecimento conforme a ocorrência social dessas práticas corporais, das esferas sociais mais familiares (localidade e região) às menos familiares (esferas nacional e mundial). Nesta última esfera se insere esta construção, que se propôs apresentar um jogo tradicional correspondente a um país diferente da América Latina como sugestão de tema de ensino para a Educação Física escolar; possibilitando, além do se movimentar brincando, a oportunidade de tratar algumas características culturais de cada país. Promover a alfabetização dos jogos e brincadeiras nesta direção, pode contribuir na capacidade de situar histórica e socialmente essa prática humana latino-americana.

O procedimento metodológico para a construção deste material começou com a distribuição de um subgrupo de países por estudante para realizar a procura inicial de alguns jogos e brincadeiras tradicionais de cada país. A disciplina é orientada por 7 professores do Colegiado de Educação Física da Univasf e o grupo de alunos matriculados é dividido para trabalhar com cada professor num projeto de ensino, pesquisa ou extensão. Neste caso, uma média de 4 alunos por docente. De acordo com essa distribuição, foram organizados 4 subgrupos para desenvolver a pesquisa, conforme a seguinte organização: 1. *América Central: Costa Rica, El Salvador, Guatemala, Honduras, Nicaragua.* 2. *Zona Andina: Bolívia, Colômbia, Equador, Peru e Venezuela.* 3. *Cono sur y norte: Argentina, Chile, Paraguai e Uruguai e México.* 4. *Caribe: Cuba, República Dominicana, Haiti e Panamá.*

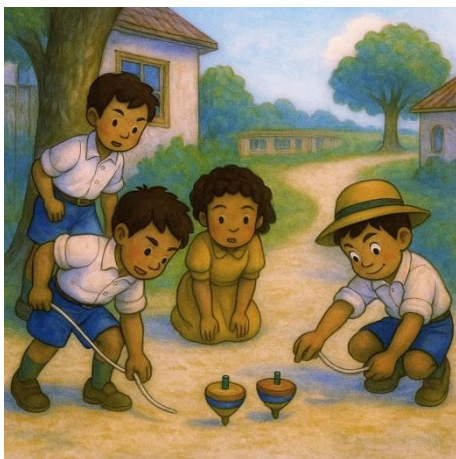
Após o período de procura e apropriação da sub-região, cada integrante selecionou dois jogos que apresentavam aspectos significativos da cultura de cada lugar.

Posteriormente foi feita uma socialização dos resultados encontrados. Para esta ocasião, foram convidados estudantes do Programa de Pós-graduação em Educação Física da instituição e que atuam, ou atuaram, como professores de escola, para ajudar, com sua experiência, na escolha dos jogos que deveriam compor este texto. Foi selecionado um único jogo por país, considerando que deveria ser diferente dos outros e que pudesse ser facilmente adaptado ao contexto escolar do Brasil. Após esta seleção, construída com base na correlação tradição - cultura, realizou-se a tradução desses jogos para o português, já que foram encontrados na literatura em castelhano. Neste caso, não se tratou apenas de uma tradução de idioma, mas também de uma adaptação do jogo para que pudesse ser compreendido com facilidade pelos professores escolares no contexto brasileiro. Ao mesmo tempo, foi elaborada para cada jogo uma imagem usando a ferramenta *Open IA*, para apoiar a compreensão por parte dos docentes e alunos.

O texto está organizado em uma única seção, oportunidade para apresentar os jogos escolhidos e algumas sugestões para sua implementação no contexto escolar do Brasil. Esta parte é seguida das considerações finais.

## 2 JUEGOS DE AMÉRICA PARA NIÑOS BRASILEROS

### 1. Costa Rica: *El Juego de los Gallitos*

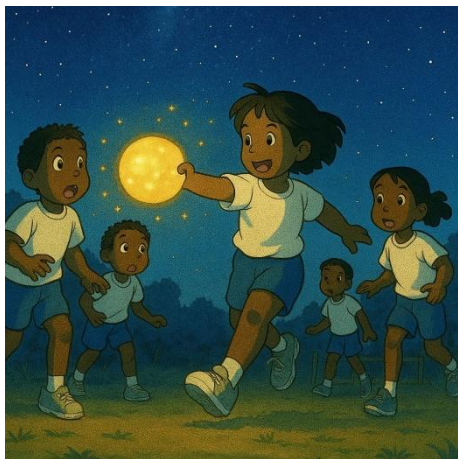


*El Juego de los Gallitos* é um clássico da tradição costarriquenha e é especialmente popular durante festivais de santos padroeiros e celebrações comunitárias. É uma representação das brigas dos galos.

**Como jogar:** este jogo é praticado com pequenos piões, conhecidos como *gallitos*, que os participantes jogam no chão com a intenção de fazê-los girar o máximo possível. O objetivo é que o *gallito* de cada participante continue girando enquanto derruba o do adversário (Tiendamia, 2023).

**Sugestão:** caso não haja um pião à disposição, sugere-se a construção de um pião utilizando materiais recicláveis, como uma tampa de detergente e um palito de dente. Basta fazer um pequeno furo no centro da tampa, inserir o palito e fixá-lo com cola quente. A base do palito servirá como eixo para girar o pião.

## 2. El Salvador: *Las Bolas de Fuego*

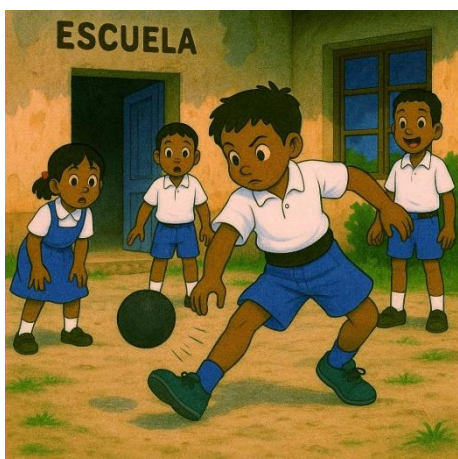


*Las Bolas de Fuego* são uma tradição popular e ritual religioso que acontece anualmente no vilarejo de Nejapa, a 30 quilômetros de São Salvador. A tradição tem raízes em 1658, quando uma erupção vulcânica obrigou os habitantes de Nepaja a fugir. De acordo com a lenda, São Jerônimo protegeu a comunidade com bolas de fogo, simbolizando a luta entre o bem e o mal, bem como a purificação.

