



Centro Universitário Faminas – FAMINAS
Licenciatura em Educação Física

JOÃO GABRIEL LUIZ ROCHA

EDUCAÇÃO FÍSICA E OS JOGOS E BRINCADEIRAS: UM ESTADO DA ARTE
SOBRE A PRODUÇÃO CIENTÍFICA EM EVENTOS BRASILEIROS

Muriaé- MG

2023

JOÃO GABRIEL LUIZ ROCHA

**EDUCAÇÃO FÍSICA E OS JOGOS E BRINCADEIRAS: UM ESTADO DA ARTE
SOBRE A PRODUÇÃO CIENTÍFICA EM EVENTOS BRASILEIROS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física, do Centro Universitário Faminas – FAMINAS, como requisito parcial a obtenção do título de licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Me. Samuel Moreira de Araújo.

Muriaé- MG

2023

JOÃO GABRIEL LUIZ ROCHA

**EDUCAÇÃO FÍSICA E OS JOGOS E BRINCADEIRAS: UM ESTADO DA ARTE
SOBRE A PRODUÇÃO CIENTÍFICA EM EVENTOS BRASILEIROS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física, do Centro Universitário Faminas – FAMINAS, como requisito parcial a obtenção do título de licenciado em Educação Física.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Me. Samuel Moreira de Araújo

Profa. Dra. Amanda Azevedo Flores

Profa. Msa. Amanda Bertolato Bonetti

Muriaé, 15 de dezembro de 2023.

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho primeiramente a Deus que sempre me deu forças e me guiou pelo melhor caminho para que eu pudesse finalizar essa trajetória da melhor forma possível; agradeço também a minha namorada Anna Karolina Andrade Moura que foi uma pilar durante a faculdade e durante a construção desse trabalho, me incentivando e ajudando da melhor forma possível e por último mas não menos especial, aos meus pais, irmãos e meu avô Dorvalino Ricardo da Rocha.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pois sem Ele nada disso seria possível, toda honra e toda a glória sempre será dada a Ele que me dá força e saúde, para correr atrás dos meus sonhos; agradeço a minha mãe Marilene de Fátima Luiz Rocha e ao meu pai Claudenir da Mata Rocha que me criaram com muito caráter, honestidade e lealdade, palavras que me identificam e que vou carregar para o resto de minha vida, poder ser uma das poucas pessoas da família que conseguiu seguir a vida estudando graças ao apoio de vocês, é motivo de imensa felicidade para mim; poder olhar nos olhos da minha mãe e ver o orgulho que ela tem pela pessoa que estou me formando não tem preço!

Agradeço a minha namorada Anna Karolina Andrade Moura, sem você esse momento não seria possível; pelo fato que ao sair do ensino médio nunca havia me visto com potencial para continuar estudando e fazer uma faculdade, você plantou essa semente que hoje está dando frutos e eu só tenho a agradecer por todo apoio e ajuda desde o início até o fim na faculdade e também nesse trabalho, te amo!

Agradeço ao meu avô Dorvalino Ricardo da Rocha que é meu exemplo de pessoa de caráter que trabalhou por toda sua vida com muita humildade, honestidade e lealdade; onde pude conviver sempre de pertinho e aproveitar por toda minha infância e até mesmo trabalhar junto, ir sempre ao terço (não conseguir ir mais por causa da faculdade). O senhor é a pessoa que eu mais amo nesse mundo, sempre que estou com você me sinto cada vez mais forte para correr atrás dos meus sonhos.

Deixo o meu agradecimento aos meus queridos irmãos Nilmar Luiz da Rocha e Ruan Luiz da Rocha, que eu tanto amo e quero fazer o meu máximo por eles sempre. Agradeço também ao meu sogro e minha sogra que nunca mediram esforços para me ajudar e aos demais familiares e amigos que por algum momento fizeram parte da minha história.

Por fim agradeço ao meu orientador Samuel Moreira de Araújo que não mediu esforços para me guiar no decorrer desse trabalho.

RESUMO

A educação física é um componente curricular que tematiza as práticas corporais no ambiente escolar. Os conteúdos que a compõem são diversos, possibilitando diversas práticas ao longo do contexto escolar. Nesse sentido, o objetivo desse trabalho foi de mapear a produção científica sobre jogos e brincadeiras em anais eventos nacionais da área de educação física escolar, uma vez que dentre todos os conteúdos da cultura corporal o conteúdo de jogos e brincadeiras é o mais utilizado como recurso para aprendizados das demais temáticas. Para isso, foi realizado um estado da arte em quatro eventos brasileiros. Os dados analisados permitiu concluir que as pesquisas que se dedicam aos jogos e brincadeiras ainda são incipientes quando comparados as pesquisas em relação aos demais conteúdos.

Palavras-chave: jogos; jogos e brincadeiras; estado da arte; escola.

ABSTRACT

Physical education is a curricular component that thematizes bodily practices in the school environment. The contents that compose it are diverse, enabling different practices throughout the school context. In this sense, the objective of this work was to map the scientific production on games and games in annals of national events in the area of school physical education, since among all the contents of body culture, the content of games and games is the most used as a resource for learning the other themes. To this end, a state-of-the-art was carried out in four Brazilian events. The data analyzed allowed us to conclude that the researches that are dedicated to games and games are still incipient when compared to the researches in relation to other contents.

Key Words: games, games and games, state of the art, school.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Tabela 1 – Detalhamento dos trabalhos.....	16
Gráfico 1 – Quantitativo de trabalhos por ano	18
Gráfico 2 – Relação dos resumos por temática	19

LISTA DE SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CIEFE	Congresso Internacional de Educação Física Escolar
EF	Educação Física
EFE	Encontro de Educação Física
EJA	Educação de Jovens e Adultos
EPEFE	Encontro Pensando a Educação Física Escolar
GES	<i>Games and Emotion Scale</i>
IFMG	Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Minas Gerais
JB	Jogos e Brincadeiras
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MG	Minas Gerais
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
PROEF	Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional
RCNEI	Referencial curricular nacional para a educação infantil
SEFEEFE	Seminário de Educação Física da Escola de Educação Física e Esporte
SP	São Paulo
TDAH	Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade
TE	Total de Eventos
UFMG	Universidade Federal de Minas Gerais
UFVJM	Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
USP	Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	OBJETIVOS	13
2.1	Objetivo Geral	13
2.2	Objetivos Específicos	13
3	METODOLOGIA	14
3.1	A produção sobre Jogos e Brincadeiras na educação física escolar	15
4	ANÁLISES E DISCUSSÃO	19
4.1	Pesquisas Empíricas	20
4.2	Criação de jogos e brincadeiras	25
4.3	Jogos de diferentes culturas	26
4.4	Resgate de jogos e brincadeiras populares	27
4.5	Jogo como ferramenta de ensino	30
4.6	Jogos como ferramenta de inclusão	31
4.7	Jogos cooperativos	32
4.8	Brincadeira e ludicidade como intervenção	34
4.9	Jogos e brincadeiras circenses	36
4.10	Jogos eletrônicos	37
5	PESQUISAS BIBLIOGRÁFICAS	39
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
	REFERÊNCIAS	45

1 INTRODUÇÃO

Em primeiro plano, cabe ressaltar, que se entende a Educação Física (EF) na escola como uma área que trata da cultura corporal e que tem como finalidade introduzir e integrar o aluno nessa esfera, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e também transformá-la. Nesse sentido, o aluno deverá ser instrumentalizado para usufruir dos jogos, esportes, danças, lutas e ginásticas em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhoria da qualidade de vida (BETTI, 1992).

