ISSN: 2358-8829

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Jamison Carvalho de Arruda Júnior [1]
Tiago Machado Diniz Miranda [2]
Victor Luiz Germino Correia [3]
Mônica Xisto Ribeiro de Sena [4]
Marcela Natalia de Lima Figueiredo [5]

INTRODUÇÃO

As aulas de Educação Física contribuem para a formação das crianças nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, período marcado por transformações cognitivas, afetivas, sociais e motoras (Brasil, 2018). Como componente curricular, a Educação Física deve ultrapassar a preocupação exclusiva com o desenvolvimento físico e favorecer experiências que envolvam participação, interação e produção de conhecimentos. Nesse contexto, os jogos e as brincadeiras podem assumir papel pedagógico relevante, desde que articulados aos objetivos de ensino e às características da turma (Kishimoto, 2011).

Os jogos e as brincadeiras fazem parte do cotidiano infantil e são influenciados pelo contexto social e cultural em que as crianças vivem. Por meio dessas práticas, elas interagem com diferentes situações, regras e formas de convivência (Kishimoto, 2011). Deste modo, quando os jogos e brincadeiras são integrados de maneira sistematizada e planejada dentro da sala de aula, elas passam a atuar não apenas como forma de entreter

[1] Estudante de Educação Física, Centro Universitário Tabosa de Almeida (ASCES-UNITA), 2023142058@app.asces.edu.br;
[2] Estudante de Educação Física, Centro Universitário Tabosa de Almeida (ASCES-UNITA), 2024142362@app.asces.edu.br;
[3] Estudante de Educação Física, Centro Universitário Tabosa de Almeida (ASCES-UNITA), 2025104100@app.asces.edu.br;
[4] Professora Supervisora: Mestranda em Educação Física (PROEF/ESEF/UPE), EREM Professor Lisboa (SEE/PE), monica.xistor@upe.br;
[5] Professora orientadora: Mestre em Educação Física (PAPGEF UPE/UFPB), Centro Universitário Tabosa de Almeida (ASCES-UNITA), marcelafigueiredo@asces.edu.br.

ISSN: 2358-8829

e divertir a criança, mas também passa a contribuir como um instrumento pedagógico, contribuindo para o desenvolvimento integral e cognitivo da criança.

O interesse pela discussão dessa temática também está relacionado às experiências vivenciadas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), que possibilitam uma aproximação entre a formação acadêmica e a realidade escolar. A vivência no ambiente educacional permite observar a importância de estratégias pedagógicas que despertem o interesse e favoreçam a participação das crianças nas aulas de Educação Física.

Do ponto de vista social, discutir os jogos e as brincadeiras significa reconhecer o direito das crianças às experiências lúdicas e ao acesso à cultura corporal, considerando suas diferentes realidades, experiências e formas de participação (BRASIL, 2018). No âmbito acadêmico, torna-se relevante reunir e analisar a produção científica sobre a temática, buscando compreender quais contribuições vêm sendo identificadas pela literatura e quais desafios ainda permanecem no uso dos jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física

Nas aulas de Educação Física, o brincar também favorece a experimentação de diferentes ações corporais. Correr, saltar, lançar e equilibrar-se são movimentos mobilizados em diversas brincadeiras e podem contribuir para a ampliação do repertório motor e para o reconhecimento das possibilidades do próprio corpo. Ferreira, Silva e Leite Filho (2022) destacam que jogos e brincadeiras podem atuar como recursos pedagógicos, articulando aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

As contribuições não se restringem à dimensão motora. Durante os jogos, as crianças precisam compreender e respeitar regras, tomar decisões, elaborar estratégias e lidar com situações-problema, além de interagir com os colegas. Essas experiências podem favorecer o desenvolvimento de processos cognitivos e sociais, em consonância com as contribuições de Vygotsky (1991) sobre o papel do brincar no desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

Por meio deste cenário, outro aspecto importante que não se pode deixar de lado é o impacto do lúdico no ato de brincar, no qual acaba proporcionando para o ambiente uma característica de aprendizagem prazerosa e divertida para a criança, fazendo com que ela se envolva e interaja com mais facilidade. Kishimoto (2011) apresenta o jogo e a brincadeira como elementos importantes no processo educativo, destacando a

ISSN: 2358-8829

necessidade de compreender suas características e possibilidades dentro do contexto da educação.