**Como jogar:** no jogo original, duas equipes acendem bolas enroladas em panos embebidos por gasolina para que fiquem em chamas e jogam-nas uma na outra, como se fosse queimada (O Globo, 2009).

**Sugestão:** para garantir a segurança durante a prática dessa modalidade é preciso adaptar os materiais utilizados. Como sugestão, pode-se usar luzes de led para iluminar a bola simulando o fogo ou utilizar papel celofane coloridos (laranja ou vermelho) para atingir o mesmo objetivo.

## 3. Guatemala: *Ulama*



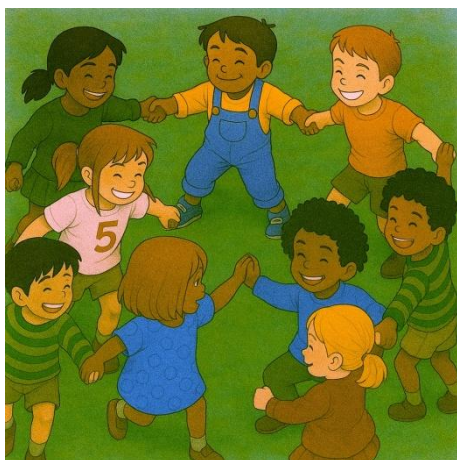
*Ulama* é um jogo de bola praticado pelos maias. Este jogo é o mais antigo conhecido nas Américas e teve origem no sul do México, há aproximadamente 3.700 anos. Para muitas culturas pré-colombianas, como as olmecas, maias, zapotecas e astecas, era uma atividade ritual, política e social que envolvia toda a comunidade. Evidências indicam que outras culturas da

América Central também jogaram este jogo.

**Como jogar:** o objetivo do *Ulama* é manter a bola em jogo dentro do campo usando o quadril. Geralmente, duas equipes, com cinco ou mais participantes em cada, jogam e os pontos são concedidos quando a equipe adversária falha ao enviar a bola para fora da área de jogo ou ao não conseguir rebater fazendo com que a bola caia ao chão. Atualmente a área de jogo é geralmente improvisada, com linhas desenhadas no chão em formato retangular, dividida ao meio para estabelecer o local de cada equipe. As regras indicam que o time que primeiro marcar oito pontos ganha o jogo (ThPanorama, s.d.).

**Sugestão:** para garantir a participação de todos, pode-se adaptar o jogo de acordo com o público; por exemplo, em uma turma infantil pode ser proposto que joguem com as mãos ao invés dos quadris.

#### 4. Honduras: *El Gato y Ratón*

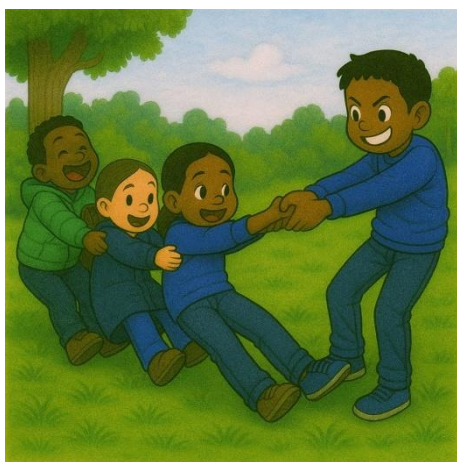


*El Gato y Ratón* é um jogo infantil muito popular em Honduras, em que uma criança faz o papel de gato e outra de rato enquanto as outras formam um círculo de mãos dadas para ajudar ao rato a evitar ser pego pelo gato. O jogo envolve perseguição e a cooperação dos outros jogadores para proteger o rato.

**Como jogar:** o rato deve correr ao redor do círculo, pelo lado de fora, tentando evitar ser pego pelo gato. O rato poderá escapar pelos buracos feitos pelos participantes que formam o círculo, os quais estarão com as mãos juntas e os braços o mais estendidos possíveis, permitindo que ele entre e saia. O gato, que se encontra dentro do círculo, tenta segui-lo, mas os participantes abaixam os braços e não o deixam passar; contudo ele pode conseguir cruzar pelos buracos, desde que não os quebre ao passar. E quando o gato toca no rato é a vez do rato ser o gato e escolher uma pessoa para ser o novo rato. Esta brincadeira acontece no ritmo de uma pequena canção: *Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillará* (Honduras, 2025).

**Sugestão:** é interessante ensinar a canção antes do início da brincadeira para envolver as crianças no ritmo da atividade. Ao mesmo tempo, adaptar o tamanho do círculo de acordo com o número e a idade das crianças ajuda a tornar a atividade mais dinâmica e segura.

## 5. Nicarágua: *Las Cebollitas*

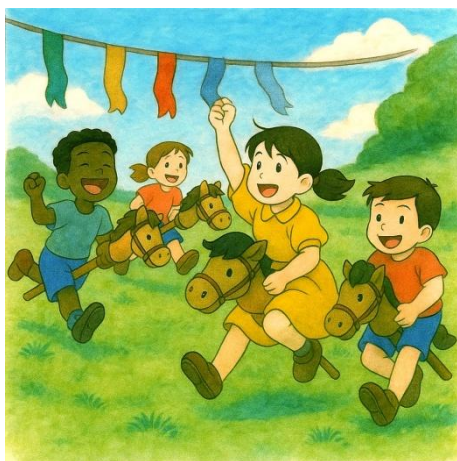


O nome faz referência a uma cebola com várias camadas. Na brincadeira, as crianças se agarram umas às outras, formando uma cebola humana. O objetivo é arrancar uma a uma as camadas como se fosse realmente descascar uma cebola.