A priori, a EF na escola deveria propiciar condições para que os alunos obtivessem autonomia em relação a prática da atividade física, ou seja, após o período formal de aulas os alunos deveriam manter uma prática de atividade regular, sem o auxílio de especialistas, se assim desejarem. Este objetivo é enormemente facilitado se os alunos encontram prazer nas aulas de EF, pois, apreciando determinada atividade é mais provável desejar continuá-la caracterizando uma ligação de prazer (DARIDO, 2004).

A posteriori, os jogos e brincadeiras devem ser utilizados na EF escolar, pois são muitos os recursos que o conteúdo oferece através do desenvolvimento e aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. Com isso, são considerados entre pedagogos, professores e psicólogos como importantes instrumentos de motivação para o desenvolvimento da linguagem oral, escrita, raciocínio lógico-matemático, entre outras capacidades (OLIVEIRA, 2012).

Todavia, segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), (BRASIL, 2017):

A unidade temática Brincadeiras e jogos explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais.

Entretanto, destaca-se que os jogos e brincadeiras são essenciais para o processo de desenvolvimento da criança. De acordo com o dicionário Aurélio (2018),

a definição de jogos é “se aventurar, arriscar-se e estar preparado para perder ou ganhar, pois o resultado é inconstante.”

Para Kishimoto (2017, p. 15):

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. Por exemplo, no faz de conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo, em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído.

Outrossim, vale salientar que segundo o dicionário Aurélio (2018), a definição de brincadeira é “ação de brincar, de se divertir, divertimento.” No entanto, para Kishimoto (1998, p.117):

As brincadeiras são constituídas de um complexo sistema simbólico, que não apenas expressa a cultura da sociedade que os sujeitos fazem parte, mas também possuem suas próprias estruturas simbólicas, ou seja, significados que organizam as dinâmicas das brincadeiras.

Conquanto, para Piaget (1973), tanto a brincadeira como o jogo são fundamentais para contribuir com o processo de aprendizagem. Sendo assim, essas atividades se tornam indispensáveis para a prática educativa, pois contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

O artigo 29 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), 9394/96 diz que:

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL,1996).

Ademais, com base na proposta dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), (BRASIL, 1997), que diz que a escola pode utilizar das atividades lúdicas para trabalhar o repertório cultural do contexto do aluno, com brincadeiras e jogos populares, garantindo assim o acesso destas crianças à cultura que faz parte de sua vivência e de seus antepassados. Com isso, sem deixar de explorar as dimensões afetivas, cognitivas, físicas e socioculturais, garantindo assim a aprendizagem.

Contudo, de acordo com a Referência Curricular Nacional (RCNEI), (BRASIL, 1998), brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la. Além disso, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), (BRASIL, 2017), propõe que as brincadeiras e jogos trabalhem com atividades dentro de certo limite de tempo e espaço, possibilitando que os participantes obedçam às regras combinadas durante a atividade e desfrutem do ato de brincar entre si.

Desse modo, este trabalho objetiva mapear a produção do conhecimento sobre jogos e brincadeiras em eventos científicos da área de educação física escolar, através de uma pesquisa bibliográfica do tipo qualitativa. Além disso, o estudo sucede pela falta de abordagem e produção do conteúdo jogos e brincadeiras nas escolas brasileiras.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

- a) Mapear a produção do conhecimento sobre jogos e brincadeiras em eventos científicos da área de educação física escolar.

2.2 Objetivos Específicos

- a) Analisar o quantitativo de trabalhos referentes a jogos e brincadeiras nos anais de eventos brasileiros;
- b) Identificar como essas produções aparecem nos eventos;
- c) Verificar as principais temáticas que aparecem nos trabalhos.

3 METODOLOGIA

O presente estudo se caracteriza como uma pesquisa qualitativa do tipo bibliográfica. Como pesquisa qualitativa de acordo com as definições de Denzin e Lincoln (2006, p. 20) a mesma é:

uma atividade situada, composta por práticas teóricas, materiais e interpretativas que localiza o/a observador/a no mundo, assim oferece visibilidade a esse mundo. Investiga-se a vida social tentando entender e interpretar os significados que as pessoas atribuem aos fenômenos sociais.

Além disso, a pesquisa bibliográfica, para Fonseca (2002, p. 32), é realizada:

a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta.

Partindo da temática dos jogos e brincadeiras, será analisada a produção científica em anais de eventos na área de educação física escolar, uma vez que dentre todos os conteúdos da cultura corporal o conteúdo de jogos e brincadeiras é o mais utilizado como recurso para aprendizados das demais temáticas.

Conquanto, para realização da pesquisa, o estudo será tratado em duas etapas: a primeira refere-se a coleta de dados (que irá consistir em 3 fases: leitura do título, resumo e trabalho completo) e a segunda a análise e discussão do material levantado (que irá consistir na análise dos dados e na problematização na luz das teorias pós críticas, ancorado nos estudos culturais).

Como critérios de inclusão a escolha dos trabalhos se dará pelos resumos expandidos publicados nos anais dos eventos. Inicialmente será feita através da leitura dos títulos e resumos para a verificação se os mesmos se adequam à temática deste trabalho. Serão excluídos os trabalhos que não tenham relação com o tema proposto e não enfoquem o contexto escolar.

Dessa forma, optou-se por escolher os quatro principais eventos que são referência na área de Educação Física Escolar, tais como:

- a) Seminário de Educação Física da Escola de Educação Física e Esporte (SEFEEFE) – Universidade de São Paulo (USP) – São Paulo- SP. São seis edições do evento, anais entre os anos de 2012 a 2021.
- b) Encontro de Educação Física (EFE) da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM) – Diamantina- MG. São seis edições do evento, anais entre os anos de 2011 e 2019.
- c) Congresso Internacional de Educação Física Escolar (CIEFE) Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional- PROEF. Cuiabá- MT. Uma edição do evento, anais do ano de 2021 que foram publicados como uma edição especial da Revista Corpoconsciência.
- d) Encontro Pensando a Educação Física Escolar (EPEFE) – Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Minas Gerais (IFMG) - Ouro Preto- MG. São duas edições do evento, anais dos anos de 2017 e 2019.

3.1 A produção sobre Jogos e Brincadeiras na Educação Física Escolar

Vale salientar que os dados levantados nos quatro eventos que compõem o universo de pesquisa dentro do período de 2011 a 2022; possui um total de 1615 (um mil, seiscentos e quinze) trabalhos publicados ao longo dos anais dos eventos e sobre o contexto de jogos e brincadeiras, constaram 103 (cento e três) resumos.