Além disso, brincadeiras tradicionais podem possibilitar o contato com manifestações culturais presentes na comunidade e contribuir para a valorização da cultura corporal. A BNCC reconhece a importância de trabalhar brincadeiras e jogos nas aulas de Educação Física, incluindo práticas populares brasileiras e de diferentes matrizes culturais (BRASIL, 2018).

Seguindo esta perspectiva, os jogos e brincadeiras apresentam também uma dimensão cultural muito presente na realidade da criança, onde muitas dessas brincadeiras acabam sendo repassadas de geração em geração, como por exemplo, pega-pega, esconde-esconde, amarelinha, entre outras, estas brincadeiras populares acabam se tornando independentes de épocas e gerações. Sua presença nas aulas pode ampliar o contato dos estudantes com diferentes manifestações da cultura corporal, reconhecendo o movimento como forma de expressão e produção cultural (Brasil, 2018).

Esse trabalho também precisa considerar as diferentes experiências corporais e condições de participação das crianças. Ao organizar jogos e brincadeiras, o professor pode adaptar regras, espaços, materiais e formas de participação, criando condições para que estudantes com diferentes níveis de habilidade tenham acesso às experiências propostas.

Kasai, Lima e Prodócimo (2022), ao analisarem estudos sobre jogos e brincadeiras nos anos iniciais do Ensino Fundamental, identificaram diferentes formas de utilização dessas práticas pedagógicas, os autores observaram que elas podem ser utilizadas para ensinar conteúdos, desenvolver habilidades e capacidades ou constituir experiências com finalidade própria.

Essa diversidade de usos reforça que o caráter pedagógico do jogo não está apenas na atividade escolhida, mas na forma como ela é organizada e relacionada aos objetivos da aula. Ferreira, Silva e Leite Filho (2022) reforçam que os jogos e as brincadeiras podem colaborar com a aprendizagem e com a construção do conhecimento nas aulas de Educação Física dos anos iniciais, demonstrando a relevância dessas práticas para o desenvolvimento infantil.

Nesse sentido, cabe ao professor de Educação Física, organizar e adaptar as atividades com os objetivos de ensino e as necessidades das crianças, e as condições da

escola. A mediação docente também pode favorecer a interação e a participação dos estudantes, aproximando as práticas corporais de suas experiências e realidades (Darido; Rangel, 2014).

Diante dessas possibilidades, discutir o lugar dos jogos e das brincadeiras na Educação Física nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental permite compreender suas contribuições para o desenvolvimento infantil e, ao mesmo tempo, refletir sobre as condições pedagógicas necessárias para que essas práticas produzam aprendizagens.

Diante do exposto, este estudo parte da seguinte problemática: quais as contribuições dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral das crianças nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental nas aulas de Educação Física? A partir dessa questão, a pesquisa tem como objetivo geral analisar a contribuição dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral das crianças nesse nível de ensino, considerando as dimensões motora, cognitiva, social e afetiva, bem como suas possibilidades pedagógicas no contexto escolar.

Para além desta introdução, o artigo está organizado em quatro seções. Inicialmente, apresenta-se o referencial teórico, abordando a Educação Física nos Anos Iniciais e as relações entre jogos, brincadeiras, ludicidade e desenvolvimento infantil. Em seguida, são apresentados os procedimentos metodológicos utilizados na revisão integrativa da literatura. Posteriormente, são discutidos os resultados encontrados a partir dos estudos selecionados, e por fim, apresentam-se as considerações finais, retomando as principais contribuições identificadas e as possibilidades para futuras pesquisas.

METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de caráter bibliográfico realizada por meio de uma revisão integrativa da literatura(Gil, 2019; Marconi e Lakatos, 2021). A abordagem no contexto deste estudo busca compreender, em profundidade, as contribuições atribuídas aos jogos e às brincadeiras no desenvolvimento integral das crianças nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, no contexto da Educação Física Escolar.