**Como jogar:** para este jogo se precisa de cerca de 10 participantes. As crianças devem se sentar uma em frente à outra, segurando-se pela cintura. Uma delas deve permanecer em pé e será o primeiro a puxar a primeira cebola (criança) da fila, enquanto o restante da fila trabalha em equipe para não soltar o parceiro. Quando a cebola se separa da fileira, sua função muda e agora ela pode ajudar à criança que está em pé a puxar (Aroche, 2024).

**Sugestão:** é importante adaptar a força e o número de participantes de acordo com a idade das crianças.

## 6. Equador: *Carrera de Cintas*



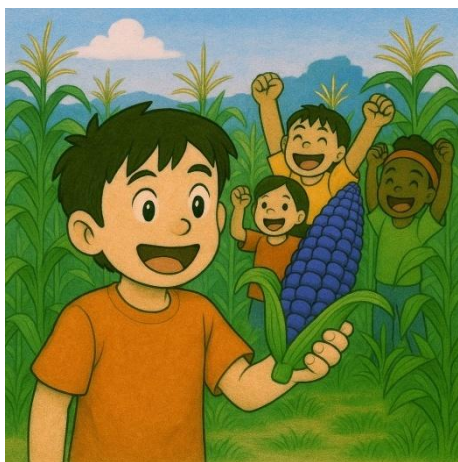
A *Carrera de Cintas* era tradicionalmente praticada em eventos típicos e festivais populares durante rodeios em fazendas. Geralmente ele é praticado a cavalo, de bicicleta ou a pé, onde o principal objetivo é capturar fitas penduradas em um cabo/fio de maneira mais rápida que o seu oponente.

**Como jogar:** o jogo pode ser individual ou em equipes bem divididas. É necessário que se tenha

um ponto de partida (largada) e um ponto em que serão deixadas as fitas. O cabo onde as cintas estarão penduradas estará aproximadamente a 10 metros de distância da largada e a 10 metros do ponto onde serão deixadas as fitas (centralizado entre as duas distâncias). Cada jogador deve partir da largada correndo para capturar a fita e deixá-la após o cabo; depois deve retornar para a largada para revezar com seu colega (Canal Educación Física para el Mundo, 2021).

**Sugestão:** A *Carrera de Cintas* pode ser alterada na sua forma e regras. O professor pode implementar barreiras além de somente capturar a fita, utilizando cones, arcos, criando um circuito no caminho até chegar ao cabo onde as fitas estão penduradas para aumentar o nível de dificuldade do jogo. Também, as aulas anteriores à vivência do jogo podem ser utilizadas para a construção do cavalo com materiais como madeira (cabos de vassoura).

## 7. Bolívia: *Jugando en la Chakra*



*Jugando en la Chakra* é um jogo tradicional da Bolívia, mas também está presente na maioria dos países andinos. É um jogo voltado para as plantações de milho, em que as crianças, juntamente com os seus pais, vão para as fazendas durante a colheita para que possam ser familiarizados com as plantações e o trabalho desde pequenos. O milho é um grande símbolo da culinária e da cultura destes países.

**Como jogar:** o jogo consiste em procurar as espigas de milho e descascar para observar a coloração já que cada milho tem cor, tamanho e finalidade diferente. No jogo, quem encontrar o milho chamado *guisar*, que é um grão metade roxo e metade branco, vence. Ao encontrar, deve gritar *Lo encontré* (Canal Educación Intercultural Perú, 2021).

**Sugestão:** para sua prática na escola, os alunos podem pintar os milhos com as cores e características desejadas e professor pode realizar uma marcação num grão de algum destes milhos para que as crianças o procurem. Também o professor pode definir o milho principal a ser achado como sendo o que possui maior quantidade de grãos, pois

não seria percebido pelos alunos já que o milho estaria envolvido na palha, seguindo a finalidade do jogo verdadeiro.

## 8. Colômbia: *La Culebrilla*

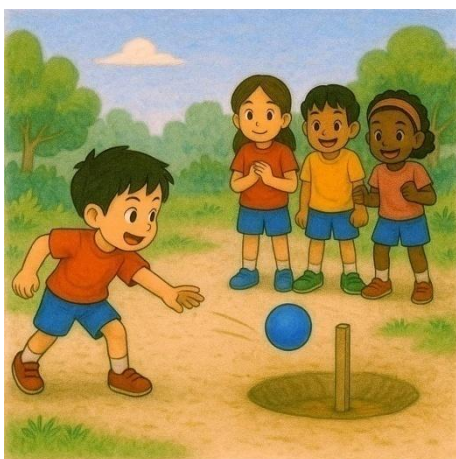


É um jogo tradicional da Colômbia jogado na terra, onde são feitos caminhos a serem percorridos, seja com tampinhas, pedras, grãos, bolinhas.

**Como jogar:** pode ser jogado em grupos, duplas e individualmente. Cada jogador tem uma peça (tampa, pedra, grão ou bola) com a qual deve percorrer todo o caminho sem sair do percurso durante as jogadas; caso aconteça, deve retornar para o início. Cada jogador tem direito a uma jogada por vez até percorrer todo caminho sem sair do percurso (Rodríguez; García, 2017).

**Sugestão:** nas escolas, o professor pode desenvolver percursos diversos, como a forma do mapa da Colômbia, colocando pontos turísticos e lugares importantes do país para serem apresentados às crianças.

## 9. Venezuela: *La Calva*



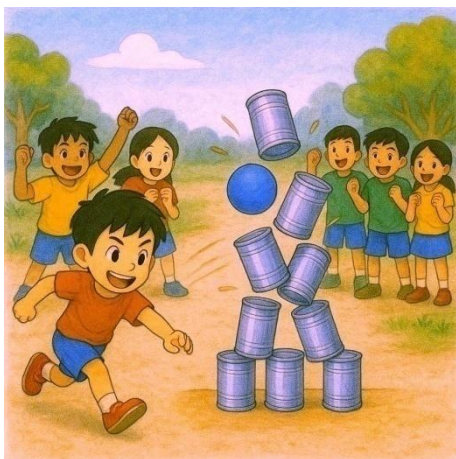
Jogo tradicional da Venezuela que tem suas raízes na cultura popular do país. O nome *La Calva* se deu devido ao ambiente no qual ele era jogado, onde deveria ser um chão limpo, sem pedras ou plantações, para que não houvesse nenhum impedimento do jogador acertar o alvo e nem perder as peças que eram arremessadas.