Abaixo, a tabela 01 irá apresentar o detalhamento dos trabalhos seguidos da sigla do nome dos eventos, o ano do primeiro e do último evento compondo as edições totais e o quantitativo total de trabalhos escolares (E) com a temática jogos e brincadeiras encontrados em cada evento. Na tabela será apresentado o quantitativo total dos trabalhos dos eventos por ano (TE) e da temática jogos e brincadeiras (JB) dentro desse total encontrado por ano.

Tabela 1 – Detalhamento dos trabalhos

EVENTOS	ANO/ EDIÇÕES	TE	JB
	2011	25	0
	2012	73	0
EFE	2015	21	0
	2016	50	0
	2017	32	3
	2019	30	2
	2017	35	5
EPEFE	2019	41	1
	2022	17	2
CIEFE	2021	54	4
	2012/2013	155	9
	2015	347	31
SEFEEFE	2017	285	21
	2019	292	20
	2021	158	5
Total	-	1615	103

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Os dados descritos acima evidenciam o baixo quantitativo de trabalhos com a temática de jogos e brincadeiras. No total de trabalhos ao longo de todas as edições do evento, constaram 1615 trabalhos, dentre esses apenas 103 com o enfoque de jogos e brincadeiras, o que representa cerca de 6,38% da produção total. O levantamento realizado revelou que a produção sobre o conteúdo jogos e brincadeiras nas práticas de Educação Física ainda se encontra em estágio inicial pelo quantitativo apresentado das pesquisas; revelou, também, que o interesse de pesquisadores por tal temática ainda é incipiente.

Ao analisar os trabalhos com a intenção de agrupá-los em uma temática comum, foi possível classificá-los em duas categorias analíticas e seus respectivos quantitativos, sendo elas a pesquisa bibliográfica (16) e a pesquisa empírica (87).

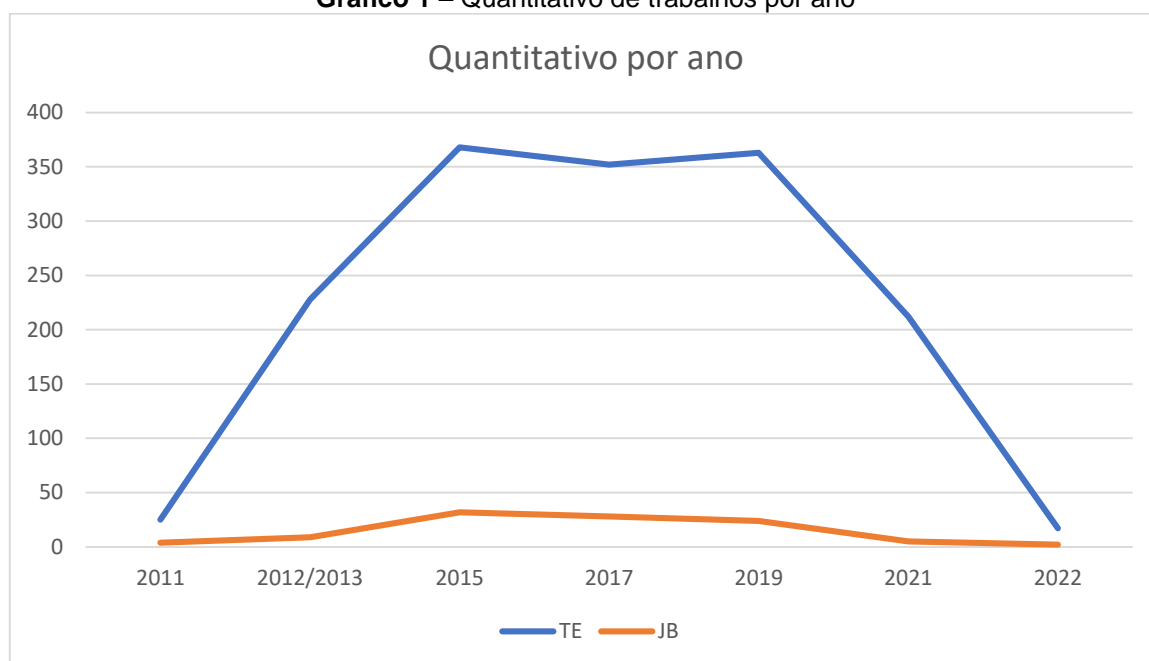
Após esse agrupamento, percebe-se que a presença de relato de experiência foi massiva em boa parte dos trabalhos apresentados, uma vez que é através desse

relato que os docentes tornam públicas suas práticas e experiências em sala de aula. Quando se fala em relato de experiência, refere-se à apresentação crítica de práticas e/ou intervenções científicas e/ou profissionais. Neste sentido, é fundamental que sua escrita garanta sua apresentação a partir da perspectiva acadêmica (MUSSI; FLORES; ALMEIDA, 2021). Ademais, é notório que esse número maior, representa um interesse em buscar informações sobre formas de aplicar os jogos e brincadeiras e, com isso, construir aulas a partir desse conteúdo.

Conquanto, evidencia-se que existem trabalhos por toda a educação básica e alguns trabalhos que enfocam projetos extensionistas. Esses últimos foram descartados, pois não enfocam as aulas de educação física escolar, sendo esse o interesse para esta pesquisa.

É importante salientar que nas análises dos níveis de ensino e etapas da educação básica, tem-se que (12) pesquisas não delimitam para qual etapa ou nível a referida pesquisa se desenvolveu. Por outro lado, quando analisa-se as questões referentes a educação básica, tem-se (15) pesquisas que abrangem a educação infantil, (28) que abrangem o fundamental I, (22) que abrangem o fundamental II, (6) que focavam no ensino fundamental em contexto mais amplo, sem especificar o ano, (3) que focavam no ensino médio, (7) que focavam no ensino superior, (2) que abrangem a Educação de Jovens e Adultos (EJA), (2) que abrangem a educação infantil e ensino fundamental I de maneira conjunta, (1) que abrange a educação infantil e EJA, (2) que abrangem o fundamental I e II, e por fim, (3) que focavam no ensino fundamental II e médio.

Outrossim, outra análise foi realizada a partir da quantidade de trabalhos publicados por ano nesses periódicos, onde é perceptível que houve uma crescente nas produções ao passar dos anos de 2011 para 2015 e após os mesmos, a partir de 2017 para 2022 as produções sofreram uma decrescência significativa, como apresenta o gráfico 01 a seguir.