O levantamento foi realizado nas bases de dados da Scientific Electronic Library Online (SciELO) e no Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de

ISSN: 2358-8829

Pessoal de Nível Superior (CAPES). A busca foi norteada pelos seguintes descritores em língua portuguesa: "Educação Física", "Ensino Fundamental" e "Jogos e brincadeiras", combinados por meio de operadores booleanos AND e OR, de acordo com a estratégia de busca adotada. Além do levantamento nas bases, incorporou-se a literatura clássica referente à ludicidade e ao desenvolvimento infantil para fundamentar a discussão teórica.

A seleção dos materiais atendeu a critérios de elegibilidade padronizados e aplicados igualmente a ambas as bases de dados.

Adotaram-se como critérios de inclusão: a) artigos originais publicados em periódicos revisados por pares entre os anos de 2016 e 2026; b) estudos disponíveis na íntegra, em português; c) pesquisas que investigassem a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras nas aulas de Educação Física direcionadas exclusivamente aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Como critérios de exclusão, foram desconsiderados: a) publicações do tipo editoriais, resenhas de livros e anais de eventos; b) estudos voltados ao Anos Finais do Ensino Fundamental ou Ensino Médio; c) pesquisas cujo foco principal estivesse desassociado do tema central (como ensino de lutas, educação alimentar, formação docente de estágio ou avaliação motora por testes específicos); d) trabalhos voltados exclusivamente ao contexto do ensino remoto emergencial sem abordagem da ludicidade.

A triagem ocorreu mediante leitura de títulos e resumos, seguida da aplicação dos critérios de elegibilidade. Na SciELO, foram localizados dois artigos, dos quais, após a leitura de títulos e resumos, excluiu-se um artigo por abordar o ensino de lutas, temática divergente do escopo investigativo. Assim, selecionou-se um artigo para compor a amostra final (Cândido; Alves; Marques Filho, 2026).

No Portal de Periódicos CAPES, a busca retornou 20 artigos nacionais de acesso aberto. Após a aplicação dos critérios, excluíram-se 15 publicações, sendo 2 por tipo de documento (editorial e resenha, 2 por abordarem os Anos Finais do Ensino Fundamental, 2 por focar estritamente no ensino remoto emergencial e 9 por fugirem do tema central de jogos e para o desenvolvimento e prática pedagógica. Assim, foram selecionados 5 artigos alinhados aos objetivos da pesquisa.

ISSN: 2358-8829

Ao final, o corpus da revisão foi constituído por seis artigos, complementados por obras clássicas utilizadas como suporte teórico. Os artigos foram submetidos à leitura analítica e interpretativa e organizados em três eixos temáticos:

1. contribuições dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral infantil;

2. possibilidades e desafios pedagógicos na utilização do brincar nas aulas de Educação Física;

3. papel da ludicidade no engajamento e na aprendizagem significativa dos estudantes

Tabela 1 – Artigos selecionados para o corpus da pesquisa (Bases e Periódicos)

Base	Autor(es) e Ano	Título do Artigo	Fonte / Periódico
SciELO	Jefferson Francisco Cândido, Vinícius Alves e Cesar Vieira Marques Filho	Jogos e brincadeiras: uma análise entre documentos e a práxis pedagógica	Educação & Formação (REDUFOR — UECE)
CAPES	Rogério Zaim-de-Melo e colaboradores	"Aprendi jogar bolita com meu irmão!": Saberes e vivências de crianças do ensino fundamental acerca de brincadeiras tradicionais brasileiras	Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación
CAPES	Marluci Michele de Sousa e Márcia Cristina Rodrigues da Silva Coffani	Jogos e brincadeiras: desconstruções dos estereótipos de gênero nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental I	Semina: Ciências Sociais e Humanas (UEL)
CAPES	Adailson Martins da Silva e colaboradores	Oficina de Brinquedos e Brincadeiras indígenas em uma escola municipal de Itatuba-PB	Conexões (Unicamp)

CAPES	Tárcio Amancio do Nascimento e colaboradores	Efeitos dos jogos e brincadeiras na cognição e desempenho escolar de crianças	Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde (RBAFS)
CAPES	Vinicius Aparecido Galindo, Ida Carneiro Martins e Cinthia Lopes	A construção de brinquedos em aulas de Educação Física escolar	Revista de Educação PUC-Campinas

REFERENCIAL TEÓRICO

A Educação Física escolar nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental desempenha um papel determinante na formação e no desenvolvimento humano, transcendendo a mera execução mecânica de exercícios físicos. A BNCC destaca as experiências corporais como parte da formação dos estudantes e reconhece a necessidade de ampliar o contato com diferentes práticas da cultura corporal (Brasil, 2018). Nesse contexto, jogos e brincadeiras podem integrar o currículo como conteúdos e como formas de organização das experiências de aprendizagem.