**Como jogar:** o jogador deve se posicionar a uma distância de aproximadamente 16 metros do alvo, que é um buraco no chão e que possui um pedaço de madeira de aproximadamente 80 centímetros, colocado verticalmente dentro do buraco. O jogador deve fazer lançamentos altos, não podendo

lançar pelo chão como um boliche com o objetivo de atingir o pedaço de madeira e derrubá-lo (Canal Telemadrid, 2021).

**Sugestão:** nas aulas, o professor pode determinar novas regras aumentando ou diminuindo a distância do alvo para facilitar ou dificultar os arremessos. Também podem se implementar pontuações para cada acerto. Ao mesmo tempo, caso se tenha dificuldade com o espaço, pode se transformar o alvo em uma caixa aberta ou com um pequeno furo para os alunos realizarem os arremessos.

## 10. Peru: *Kiwi*

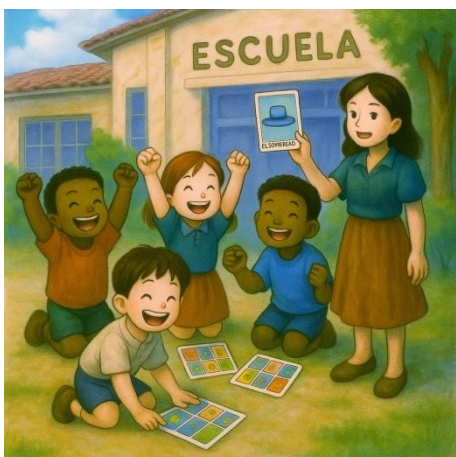


Jogo tradicional no Peru onde são escolhidas duas equipes, uma que deve arremessar uma bola para derrubar uma pilha de latas, cones ou pequenas pedras, enquanto a outra equipe tenta remontar a pilha.

**Como jogar:** uma equipe deve se organizar em fila para arremessar a bola e tentar derrubar as latas. Cada jogador da fila faz uma tentativa por vez e quando conseguir derrubar a pilha de latas, seu grupo deverá queimar os jogadores da outra equipe, que irá tentar remontar a pilha de latas antes de todos serem queimados (Canal I.E. San Pedro de Corongo, 2021.).

**Sugestão:** é ideal realizar a atividade em ambientes abertos, com espaço suficiente para corrida e movimentação segura. Ao mesmo tempo, podem se delimitar os espaços nos que se pode queimar aos integrantes da outra equipe.

## 11. México: *Lotería Mexicana*



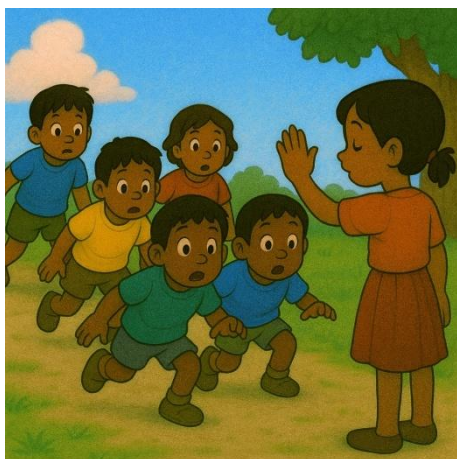
A Loteria Mexicana tem origem no jogo de azar italiano *Lotto*, que chegou ao México no século XVIII, trazido pelos espanhóis. Tornou-se um elemento cultural importante, com suas cartas ilustradas refletindo personagens, objetos e costumes do povo mexicano.

**Como jogar:** o jogo utiliza um baralho com

80 cartas coloridas, cada uma com uma imagem diferente. Além disso, há cartelas ilustradas, que trazem essas imagens distribuídas em um quadrado. Cada cartela contém 16 imagens com figuras que fazem alusão à cultura mexicana, como por exemplo: *El tambor*, *La calavera*, *El baril*, *La dama*, *El mariachi*, *El sombrero*, *La catrina*, *El nopal* etc. Cada criança recebe uma cartela e um adulto ou aluno fica responsável por retirar as cartas do baralho, uma de cada vez. Quando a imagem é anunciada, quem tiver o desenho correspondente na sua cartela marca o local até completar a cartela toda, uma linha ou uma coluna, conforme a regra combinada antes do jogo começar (Donquijote, s.d.).

**Sugestão:** ao invés de simplesmente dizer o nome da carta sorteada, pode se criar uma rima, uma pista ou um enigma para que as crianças tentem adivinhar qual é a figura antes de mostrá-la. Ao mesmo tempo, seria interessante usar poucas cartelas e menos cartas, adaptando a quantidade de figuras para cada faixa etária. Também é importante trabalhar as imagens antes do jogo, apresentando os nomes e características dos elementos ilustrados.

## 12. Argentina: *El Escondite Inglés*



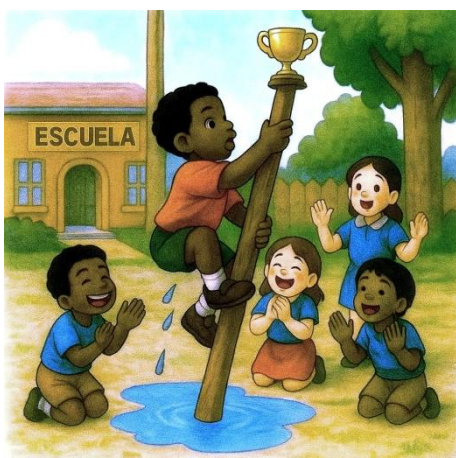
*El Escondite Inglés* é um jogo infantil tradicional que chega a Argentina com a colonização da Espanha. Surgiu como uma variação das brincadeiras de estátua e pega-pega e é transmitido oralmente entre gerações.