Gráfico 1 – Quantitativo de trabalhos por ano

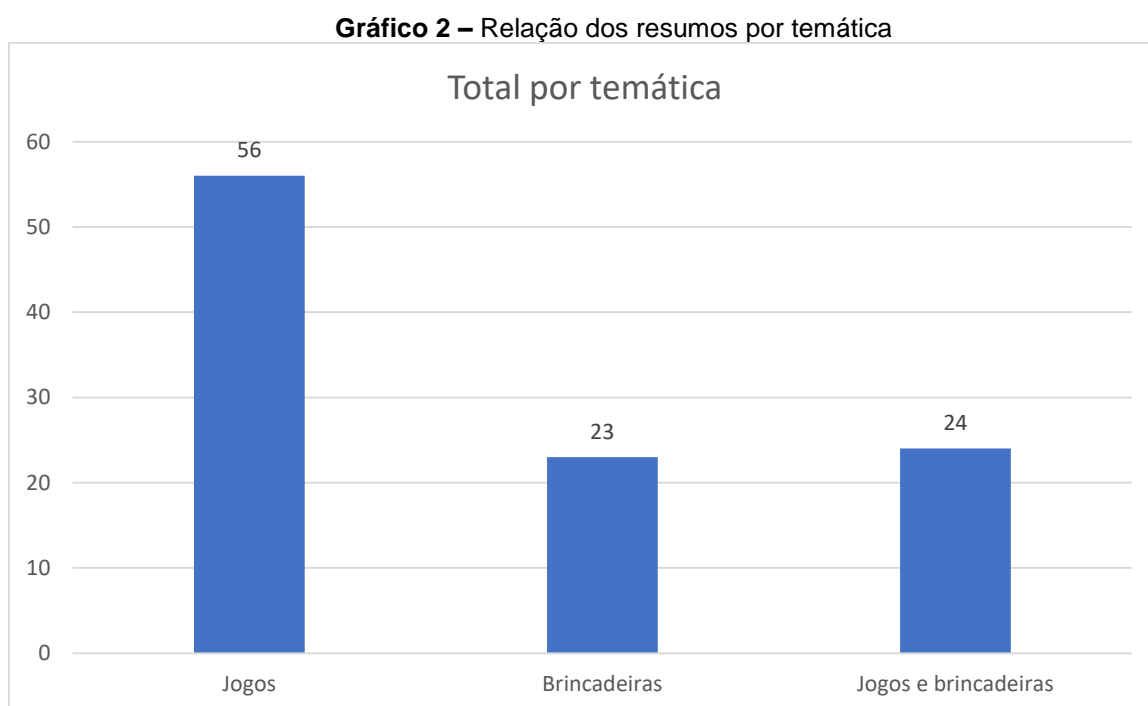
Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Os dados destacam a escassez de pesquisas sobre jogos e brincadeiras no contexto educacional, representando apenas 6,38% do total de 1615 trabalhos em um evento. A pesquisa revela que a produção nessa área está em estágio inicial, com predominância de relatos de experiência, indicando um interesse em aplicar esses elementos nas aulas de Educação Física. A categorização dos trabalhos revelou duas principais abordagens: pesquisa bibliográfica (16) e pesquisa empírica (87). A análise por níveis de ensino indica uma distribuição variada, com maior enfoque no fundamental I e II. Além disso, a pesquisa destaca a ausência de especificação em relação a algumas etapas e níveis educacionais. A evolução temporal das publicações mostra um aumento entre 2011 e 2015, seguido por uma queda significativa a partir de 2017 até 2022.

4 ANÁLISES E DISCUSSÃO

Nesta seção do presente trabalho, será apresentado a discussão do material levantado, apontando um breve resumo dos trabalhos, mostrando seus objetivos e principais resultados e conclusões. Após, será exposto articulações com a teoria elencada na revisão bibliográfica. Ademais, visando facilitar a leitura e entendimento dos/as leitores/as, os trabalhos foram organizados em duas grandes categorias, pesquisas empíricas e pesquisas bibliográficas, agrupados de acordo com a abordagem principal no tema, uma vez que a maioria dos trabalhos apresentados em eventos, visam trazer relatos de experiência; conquanto, desse modo, a leitura do material encontrado ficará mais dinâmica.

Além do mais, vale salientar que dos 103 resumos encontrados, (56) focavam no conteúdo jogos, (23) focavam no conteúdo brincadeiras, e por fim, (24) abrangiam o conteúdo jogos e brincadeiras, conforme demonstrado no gráfico 02 abaixo.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

4.1 Pesquisas Empíricas

A pesquisa empírica é aquela que se baseia na observação e coleta de dados concretos. Segundo Babbie (2016), ela envolve "a obtenção de conhecimento por meio da experiência, da observação ou da vivência".

O relato de experiência segundo Cavalcante e Lima (2012, p. 96), "é uma ferramenta de pesquisa descritiva que apresenta uma reflexão sobre uma ação ou um conjunto de ações que abordam uma situação vivenciada no âmbito profissional de interesse da comunidade científica".

Freitas (2013), buscou mostrar uma alternativa para o modelo hegemônico de jogos escolares para o ensino fundamental II, aplicando a sugestão do livro "Os jogos de minha escola", de Lino Castellani Filho e Rafael Moreno Castellani, sendo a avaliação final positiva mantendo o formato para os próximos eventos.

Os autores Camilo e Jesus (2017) buscaram expor as experiências vividas tanto na escola, quanto nos encontros obrigatórios do estágio, sobre o brincar e ensinar na Educação Infantil, quando se mantém um diálogo voltado para uma *práxis* educativa da qual confronte os dados da realidade empírica com os dados teóricos apresentados na disciplina Educação Física ao Ensino da Educação Infantil

Reis, Santos e Silveira (2021), propuseram durante um semestre letivo em uma escola do Programa Ensino Integral em São Paulo, que os alunos do Ensino Fundamental II participaram de aulas diversificadas, baseadas nos Projetos de Vida, com métodos do *Sport Education*. Três práticas esportivas foram introduzidas - Vôlei Sentado, *Goalball* e *Flagisall*. Os alunos desempenharam diferentes papéis em cada aula, seguido pela criação de jogos pré-desportivos em novos grupos. Rodas de conversa avaliaram os jogos, promovendo engajamento, protagonismo e corresponsabilidade. Ao final, os alunos desenvolveram competências voltadas aos Projetos de Vida, aspectos socioemocionais e pensamento criativo e inclusivo.

Já as autoras Souza e Nunes (2017), abordaram a reflexão sobre o lazer na infância, baseando-se na experiência de uma acadêmica de Educação Física ao participar de um programa chamado "Passaporte de Férias" com 40 crianças de 4 a 10 anos. Observou-se a criatividade e interesse das crianças em atividades simples, como brincadeiras com bambolês, destacando como o lazer pode ser uma oportunidade de aprendizado e diversão na infância. O relato destaca o

enriquecimento da compreensão do lazer na infância pelos acadêmicos de Educação Física.

Silva *et al.* (2021), tiveram como objetivo relatar a experiência sobre a elaboração de um específico jogo para inserir nas intervenções o debate de temas polêmicos e presentes na realidade brasileira, em especial, a inserção da mulher do futebol.

O pesquisador André Luiz de Souza Silva (2019), investigou a lembrança das aulas de Educação Física no ensino básico, analisando a importância dessas aulas na vida das pessoas e se continuaram praticando atividades físicas após a conclusão escolar. Um questionário com doze perguntas foi utilizado para entrevistar aproximadamente cem pessoas em Jundiaí, abrangendo diferentes idades e sexos. Os resultados revelaram que 50% consideraram as aulas boas, 35% razoáveis e 15% ruins. Predominantemente, o futebol foi a atividade praticada, especialmente por aqueles com idades entre 6 a 20 anos. Destaca-se a relevância das brincadeiras do ensino infantil, como cantigas e jogos, que foram lembradas positivamente.