Inseridos nesse ambiente pedagógico, os jogos e as brincadeiras configuram-se como linguagens fundamentais da cultura corporal do movimento. Kishimoto (2011) argumenta que o brincar é uma prática social e cultural inerente à infância, influenciada diretamente pelo contexto sociocultural em que a criança está inserida. Quando integradas de forma planejada e contextualizada na escola, as atividades lúdicas ultrapassam o caráter do simples entretenimento, tornando-se instrumentos pedagógicos eficazes para a construção do conhecimento significativo. A ludicidade atua, portanto, como uma ponte entre a realidade da criança e as aprendizagens escolares, tornando o processo educativo dinâmico, motivador e engajador.

O desenvolvimento humano na infância ocorre de maneira integrada e diversificada, assim no contexto das aulas de Educação Física, os jogos e brincadeiras atuam diretamente sobre as dimensões motora, cognitiva e socioafetiva das crianças. No plano motor, as brincadeiras favorecem a experimentação de ações como correr, saltar, equilibrar-se, arremessar e rebater. Essas experiências permitem ampliar o repertório motor e reconhecer possibilidades e limites corporais. O desenvolvimento, nesse caso,

ISSN: 2358-8829

ocorre em situações concretas de interação com o espaço, com os objetos e com outras crianças.

No plano cognitivo e socioafetivo, o jogo coloca a criança diante de regras, decisões, estratégias e situações que exigem negociação com os pares. Vygotsky (1991) relaciona o brincar ao desenvolvimento das funções psicológicas superiores, enquanto Ferreira, Silva e Leite Filho (2022) destacam seu potencial pedagógico para articular diferentes dimensões do desenvolvimento infantil.

Além das suas funções biológicas e psicológicas, o jogo e a brincadeira constituem importantes manifestações da cultura corporal. Práticas populares como pega-pega, esconde-esconde, amarelinha e queimada, são transmitidas entre gerações e carregam significados vinculados às experiências de diferentes grupos. A inclusão dessas práticas no currículo escolar assegura o direito da criança de acessar o patrimônio cultural do seu meio. A BNCC reforça a necessidade de diversificar as práticas corporais, contemplando jogos e brincadeiras populares do Brasil e de diferentes matrizes culturais como as afro-brasileiras e indígenas, permitindo aos alunos reconhecer o movimento humano como linguagem e expressão cultural (Brasil, 2018).

A dimensão cultural se articula à inclusão. As crianças chegam à escola com repertórios corporais distintos, relacionados às oportunidades de vivência e aos contextos sociais em que estão inseridas. A possibilidade de adaptar regras, espaços, materiais e formas de participação permite organizar situações nas quais diferentes estudantes possam participar das experiências propostas.

A transformação dos jogos e brincadeiras em ferramentas pedagógicas e de desenvolvimento não ocorre de forma espontânea, exige a intencionalidade e a mediação docente. Darido e Rangel (2014) destacam a importância do planejamento, da organização e da adaptação das práticas corporais. Kasai, Lima e Prodócimo (2022) identificam três formas de utilização dos jogos e brincadeiras nos Anos Iniciais: como recurso para ensinar conteúdos, como meio de desenvolver habilidades e capacidades e como experiências que possuem valor em si mesmas. Considerar essas possibilidades ajuda a preservar o sentido do brincar e, ao mesmo tempo, situá-lo no trabalho pedagógico.

A passagem da Educação Infantil para os Anos Iniciais também merece atenção, pois pode ocorrer uma redução das experiências lúdicas à medida que aumentam as demandas de escolarização. Nesse processo, a Educação Física pode contribuir para

ISSN: 2358-8829

manter o brincar como experiência corporal e cultural, articulando-o às novas aprendizagens sem estabelecer uma ruptura com as experiências anteriores da criança.