**Como jogar:** escolhe-se uma criança para ser o pegador e ela deve ficar de costas para os colegas de olhos fechados ou vendados, encostada em uma parede ou árvore. As outras crianças se posicionam em linha reta, a alguns metros de distância do pegador. O pegador então começa a recitar a frase: “*un, dos, tres al escondite inglés sin mover las manos ni los pies.*” Enquanto ele fala a frase sem olhar, as outras crianças podem se aproximar, andando ou correndo devagar. Assim que o pegador termina de dizer a frase, ele se vira rapidamente. Nesse momento, todos devem parar e ficar completamente imóveis, como estátuas. Se o pegador flagrar alguma criança se mexendo, essa criança sai da rodada. O

objetivo dos jogadores é tentar chegar até o pegador sem serem vistos se movendo. Se algum participante conseguir tocar nas costas do pegador sem ser percebido, ele salva a todos os eliminados, e a brincadeira recomeça com o mesmo pegador (Guiainfantil.com, s.d).

**Sugestão:** vale adaptar a distância e o ritmo do jogo para a idade das crianças. Deve-se ensinar a música recitada antes do início da brincadeira.

### 13. Chile: *Palo Ensebado*

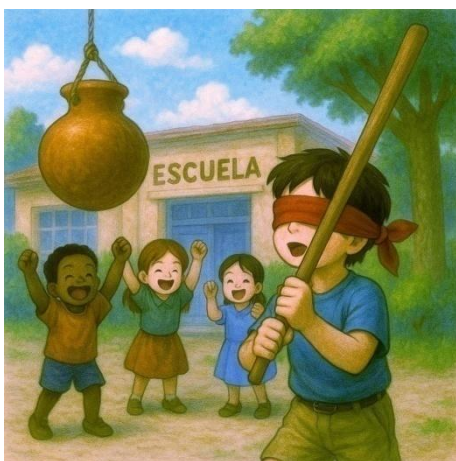


*Palo ensebado* é uma brincadeira tradicional muito popular em vários países da América Latina. O jogo está associado a festas populares e celebrações.

**Como jogar:** para organizar a atividade, é necessário um poste ou tronco alto e liso. Na parte de cima, coloca-se um prêmio — que pode ser uma sacola com doces, brinquedos ou outro presente. O poste é besuntado com gordura, óleo ou sabão, o que dificulta a escalada. As crianças devem tentar subir pelo pau escorregadio para alcançar o prêmio no topo. Normalmente, é permitido que os colegas deem apoio e ajudem a quem estiver subindo (Hermosilla, 2019).

**Sugestão:** é importante adaptar a brincadeira para garantir a segurança quando oferecida às crianças. Podem se usar cordas penduradas do teto do ginásio ou outro local da escola com esta possibilidade. Também pode se usar um poste mais baixo coberto apenas com tecido ou espuma lisa.

### 14. Paraguai: *Kambuchi Jejoka*



Trata-se de um jogo popular da festa de São João no Paraguai, versão local da *piñata*. Uma pessoa vendada tenta quebrar um cântaro de barro cheio de doces e prêmios.

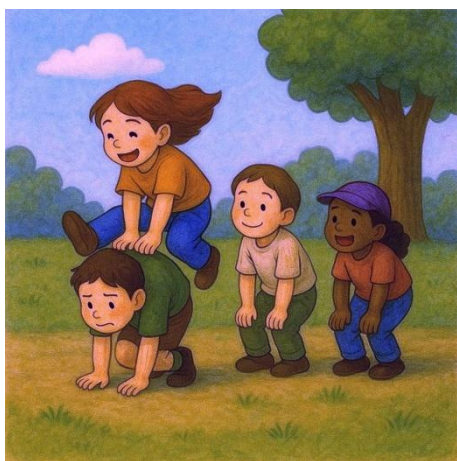
**Como jogar:** para organizar, pendura-se um recipiente resistente no alto, cheio de doces,

brinquedos e, às vezes, algumas moedinhas. Uma criança por vez é escolhida para participar. Ela tem os olhos vendados e recebe algumas voltas no próprio eixo, ficando um pouco desorientada. Enquanto isso, o restante das crianças faz o papel de guia, dando dicas e instruções em voz alta para ajudar a quem está vendado a encontrar e quebrar o recipiente. A criança pode usar um bastão de madeira ou outro objeto leve para acertar o recipiente.

Quando o recipiente se quebra, os prêmios caem no chão e todos podem correr para pegá-los, encerrando a rodada (Coprofam, 2022; Giménez, s.d.; Cérés, 2011).

**Sugestão:** é importante assegurar a participação de todos e adaptar o material para garantir a segurança. Deste modo, o número de voltas na criança deve ser controlado e o uso de vendas opcional para os menores. Também pode se usar uma vasilha de papelão, plástico leve ou um balão e substituir os doces e moedas por brinquedinhos e lembrancinhas apropriadas. Para adaptar a construção do recipiente, por exemplo, pode se encher um balão grande e cobrir com tiras de jornal molhadas em cola branca. Após 3 a 4 camadas, deixa-se secar por até dois dias, estoura-se o balão, se colocam os prêmios por uma abertura no topo e se fecha com papel e fita. Pode se decorar com papel crepom colorido e tinta.

## 15. Uruguai: *El Rango*



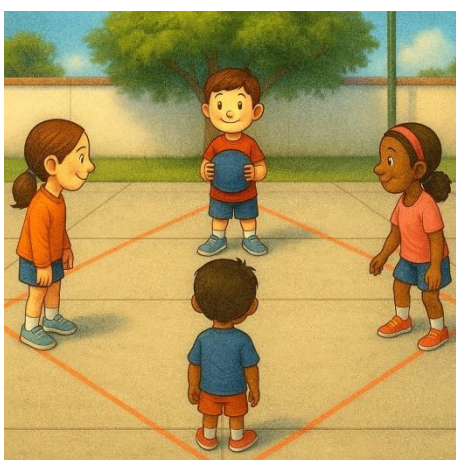
A origem da brincadeira *El rango* é incerta, mas tem raízes em brincadeiras populares indígenas. Ela é uma brincadeira tradicional transmitida de geração em geração, com variações em diferentes regiões.