Thiengo e Zanotto (2015), analisaram jogos e brincadeiras na cultura lúdica de crianças do Ensino Fundamental I. Utilizando abordagem qualitativa, as pesquisadoras conviveram com dois grupos em diferentes escolas, identificando brincadeiras como correr, pegar e pular corda. O recreio, além de proporcionar vivências lúdicas, revelou aprendizagens construídas pelas crianças, destacando a importância de momentos livres para compreender ações em pares e informar práticas pedagógicas.

Em outra pesquisa, Martins; Souza e Silva (2019), trabalharam o jogo da memória sobre ESTc: uma estratégia pedagógica para discussão de Direitos Reprodutivos.

Baião, Faria e Machado (2015) buscavam enriquecer a aprendizagem dos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II, promovendo vivências lúdicas com jogos e brincadeiras. Dividido em etapas, o estudo abordou expressão corporal, músicas, instrumentos e construções com materiais alternativos. Apesar do desinteresse observado, destacou-se a influência do avanço tecnológico, globalização e questões sociais na diminuição das experiências com brincadeiras populares.

Alemão *et al.* (2015), destacaram a contribuição para a preparação dos alunos, visando ao Ensino Médio e à vida cotidiana, ao integrar a cultura corporal do meio social. Além das danças, jogos e brincadeiras regionais, as atividades incluem

componentes teóricos e práticos da Educação Física, promovendo conceitos psicomotores e favorecendo a socialização. Ressaltaram a importância de superar a forte influência cultural do futebol, apresentando exemplos de abordagens práticas e teóricas que recebem feedback positivo dos alunos.

Fabiana Andreani (2015) abordou o tema Folclore nas aulas de Educação Física do Ensino Médio. Isso se justifica pelo aumento do esquecimento das brincadeiras de rua, substituídas por jogos tecnológicos, contribuindo para o sedentarismo e obesidade. A estratégia envolveu aulas teóricas e práticas, explorando conceitos folclóricos e construindo brinquedos tradicionais. Essa abordagem resultou em maior participação dos alunos, resgatando a dimensão lúdica na aprendizagem e promovendo uma reflexão sobre a relação entre avanço tecnológico e esquecimento das tradições folclóricas.

O papel do brincar e jogar na Educação Infantil foi analisado por Paulino e Pimenta (2019), ao observar 15 crianças de 4 a 5 anos em uma escola de Caraguatatuba. Durante 15 dias, as filmagens registraram suas atividades, revelando que a inteligência corporal foi estimada em 65% das situações, seguida pela linguística (14%) e lógica-matemática (14%), enquanto a musical foi presente em 7%. O foco na autonomia e protagonismo durante essas atividades contribuiu para o prazer e satisfação no processo de aprendizagem das crianças.

Robson Geraldo dos Reis e Isabel Porto Filgueiras (2019), envolveram alunos do 3º, 4º e 5º anos do Ensino Fundamental I, abordando Jogos e Brincadeiras. Desenvolvido como um projeto didático interdisciplinar, em parceria entre o professor de Educação Física e as professoras pedagogas, resultou na criação de um livro que integrava diferentes disciplinas, conforme a Base Nacional Comum Curricular. Os alunos participaram ativamente, aprendendo novas brincadeiras, escrevendo instruções, produzindo ilustrações e compartilhando o produto final com a comunidade escolar.

Batista, Corrêa e Barbosa (2021), tiveram como objetivo relatar a experiência no Programa Mais Educação no Colégio da Polícia Militar de Goiás, destacando os trabalhos realizados com alunos do Ensino Fundamental, predominantemente com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH). Além disso, há a ênfase na utilização de jogos de estratégia e memória, buscando destacar suas vantagens no contexto pedagógico.

Almeida *et al.* (2019), tiveram como objetivo relatar a experiência da inclusão dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, fazendo a reflexão sobre as vivências dos alunos do Ensino Fundamental II com a novidade tecnológica.

Ligia Estronioli de Castro *et al.* (2015), buscaram comparar brincadeiras de crianças atuais e de idosos, revelando semelhanças nos brinquedos, apesar das gerações. A pesquisa destaca estereótipos de gênero, como bonecas para meninas e futebol para meninos, além de diferenças nos espaços de brincadeira. Embora as novas tecnologias tenham impacto, a preferência por atividades físicas persiste. Sugere que as concepções de infância são moldadas historicamente, variando conforme o contexto em que se desenvolvem.

Poliane Gaspar de Cerqueira e Juliana Trajano dos Santos (2017), buscaram através de uma pesquisa de campo ampliar a participação nas aulas através da desconstrução de paradigmas e estereótipos que relacionam certos tipos de jogos populares com gênero masculino e feminino, com alunos do Ensino Fundamental I. Os objetivos do estudo foram alcançados, já que constatou maior participação e menor resistência dos alunos para participar das atividades propostas.

Por sua vez, Oliveira, Santos e Zimmermann (2017), buscaram analisar o grau de motivação de alunos do ensino fundamental de uma escola estadual de Curitiba, Paraná, a partir dos Jogos de Oposição para a prática de esportes olímpicos de combate na escola, com alunos do ensino fundamental, o problema investigado foi compreender se a promoção de Jogos de Oposição pode auxiliar na inserção do ensino e da prática dessas modalidades, além de desenhar e elaborar ferramentas para que os professores possam introduzir os fundamentos básicos. Através de questionários aplicados, conclui-se que a maioria dos alunos praticam uma modalidade de luta ou esporte de combate.

Marília Balduino dos Santos e Lilian Aparecida Ferreiras (2019), teve como objetivo identificar os elementos que materializam as aulas destinadas aos alunos que participaram dos jogos escolares e suas influências nas aulas regulares de Educação Física, uma pesquisa feita com 32 estudantes do Ensino Fundamental II através de entrevista e observação das aulas. Os resultados apontaram que os mais habilidosos são aqueles selecionados para participar dos jogos escolares, as aulas regulares são totalmente esportivas, treinando fundamentos esportivos e jogos formais.

Wallace Kassio de Lima Ramos (2017), investigou os saberes e necessidades formativas das professoras de um Centro Municipal de Educação Infantil em Curitiba

em relação ao brincar, considerando a ausência de profissionais de Educação Física. As professoras, ao responderem questionários e participarem de observações práticas, destacaram a influência do tempo e do adulto no brincar das crianças.

Em relação aos desafios enfrentados pelo sistema educacional devido à pandemia, com ênfase na adaptação ao ensino remoto, Tubelo e Reis (2021), desenvolveram uma pesquisa exploratória e descritiva foi conduzida para investigar a aceitação e benefícios do brincar nas aulas remotas de alfabetização para crianças de 5 a 8 anos. Dos 73 questionários respondidos por professores de diferentes regiões do Brasil, 75,3% acreditam na eficácia do ensino brincando virtualmente. O lúdico é visto como promotor de vínculos, reduzindo distâncias e facilitando a compreensão infantil de códigos gráficos, embora a falta de contato físico seja mencionada como uma lacuna durante a pandemia.

Os autores Zacharias, Gaio e Martins (2017), abordaram a importância das brincadeiras e jogos na Educação Infantil, destacando a visão comum de que são atividades meramente divertidas. O estudo visa analisar a relação da criança com o mundo por meio dessas práticas, com foco nos educadores e nas aulas de educação infantil. Inspirado na pedagogia de Paulo Freire, o objetivo é entender os jogos e brincadeiras como linguagem corporal, promovendo autonomia e contribuindo para a formação do conhecimento infantil.