A diversidade presente nas turmas, exige estratégias pedagógicas que contemplem os ritmos de aprendizagem, experiências corporais e condições de participação. Nesse âmbito, os jogos e as brincadeiras destacam-se pelo seu potencial inclusivo e equalizador. Diferentemente dos esportes altamente regulamentados e pautados pelo rendimento físico, o universo lúdico permite a flexibilização de regras, espaços, tempos e materiais para assegurar a participação de todos os estudantes, incluindo aqueles com deficiência ou dificuldades de coordenação motora. A vivência lúdica descentraliza o foco da vitória e da performance individual, reorientando o objetivo da aula para a cooperação, a empatia e a valorização das possibilidades de cada sujeito, tornando o ambiente escolar mais igualitário e democraticamente acessível.

Para que ocorra uma aprendizagem real nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, o conteúdo trabalhado precisa fazer sentido e despertar o interesse genuíno da criança. Quando os objetivos pedagógicos são articulados às referências culturais e ao universo infantil, o estudante pode participar de forma mais ativa, mobilizando curiosidade, imaginação e conhecimentos prévios. Nesse sentido, a ludicidade não substitui a intencionalidade pedagógica, mas pode contribuir para sua concretização.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A inclusão dos jogos e das brincadeiras no ambiente escolar mobiliza a motivação e o engajamento das crianças, atendendo às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018). No plano motor, as atividades mobilizam ações como correr, saltar, lançar, equilibrar-se e esquivar, favorecendo a experimentação corporal e a ampliação do repertório motor. Esses achados dialogam com a perspectiva apresentada no referencial teórico sobre a necessidade de organizar experiências corporais diversificadas.

Na dimensão cognitiva e socioafetiva, os estudos apontam que os jogos envolvem interpretação de situações, elaboração de estratégias, tomada de decisões e respeito às regras. Nascimento e colaboradores (2023) identificaram efeitos positivos de atividades baseadas em jogos sobre funções executivas e desempenho escolar, com redução do tempo de resposta no Teste de Trilhas e aumento da pontuação no Teste de

ISSN: 2358-8829

Desempenho Escolar (TDE). Esses resultados aproximam-se das contribuições de Vygotsky (1991) sobre o papel do brincar no desenvolvimento de processos psicológicos superiores. Ferreira, Silva e Leite Filho (2022) também destacam a mediação do jogo nas experiências de aprendizagem.

A dimensão cultural apareceu nos estudos relacionados às brincadeiras tradicionais e às práticas de diferentes matrizes culturais. Zaim-de-Melo e colaboradores (2023) observaram que brinquedos tradicionais, como a "bolita", são aprendidos principalmente no contexto familiar, indicando espaço para maior presença desse repertório na escola. Silva e colaboradores (2024), por sua vez, identificaram que jogos de matriz indígena, como a peteca e a corrida de tora adaptada, ampliam o repertório cultural dos estudantes e favorecem o contato com a diversidade étnico-racial.

Quanto à prática docente, Cândido, Alves e Marques Filho (2026) ressaltam que a presença do jogo no currículo não garante, por si só, sua função educativa, sendo indispensável a intencionalidade pedagógica do professor para evitar que a atividade se torne um simples passatempo desprovido de objetivos educacionais. Galindo, Martins e Lopes (2023) exemplificam essa possibilidade ao analisar a construção de brinquedos com materiais alternativos, experiência que favoreceu a coordenação motora fina e a autonomia dos estudantes na produção dos próprios materiais.

Os estudos também apontam contribuições para a participação e a inclusão. Sousa e Coffani (2024) identificaram que jogos cooperativos e equipes mistas podem contribuir para desconstruir estereótipos de gênero, ao ampliar a participação de meninos e meninas nas mesmas atividades. A flexibilização das regras e a valorização da participação coletiva aparecem, assim, como possibilidades para lidar com diferenças de habilidade e ampliar as condições de envolvimento dos estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos analisados permitiram alcançar o objetivo proposto, evidenciando que os jogos e brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento integral das crianças nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Foram identificadas contribuições nas dimensões motora, cognitiva, socioafetiva e cultural, além de favorecerem a participação e a interação entre os estudantes.