**Como jogar:** as crianças se organizam em uma fila. Cada participante se abaixa, inclinando o corpo para frente e apoiando as mãos nos joelhos, deixando as costas voltadas para cima, formando uma espécie de obstáculo. A última criança da fila corre e salta sobre os colegas abaixados, tentando não encostar nem cair. Depois que terminam de pular todos, essa criança vai para a frente da fila e a próxima da vez repete o movimento. O jogo segue

até que todos tenham tido a oportunidade de passar pulando por cima dos colegas e ir para o começo da fila (Díaz, 2022).

**Sugestão:** para crianças pequenas, vale adaptar a altura e a quantidade de colegas a serem saltados, garantindo segurança e respeitando as características de cada faixa etária. Também podem se usar colchonetes ou fazer os saltos apenas por cima de obstáculos mais baixos, como almofadas ou arcos, para tornar a atividade mais acessível e segura.

## 16. Cuba: *Cuatro Esquinas*

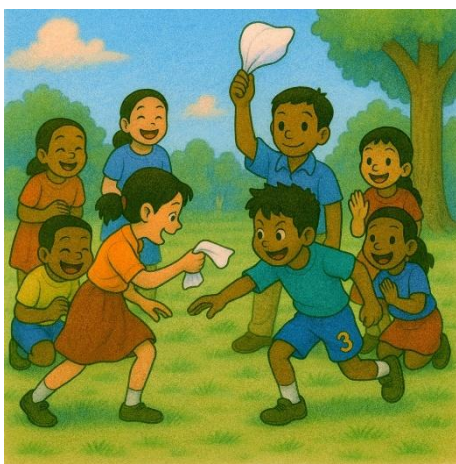


*Cuatro Esquinas* é um jogo tradicional cubano semelhante ao beisebol, mas com regras simplificadas e uma abordagem mais informal. É jogado nas ruas ou praças com materiais improvisados e muitas vezes sem equipamento.

**Como jogar:** é demarcado um quadrado no chão com quatro esquinas. Os jogadores são divididos em duas equipes: uma que defende e outra que ataca. O jogo se inicia com um jogador do time atacante que bate na bola no chão e começa a andar pelas esquinas ao mesmo tempo que o time defensor, que tem um integrante posicionado em cada esquina, tenta pegar a bola para queimá-lo. O corredor deve andar (não pode correr) pelas quatro esquinas e voltar ao ponto de partida para marcar um ponto, quando o time atacante perder três jogadores queimados (ou um número combinado), os times trocam de lugar (Hernández, 2024).

**Sugestão:** é possível adaptar o tamanho do campo, o ritmo do jogo (caminhadas ou corridas) e o número de eliminações conforme a idade das crianças.

## 17. República Dominicana: *El pañuelo*



O jogo do lenço na República Dominicana, como em muitos outros lugares, é um jogo de perseguição em equipe. São divididas duas equipes, cada uma com um jogador selecionado

para pegar o lenço. O objetivo é que a equipe com o jogador escolhido chegue ao lenço e retorne à sua base antes da outra equipe.

**Como jogar:** os jogadores ficam em filas de frente para os seus oponentes, formando duas equipes, cada um com um número atribuído. Um árbitro com um lenço na mão fica no centro, entre as duas equipes e chama um número. Os dois jogadores que possuem esse número em cada equipe correm em direção ao árbitro para pegar o lenço. O jogador que pega o lenço primeiro tenta retornar à sua base e o seu oponente tenta pegá-lo antes que ele chegue. Caso o jogador com o lenço chegue à sua base, seu time ganha um ponto e, caso seja pego, o outro time ganha o ponto e ele é eliminado, fazendo com que outro jogador de sua equipe tome seu lugar (Barceló, s.d.; Prezi, s.d.).

**Sugestão:** o pano pode ser colocado no chão no centro entre as duas equipes para evitar impacto entre os participantes. Ao invés dos números podem se designar elementos ou atividades da república Dominicana, como comidas típicas como o *sancocho*, *mangú*, *mofango*, *tostones*, *pescado con coco*, *habichuelas con dulce*, *bizcocho dominicano*, *almibar de frutas*, *morirsonando* e *mamajuana*.

## 18. Haiti: Warri

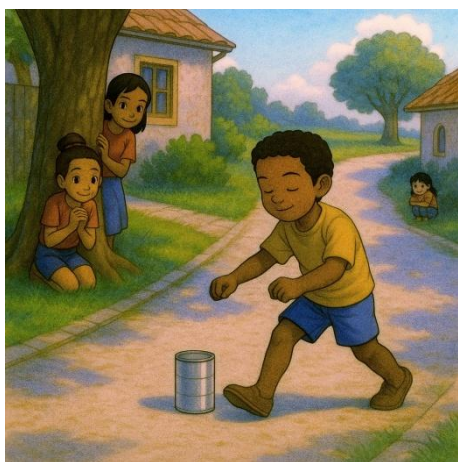


*Warri* é um jogo de origem africana jogado no Caribe. Usa-se um tabuleiro retangular com duas fileiras de seis buracos com sementes. São divididas duas equipes, participando dois jogadores por vez.

**Como jogar:** colocam-se 4 sementes em cada uma das 6 cavidades do tabuleiro ou chão. Cada jogador fica com uma fileira de 6 buracos. O primeiro jogador escolhe um buraco da sua fileira, retira todas as sementes dele e as distribui uma a uma, colocando uma em cada buraco seguinte no sentido anti-horário (inclusive no lado do oponente). O jogador deve pular o buraco de onde tirou as sementes, mas se a última semente cair em um buraco vazio do seu lado e o buraco oposto do adversário tiver sementes, o jogador captura essas sementes. Os jogadores se revezam repetindo os passos acima e o jogo termina quando um dos jogadores captura 25 sementes (Da Redação, 2009; Moulton, s.d.).