Alipio Rodrigues Pines Junior *et al.* (2017), investigaram o impacto das brincadeiras e jogos nas aulas de Educação Física Escolar na vida cotidiana de crianças de 8 a 10 anos matriculados no Ensino Fundamental I, em duas instituições de São Paulo. Dos 297 alunos entrevistados, 57,6% reproduziram atividades vivenciadas nas aulas, sendo a queimada a mais popular. A adesão às práticas foi moderada, indicando desafios como o acesso desigual a atividades recreativas e restrições de espaço nas áreas urbanas.

As pesquisadoras Andrea Tanil e Gláucia Castro (2019), investigaram o impacto de jogos e brincadeiras tradicionais na redução do estresse em alunos de 11 a 14 anos do Ensino Fundamental II. Os resultados indicam que a participação nessas atividades pode contribuir para a diminuição do estresse percebido, com observações específicas em diferentes domínios, sugerindo que a incorporação de jogos e brincadeiras na rotina escolar pode influenciar positivamente o controle do estresse em estudantes adolescentes.

Oliveira e Lorenzini (2021), tiveram como propósito investigar a aprendizagem do conteúdo jogo nas aulas de Educação Física Infantil e anos finais do Ensino Fundamental.

Luiz Antônio Pereira e Glauco Nunes Souto Ramos (2021), buscaram através de uma pesquisa com uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental I, caminhos para resolver/amenizar problemas por indisciplina dentro do ambiente escolar.

Costa *et al.* (2017), tiveram como objetivo analisar e discutir a importância do brincar e identificar desafios na implementação dessa abordagem na prática educacional.

Silva *et al.*(2019), buscaram trabalhar Movimentos Gímnicos nas Brincadeiras Infantis: Cotidiano de um parque escolar.

Destaca-se a vivência do conteúdo de relato de experiência por meio de jogos e brincadeiras, proporcionando uma experiência lúdica e interativa no ambiente escolar. O resgate de jogos populares enriquece a diversidade de atividades, além disso, há uma integração estratégica de outros conteúdos, onde os jogos funcionam como ferramentas pedagógicas, estimulando o aprendizado de forma dinâmica. Além do mais, a realização de pesquisas de campo para avaliar e aprimorar a aplicação dos jogos, garantindo uma abordagem mais alinhada às necessidades e interesses dos estudantes.

4.2 Criação de Jogos e Brincadeiras

Lopes *et al.* (2019) abordaram o problema da imprevisibilidade do clima, fator que interfere nas atividades propostas pelo professor já que os ambientes mais utilizados para a prática são a quadra e o pátio, que podem apresentar estrutura coberta ou não. Dessa forma através de três etapas sendo elas, pesquisa, confecção e apresentação dos jogos produzidos nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental I, assim podendo ser utilizados nas aulas em dias com condições atípicas.

Santos e Carvalho (2017) descreveram a criação de jogos e brinquedos durante aulas de Educação Física na Escola Estadual Augusto dos Anjos, em Macapá, Amapá, no primeiro bimestre de 2017. Os temas abordados foram brinquedos, brincadeiras e jogos, visando resgatar atividades lúdicas em meio ao avanço tecnológico. Os alunos do ensino fundamental pesquisaram online e com familiares

sobre jogos e brinquedos de sucata, valorizando a reciclagem e contribuindo para a preservação ambiental na comunidade escolar.

Dudeck e Moreira (2012) descreveram experiências em aulas de Educação Física na Educação Infantil, visando conectar os alunos à realidade social e cultural. Utilizando materiais reaproveitáveis, como jornais e garrafas plásticas, 192 alunos participaram da construção de brinquedos, promovendo a conscientização ambiental de forma lúdica. A pesquisa-ação qualitativa ocorreu em uma escola pública em Cuiabá-MT, envolvendo crianças de 4 e 5 anos da educação infantil. A atividade iniciou-se com a solicitação de materiais aos pais, seguida pela confecção dos brinquedos na escola, incentivando a participação e preocupação dos alunos com o meio ambiente.

Siqueira, Rastelli e Flores (2019) descreveram uma experiência pedagógica durante um estágio em Educação Física com crianças de quatro e cinco anos. O projeto concentrou-se em brincadeiras da cultura brasileira, promovendo a construção de brinquedos, experimentação de atividades e exploração de temas como partes do corpo e sensações corporais. O processo de avaliação incluiu relatórios e registros fotográficos, destacando a participação ativa das crianças na construção do conhecimento.

4.3 Jogos de Diferentes Culturas

Dirce de Souza (2015), buscou trabalhar as práticas corporais dos alunos da EJA em torno do jogo, vividos na infância e idade adulta e jogos de diversos países africanos. Com o objetivo de conhecerem mais sobre suas origens e discutirem sobre as culturas africanas, as discussões contribuíram para o grupo aproximar-se de sua identidade, além do olhar e discutir essas culturas, que muito influenciaram nossa identidade nacional.

Helenilson dos Santos (2019), com um projeto de Cultura Indígena na Escola, através do Jogo da Onça nas aulas de Educação Física, buscou trabalhar esse único jogo conhecido que era jogado pelos indígenas antes da chegada dos portugueses, com os alunos do Ensino Fundamental I. O resultado alcançado foi diminuir o preconceito contra o povo nativo.

Jeferson Lopez Queiroz e Larissa Brittes Menchik (2019), aplicaram os jogos de matriz africana nas aulas de Educação Física escolar, destacando a realização do

projeto "Raízes" na Escola Paulo Fonteles de Lima. Alunos do 2º ciclo do Ensino Fundamental participaram, explorando diferentes jogos e vivenciando aspectos culturais africanos. O projeto envolveu pesquisa, construção de jogos e uma feira de exposição. A presença da capoeira e do maculelê enriqueceu o evento, resultando em grande satisfação dos alunos, pais e professores envolvidos.

Samuel Gomes de Oliveira (2019), apresentou uma proposta de sequência didática de um bimestre para alunos do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental I, explorando a diversidade de jogos culturais, incluindo aqueles de matrizes africanas e indígenas. A ênfase é dada à valorização do contexto histórico desses jogos. Ao longo da sequência, os alunos conhecem e recriam diferentes jogos, com destaque para a pesquisa em grupo sobre jogos de outros países. A conclusão destaca as diversas possibilidades de tornar as aulas de Educação Física Escolar mais atrativas ao explorar esse tema.

Os jogos desempenham um papel fundamental na expressão cultural, refletindo tradições e valores únicos de diversas sociedades ao redor do mundo. Cada cultura contribui com sua perspectiva única, enriquecendo o panorama global de entretenimento e fortalecendo as conexões entre pessoas de diferentes origens

4.4 Resgate de Jogos e Brincadeiras Populares

Ribeiro *et al.* (2015) resgataram os jogos populares, apresentando-o em uma das aulas de Educação Física para os alunos do Ensino Fundamental I. O conteúdo abordado foi o jogo de taco. Notaram a partir da experiência, que esta prática poderá contribuir para ampliação dos conhecimentos dos alunos, estimulando o reconhecimento da prática corporal como uma alternativa de experiência motora, além de estimular aspectos cognitivos.