Verifica-se, também, a capacidade do recurso lúdico em elevar o interesse e a participação das crianças nas aulas de Educação Física. Ao aproximar as tarefas

pedagógicas do universo simbólico infantil, o processo de aprendizagem torna-se mais concreto e significativo. Nesse sentido, recomenda-se aos professores de Educação Física que os jogos e brincadeiras sejam planejados de forma sistemática e articulados aos objetivos de aprendizagem do 1º ao 5º ano.

Como limitação, destaca-se o número reduzido de estudos encontrados e o recorte das bases e critérios utilizados na revisão. Dessa forma, sugere-se a realização de novos estudos empíricos que investiguem a aplicação dos jogos e brincadeiras em diferentes contextos escolares, bem como suas contribuições para o desenvolvimento motor, cognitivo e socioafetivo das crianças e para práticas pedagógicas inclusivas.

No âmbito cultural, destaca-se o valor das brincadeiras populares e tradicionais, a exemplo de pega-pega, esconde-esconde, amarelinha e queimada. Ao sistematizar essas manifestações nas aulas de Educação Física, o professor promove o reconhecimento da cultura corporal do movimento e posiciona a criança não apenas como receptora de conteúdos, mas como sujeito ativo e produtor de cultura.

A análise aponta, ainda, o potencial inclusivo do brincar, visto que regras, espaços, materiais e dinâmicas podem ser flexibilizados conforme as características do grupo. Essa adaptabilidade assegura a construção de aulas mais participativas e equitativas, permitindo que crianças com diferentes níveis de habilidade motora e bagagens prévias participem ativamente.

Os resultados reforçam, por fim, a centralidade da intencionalidade pedagógica. O professor precisa planejar, organizar e adaptar as atividades para que o brincar mantenha seu sentido e, ao mesmo tempo, esteja articulado aos objetivos curriculares e às necessidades dos estudantes. Sem essa mediação, o jogo pode ser reduzido a uma atividade de ocupação do tempo.

Conclui-se que jogos e brincadeiras constituem conteúdos e possibilidades pedagógicas relevantes nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A literatura analisada aponta contribuições para diferentes dimensões do desenvolvimento infantil, para a participação e para o acesso à cultura corporal. Sua presença nas aulas de Educação Física, porém, ganha sentido educativo quando acompanhada de planejamento e mediação docente.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2018.

CÂNDIDO, Jefferson Francisco; ALVES, Vinícius; MARQUES FILHO, Cesar Vieira. **Jogos e brincadeiras: uma análise entre documentos e a práxis pedagógica.** Educação & Formação, v. 11, 2026.

DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica.** 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2014

FERREIRA, Sueli David; SILVA, Vânia Olímpia Barbosa; LEITE FILHO, Marcos Antônio de Araújo. **Jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física.** RENEF, [s. l.], 2022.

GALINDO, Vinicius Aparecido; MARTINS, Ida Carneiro; LOPES, Cinthia. A construção de brinquedos em aulas de Educação Física escolar. **Revista de Educação PUC-Campinas, 2023**.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

KASAI, Paula Mika; LIMA, Ivan Gimenes; PRODÓCIMO, Elaine. **Jogos, brincadeiras e práticas pedagógicas nos anos iniciais do ensino fundamental: perspectivas em destaque.** DESIDADES, n. 32, 2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica.** 9. ed. São Paulo: Atlas, 2021.

NASCIMENTO, Tárcio Amancio do et al. Efeitos dos jogos e brincadeiras na cognição e desempenho escolar de crianças. **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde, 2023.**

SILVA, Adailson Martins da et al. **Oficina de Brinquedos e Brincadeiras indígenas em uma escola municipal de Itatuba-PB.** Conexões, 2024.

SOUSA, Marluci Michele de; COFFANI, Márcia Cristina Rodrigues da Silva. **Jogos e brincadeiras: desconstruções dos estereótipos de gênero nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental I.** Semina: Ciências Sociais e Humanas, 2024.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ZAIM-DE-MELO, Rogério et al. **"Aprendi jogar bolita com meu irmão!": Saberes e vivências de crianças do ensino fundamental acerca de brincadeiras tradicionais brasileiras.** Retos, 2023.