**Sugestão:** na ausência de um tabuleiro, os jogadores podem cavar fileiras de buracos no chão ou usar uma cartela de ovos. As sementes podem ser grãos de feijão, que são um alimento típico do Haiti.

## 19. Panamá: *La lata*



O jogo *La lata* no Panamá é um tradicional jogo de esconde-esconde com elementos de busca, onde um dos jogadores se esconde e os demais o procuram. Como elemento central é utilizada uma lata.

**Como jogar:** um dos jogadores é escolhido como localizador e coloca uma lata em local visível. Conta até um certo número com os olhos fechados enquanto toca a lata. Os outros jogadores se escondem e assim que terminar a contagem, o localizador começa a procurá-los. Ao encontrar algum dos seus colegas, corre para tocar na lata e gritar seu nome. Os jogadores que estão escondidos devem tentar se aproximar da lata e tocá-la gritando: ¡lata *grátis*, *salvación!* e, caso consiga, todos são salvos e começa novamente. Se o localizador conseguir descobrir todos, o último a ser descoberto toma o seu lugar e o jogo recomeça (Morales, 2007; Wikipédia, s.d.).

**Sugestão:** o localizador pode contar enquanto toca alguma música tradicional do país, como o *Tamborito*, que é um ritmo folclórico do Panamá e que pode ser apresentado às crianças antes da vivência do jogo.

## 3 CONCLUSÃO

O presente texto teve como propósito construir uma ferramenta para o ensino de jogos e brincadeiras latino-americanas no Brasil. Um objetivo importante do artigo está relacionado ao fato de ele possibilitar, na aula de Educação Física, o tratamento dos jogos e brincadeiras na esfera mundial (Brasil, 2018), mas desde o contexto de países próximos no continente. Segundo dispõe a BNCC (Brasil, 2018), existem 8 dimensões

do conhecimento que poderiam ser mobilizadas no ensino dos jogos e das brincadeiras aqui descritos: experimentação, uso e apropriação, fruição, reflexão sobre a ação, construção de valores, análise, compreensão e protagonismo comunitário. Não existe uma hierarquia entre elas nem tampouco uma ordem necessária. Para cada uma delas há diferentes abordagens e graus de complexidade para que se tornem relevantes e significativas para os estudantes. O ideal é que sejam propostas de modo integrado com as outras, levando-se em conta sua natureza vivencial, experiencial e subjetiva.

Para a materialização dessas dimensões, é importante compreender que as práticas corporais na escola devem ser reconstruídas com base em sua função social e suas possibilidades materiais (Brasil, 2018). Isso significa dizer que as mesmas podem ser transformadas no interior da escola, que oferecem, inclusive, a possibilidade de reinventar certas características competitivas que estão presentes em alguns destes jogos. Deste modo,

Todos os elementos que constituem os jogos e brincadeiras são passíveis de gestão didático-metodológica. A identificação e compreensão das motivações e anseios dos indivíduos que jogam e do contexto em que estão inseridos, oferecem possibilidades de ressignificação dos saberes investidos naquela prática, sob intercessão de um professor ou professora – responsáveis por promover um sentido funcional ao jogo e garantir um ambiente de aprendizagem (Perrin et al., 2022, p. 79).

Entende-se que a escola não é um simples palco de reprodução dos jogos e brincadeiras que são realizadas fora dela, como já apontavam Caparroz e Bracht (2007), mas as aulas necessitam oportunizar o conhecimento, estimulando a reelaboração crítica dos docentes e discentes sobre o que está sendo compreendido. Não é o jogo ou a brincadeira em si que determinam o seu caráter educativo, mas a conotação dada a eles. Assim sendo, o ensino dos jogos e das brincadeiras precisa ser revestido de uma intencionalidade pedagógica, que justifique a sua inserção em um ambiente que possui uma função educativa específica.

Assim, promover a alfabetização dos jogos e brincadeiras exige o desenvolvimento da capacidade de situar histórica e socialmente essa prática humana, de perceber e analisar os valores que a orientam, os benefícios e os prejuízos de uma ou outra forma da prática. Neste processo, é importante pedagogizá-los, ou seja, submetê-los aos códigos da escola (Bracht; Almeida, 2003).

Para finalizar, seria importante apontar um desafio a respeito do ensino dos jogos e brincadeiras como temas da cultura corporal de movimento nas escolas. Por definição, os jogos e as brincadeiras propiciam a diversão, o prazer, a liberdade e a fruição desinteressada. Como disse Caillois (1990), o jogo não tem por função específica o desenvolvimento de uma capacidade. A finalidade do jogo é o próprio jogo. Na formulação de Kishimoto (1995), o brincar e o jogar parecem incompatíveis com a busca de resultados, típica dos processos educativos. Deste modo, apresenta-se um importante desafio para o ensino de jogos e brincadeiras latino-americanas: encontrar um equilíbrio entre sua função lúdica (sua finalidade sem fim) e a função educativa. O balanço entre as duas características é o objetivo do jogo e da brincadeira entendidos como um elemento da cultura que deve ser fruído, experimentado e compreendido nas escolas.

## REFERÊNCIAS

- AROCHE, Karin. *Juego del arranca cebollas en Guatemala*. Aprende Guatemala, 19 nov. 2024. Disponível em: <https://aprende.guatemala.com/cultura-guatemalteca/juego-del-arranca-cebollas-en-guatemala/>.
- BARCELÓ. *Comida Dominicana: los sabores más típicos del Caribe*. [s.l.], s.d. Disponível em: <https://www.barcelo.com/guia-turismo/es/republica-dominicana/republica-dominicana-que-ver/comida-dominicana/>.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.
- BRACHT, Valter; ALMEIDA, Felipe Quintão. A política de esporte escolar no Brasil: a pseudovalorização da Educação Física. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Campinas, v. 24, n.3, p. 87-101, 2003.
- CAILLOIS, R. Os jogos e os homens. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CAPARRÓZ, Francisco; BRACHT, Valter. O tempo e o lugar de uma didática da educação física. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 28, p. 21-37, 2007.
- CANAL DA EDUCACION FISICA PARA EL MUNDO. *Carrera de cintas*. YouTube, 13 ago. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IvFJ9HturXI..>

CANAL EDUCACIÓN INTERCULTURAL PERÚ. *Tres juegos tradicionales andinos (Cusco). JUGANDO en la Chakra*. YouTube, 2021. 4min17s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sGsZzGhR09o>.