Lázaro Antônio Guimarães Vieira *et al.* (2015), buscaram desenvolver aulas com os alunos do ensino médio, para resgatar jogos populares, sendo tanto aulas teóricas quanto práticas.

Cléria Rodrigues Oliveira (2019) buscou através de um projeto ensinar os alunos do 2º ano do ensino fundamental I, que os jogos populares das gerações dos seus avós e pais fazem parte da nossa cultura, constituem-se em um patrimônio social e podem ser transformados e praticados dentro e fora da escola.

Mara Ester da Silva e Magda J. Andrade (2019), tiveram como objetivo do trabalho resgatar os jogos da cultura popular, e proporcionar aos educandos uma variedade de experiências, das quais eles pudessem construir novas possibilidades partindo do conhecimento já existente e adquirido durante o processo, com alunos do Ensino Fundamental I.

Silva, Silva e Pereira (2012) descreveram as atividades realizadas na unidade de ensino de Educação Física, com alunos do Ensino Fundamental I, visando resgatar a brincadeira Amarelinha. Durante as duas aulas, os alunos participaram ativamente na criação de novas regras, resultando na "Amarelinha Campo Minado". Com 60 casas numeradas, critérios de vitória por tempo e estratégia, a prática promoveu um resgate cultural e um projeto coletivo, adaptando a amarelinha às necessidades e competências dos alunos.

Kethylin Viotto Recco (2015) buscou abordar a implementação de aulas de Educação Física para crianças de 4 a 5 anos em instituições municipais de Educação Infantil em Jarinu. As aulas ocorreram duas vezes por semana, com duração de 50 minutos cada. O foco foi resgatar brincadeiras tradicionais brasileiras, proporcionando atividades lúdicas como brincadeiras populares, rodas cantadas e construção de brinquedos com materiais reciclados. A avaliação foi processual, incluindo registros de desenhos das brincadeiras, considerando a participação das crianças nas atividades. A iniciativa foi percebida como uma valiosa experiência prática e reflexiva na docência em Educação Infantil.

Os estudiosos Nascimento, Farias e Moreira (2015), buscaram resgatar a brincadeira tradicional "Amarelinha" com ênfase nas dimensões conceituais, procedimentais e atitudinais. O cronograma de 18 meses inclui atividades como levantamento de conhecimentos prévios, busca de informações familiares sobre a memória histórica da "Amarelinha", estudo virtual das múltiplas configurações e organização dos alunos em grupos para expressar conhecimentos em quadros sinópticos. Destaque para a escolha e pintura coletiva das representações da "Amarelinha" nos pátios, seguida pela partilha de conhecimentos pelos alunos do 4º e 5º anos do Ensino Infantil e Fundamental I.

Tapia, Silva e Sawitzki (2012) buscaram o resgate e preservação dos jogos tradicionais na escola, visando manifestações de valores culturais e promovendo o desenvolvimento motor e cognitivo dos alunos do ensino fundamental. Priorizando alunos com dificuldades sociais e cognitivas, as oficinas abordaram jogos tradicionais,

brincadeiras e práticas esportivas, fundamentadas no relato de experiência como pressuposto teórico-metodológico. Buscaram-se, assim, fortalecer relações humanas, incorporar valores sociais e comportamentais, e aprimorar o processo de aprendizagem escolar.

Segundo Daniel Teixeira Maldonado (2015), no segundo semestre de 2014, os professores de Artes e Educação Física da EMEF "19 de Novembro" desenvolveram um projeto conjunto com os alunos do 7º ano, abordando jogos e brincadeiras populares como resposta ao impacto das novas tecnologias nas atividades tradicionais. O projeto incluiu a criação de Jogos de Tabuleiro e reflexões sobre tecnologia, preconceitos e participação em diversas atividades temáticas. As avaliações enfatizaram o estímulo à criatividade, respeitando o ciclo autoral dos alunos.

Angélica de Souza Silva *et al.* (2015) buscaram proporcionar experiências e conhecimentos sobre a importância histórica e cultural dos jogos populares brasileiros nas aulas de Educação Física para alunos do Ensino Fundamental II. A metodologia incluiu conversas iniciais, acompanhamento das sugestões dos alunos e reflexões, com aulas divididas em fases. A avaliação foi feita por meio de discussões orais e avaliações escritas, resultando em uma mudança percebida na abordagem das aulas e na compreensão dos alunos sobre a relevância dessas práticas.

Santos, Poulsen e Foile (2019) relataram uma experiência de resgate de jogos e brincadeiras antigas com alunos do 3º ano do Ensino Fundamental I. A atividade, realizada em uma escola particular em Florianópolis, teve como objetivo recuperar brincadeiras da infância dos pais e avós dos alunos, promovendo enriquecimento cultural, desenvolvimento de habilidades motoras e fortalecimento do trabalho em grupo. A avaliação, feita de maneira qualitativa, destacou a importância do resgate dessas práticas para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor das crianças.

As pesquisas relatam o resgate de jogos e brincadeiras populares na escola que são fundamentais para promover a integração social, desenvolver habilidades motoras e estimular a criatividade entre os estudantes. Ao reintroduzir atividades tradicionais, a escola não apenas preserva aspectos culturais, mas também proporciona uma abordagem lúdica no processo educativo, contribuindo para um ambiente mais dinâmico e enriquecedor.

4.5 Jogo como Ferramenta de Ensino

O pesquisador Jabois (2013) buscou inovar na educação física do Ensino Fundamental, após ser notório a “indisponibilidade corporal” dos alunos com relação a presente aula; com isso, incluiu a prática do jogo badminton nas mesmas.

Sauer *et al.* (2015), buscaram através do jogo colaborar para o enriquecimento dos conhecimentos da cultura corporal dos alunos do Ensino Fundamental I, além de auxiliar na construção de uma percepção sobre a importância da interação entre os sujeitos na vida social.

Barreto, Gomes e Ribeiro (2015) buscaram trabalhar e fixar nos alunos do Ensino Fundamental II a importância do fundamento do jogo passe corrente e a cooperação coletiva para a obtenção de êxito no jogo.

Anjos e Ribeiro (2015) buscaram mostrar em uma presente aula os movimentos técnicos do arremesso do handebol, além de um jogo de queimada adaptada para alunos do 7º ano do Ensino Fundamental II.

Marcela Campos de Avellar (2015) buscou pesquisar, criar e catalogar jogos e atividades lúdicas passíveis de serem utilizadas como recurso didático na aprendizagem de conteúdos no âmbito da sala de aula, bem como verificar o impacto da aplicação de tais estratégias na opinião dos alunos do Ensino Superior.

Pereira *et al.* (2017) buscaram apresentar uma proposta pedagógica para o ensino das lutas, tendo como respaldo o jogo como um facilitador dos processos de ensino, para alunos da Educação Infantil. Conclui-se que essa estratégia pedagógica pautada no jogo possibilita a valorização do desenvolvimento infantil, permitindo aos educandos vivenciar o conteúdo das lutas de forma prazerosa e eficaz.