CANAL I.E. SAN PEDRO DE CORONGO - SECUNDARIA. KIWI - *juego tradicional andino*. YouTube, 2021. 1min7s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=d-9eYD7ydZg>.

CANAL TELEMADRID. *La calva, un juego con siglos de historia*. YouTube, 2021. 3min45s. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=mf60Kj\\_Nd7E&t=63s](https://www.youtube.com/watch?v=mf60Kj_Nd7E&t=63s).

CÉRÈS, Santiago; ROMERO, Guido. *Kambuchi Jejoka: tradição paraguaia do "romper cântaros" na festa de San Juan*, 2011. 5 p. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/70295478/Kambuchi-Jejoka>.

COPROFAM. *San Juan dice que sí: tradición y cultura guaraní que resiste gracias a La Agricultura Familiar Campesina*, 2022. Disponível em: <https://coprofam.org/2022/06/28/san-juan-dice-que-si-tradicion-y-cultura-guarani-que-resiste-gracias-a-la-agricultura-familiar-campesina/>.

DA REDAÇÃO. *Jogo Mancala*. Superinteressante, 21 nov. 2009. Disponível em: <https://super.abril.com.br/comportamento/jogo-mancala/>.

DÍAZ, Marcos. *Juegos y rondas tradicionales del Uruguay*. Uruguay Educa, 2022. Disponível em: <https://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/10059>.

DON QUIJOTE. *Juegos Tradicionales de México*. [s.l.], s.d. Disponível em: <https://www.donquijote.org/es/cultura-mexicana/tradiciones/juegos/>.

GIMÉNEZ, Florentín. *Juegos tradicionales del Paraguay*. Portal Guaraní,[s.d.]. Disponível em: [https://www.portalguarani.com/687\\_florentin\\_gimenez/22554\\_juegos\\_tradicionales\\_del\\_paraguay\\_por\\_florentin\\_gimenez.html](https://www.portalguarani.com/687_florentin_gimenez/22554_juegos_tradicionales_del_paraguay_por_florentin_gimenez.html).

GUIA INFANTIL. *El escondite inglés: juego tradicional*. [s.l.], s.d. Disponível em: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/el-escondite-ingles-juego-tradicional/>.

HERMOSILLA, María José. *Rayuela, palo ensebado y volantín: cómo los juegos típicos chilenos han sobrevivido a cambios históricos y prohibiciones*. EMOL, 18 set. 2019. Disponível em:

<https://www.emol.com/noticias/Tendencias/2019/09/18/961492/Chile-Fiestas-Patrias-Septiembre.html>.

HERNÁNDEZ, Sigfredo Barros. *El juego cubano de Cuatro Esquinas (I)*. JIT – Sitio oficial del INDER, Havana, 2024. Disponível em: <https://www.jit.cu/NewsDetails.aspx?idnoticia=136651>.

HONDURAS SABER. *20 Juegos tradicionales de Honduras*. Honduras Tips, 18 maio 2025. Disponível em: <https://hondurassaber.com/juegos-tradicionales-de-honduras/>.

MORALES, G. Silvio. *De latas y escondidos*. Panamá América, 2007. Disponível em: <https://www.panamaamerica.com.pa/opinion/de-latas-y-escondidos-288879>.

MOULTON, Sunday. *Traditional Games in Haiti*. Study.com, [s.d.]. Disponível em: <https://study.com/academy/lesson/traditional-games-in-haiti.html>.

KISHIMOTO, Tisuko. O jogo e a educação infantil. Pro-posições, v. 6, p. 46-63, 1995.

O GLOBO. *El Salvador celebra tradição com bolas de fogo*. O Globo, 02 set. 2009. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/mundo/el-salvador-celebra-tradicao-com-bolas-de-fogo-3214014>.

PERRIN, Pedro Fagundes; SILVA, Luis Felipe; FABIANI, Débora Jaqueline Farias; LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José. Pedagogia do jogo aplicada aos eSports: processos didático metodológicos. *Connectionline*, n.28, p. 76-94, 2022.

PREZI. *Juegos típicos de la República Dominicana* [apresentação online]. [s.l.], s.d. Disponível em: <https://prezi.com/p/nha9coq8-wrt/juegos-tipicos-de-la-republica-dominicana/>.

RODRÍGUEZ, Ana María; GARCÍA, Luis Fernando. *Juegos tradicionales en el aula intercultural*. In: *SEMINARIO DE LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL*, 7., 2017, Bogotá. *Libro de Memorias de la VII Semana de la Educación Intercultural*. Bogotá: Universidad de Educación Inclusiva, 2017. p. 247–253. Disponível em: [https://www.academia.edu/download/120509893/Libro\\_Memorias\\_20\\_20VII\\_20Semse\\_na\\_20de\\_20la\\_20educaci\\_C3\\_B3n\\_2017.pdf#page=247](https://www.academia.edu/download/120509893/Libro_Memorias_20_20VII_20Semse_na_20de_20la_20educaci_C3_B3n_2017.pdf#page=247).

THPANORAMA. *10 Juegos tradicionales de Guatemala más destacados*. [S.l.], s.d. Disponível em: <https://pt.thpanorama.com/blog/cultura-general/10-juegos-tradicionales-de-guatemala-ms-destacados.html>.

TIENDAMIA. *Mejores juegos tradicionales en Costa Rica*. Tiendamia, 2023. Disponível em <https://www.tiendamia.cr/blog/mejores-juegos-tradicionales-en-costa-rica>.

WIKIPÉDIA. Tamborito. Wikipédia, a enciclopédia livre, [s.d.]. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Tamborito>.

Recebido em: 12 de dezembro de 2025

Aceito em: 18 de dezembro de 2025