Amaral *et al.* (2017) buscaram apresentar as possibilidades do uso do xadrez, como ferramenta pedagógica, evidenciando as manifestações culturais do movimento na Educação Física, com alunos do Ensino Fundamental II. Concluindo que além da promoção de uma atividade cooperativa, alcançou o desenvolvimento das potencialidades de cada escolar a nível individual.

Paulo Clepard Silva Januario, Marisol Alonso Peres Teixeira e Uirá de Siqueira Farias (2019), elaboraram aulas envolvendo discussões, pesquisas, práticas corporais e avaliações, utilizando jogos de precisão, promovendo vivências que não haviam sido experimentadas pelos alunos do Ensino Fundamental I. Perceberam o quanto essas práticas corporais foram significativas para elas, pois possibilitou o

compartilhamento dos saberes entre as famílias, promovendo vivências que ainda não haviam sido experimentadas, incluindo todos, conhecendo, ampliando e ressignificando essas práticas.

Lucas Borges Soeiro (2019) buscou abordar as unidades temáticas jogos eletrônicos, esportes de precisão e esportes de invasão na disciplina de Educação Física em uma escola pública de Ensino Fundamental tendo em vista que os sujeitos dessa escola têm a tradição de jogar futebol e o *dodgeball*, trazendo assim as similaridades conceituais do jogo Free Fire com os esportes de invasão e precisão, assim, elaborando as sistematizações das práticas.

Batista *et al.* (2017), desenvolveram uma prática educativa focada na ampliação do repertório motor infantil. Utilizando o jogo de faz de conta, os alunos do ensino fundamental I realizaram ações motoras e operações matemáticas para "salvar" colegas no "Mundo da Matemática". Foram empregados materiais como bolas, arcos, bexigas e garrafas PET. Conclui-se que estabelecer um motivo explícito, como um enredo, é crucial para envolver as crianças nas ações motoras propostas, especialmente ao considerar a brincadeira como atividade principal.

Ramos e Lorenzini (2021) tiveram como objetivo ampliar a sistematização do conhecimento acerca do jogo, contextualizando-o, relacionando-os ao Lazer / Saúde / Trabalho, refletindo sobre o seu sentido e o significado central, sobre valores éticos e sociais, com alunos do Ensino Fundamental II.

Walber da Silveira (2021) buscou acentuar a contribuição dos jogos de tabuleiro Shisima, Mancala e Ludo como práticas pedagógicas inclusivas da Educação Física Escolar no Ensino Fundamental II.

Os jogos desempenham um papel significativo como ferramenta de ensino na educação, desse modo percebe-se que na maioria das pesquisas o jogo é utilizado como uma ferramenta facilitadora para aplicação de outras práticas, e conteúdos aplicados. Ao incorporar elementos lúdicos, proporcionam uma abordagem envolvente e interativa, estimulando o aprendizado ativo.

4.6 Jogos como Ferramenta de Inclusão

Tatiane Nunes Valente e Samanta Nobre do Carmo Saboia (2015) com projeto desenvolvido em uma escola pública em Macapá, encontraram dificuldades para desenvolver uma prática inclusiva, buscaram construir com os professores jogos

pedagógicos e vivenciar atividades práticas que estimulem o processo de aprendizagem, ressaltando a importância do lúdico no ensino fundamental I para um aprendizado significativo e prazeroso. Conclui-se que cada escola, ao abraçar o desafio da educação inclusiva, terá que encontrar soluções próprias para seus problemas, pois como a inclusão é um processo, não existe um único modelo a ser seguido ou ensinado.

Faria *et al.* (2017), buscou sensibilizar os alunos, por meio de vivências práticas, para as questões relacionadas à inclusão. Para tanto, utilizaram como conteúdos os jogos cooperativos e atividades adaptadas, com alunos do Ensino Fundamental I. Conclui-se que o tema inclusão precisa ser problematizado para os alunos.

Luiz Henrique Jordão da Silva Reis e Igor Moreira Dias Pereira (2019) buscaram verificar se os jogos competitivos são utilizados como ferramentas de inclusão social durante as aulas de Educação Física escolar e a sua eficácia no Ensino Fundamental II e ensino médio, em quatro escolas do interior paulista. Através da utilização de questionário, identificou-se que os professores utilizam jogos de competição e esportes em suas aulas, mas nem todos de forma adequada quando o propósito é a inclusão de todos. Diagnosticam também certa desmotivação dos docentes pesquisados com o atual cenário da Educação Física escolar.

Pábula Nataély Ferreira Correa (2019) decidiu inserir um conteúdo bastante desafiador, devido a fuga do tradicionalismo nas aulas de Educação Física. Diante disso as aulas de Educação Física teóricas e práticas para aproximadamente 180 alunos do Ensino Fundamental II, foram voltadas às práticas inclusivas e jogos adaptados com objetivo de mostrar através das práticas a realidade de pessoas com deficiências, além de proporcionar reflexão acerca dos atos discriminatórios.

Pode-se perceber que nas pesquisas o jogo foi trabalhado visando atender algumas formas de inclusão, os jogos podem ser poderosas ferramentas de inclusão social nas escolas, promovendo interação entre os alunos, estimulando habilidades sociais e reduzindo barreiras.

4.7 Jogos Cooperativos

Juliana Regina Silva Guimarães, Franciane Maria Araldi e Alzira Izabel da Rosa (2017), apresentaram uma experiência desenvolvida com alunos dos anos finais do

Ensino Fundamental de uma escola municipal, com objetivo de vivenciar os jogos cooperativos como um processo facilitador da convivência e da cooperação entre os alunos. Conclui-se que os jogos cooperativos são de extrema importância para o contexto do ensino integral, assim os alunos passando a ter atitudes mais cooperativas e a aprenderam a conviver em conjunto, valorizando mais as atividades desenvolvidas em grupo.

Oliveira e Filgueras (2019), incluíram jogos cooperativos com conteúdo de ensino de Capoeira no Projeto Arte e Giga, o qual foi criado com intuito de diversificar, pela capoeira, a experiência corporal dos alunos da rede municipal, no contra turno escolar. Os jogos cooperativos são utilizados na parte introdutória da aula como forma de aquecimento. O resultado da experiência mostra que os jogos cooperativos ao trabalhar aspectos lúdicos da capoeira, proporciona que o ensino da modalidade se distancie de concepções tecnicistas de repetição dos gestores e têm ampliado a experiência corporal, o desenvolvimento da capacidade físicas e os processos sociais.

Oswaldo Nonato dos Santos e Paula Gomes da Silva (2015) buscaram identificar e interpretar a expressão das emoções em jogos tradicionais de cooperação com estudantes do Ensino Fundamental II. A amostra dos dados contemplou 120 estudantes da Escola Municipal Maria Cleofas Moura da Rocha no município de Pendência-RN, alunos entre 10-15 anos que participaram voluntariamente das sessões dos jogos sociomotores cooperativos. Como instrumento de medida foi utilizado a escala GES (*Games and Emotion Scale*), para identificar a intensidade emocional experimentada em cada tarefa motora. Os resultados comprovaram que os jogos cooperativos estimulam emoções positivas 83,3%. A pesquisa concluiu que através de situações motoras é possível compreender aspectos importantes das manifestações humanas como processo educativo em educar as emoções. As emoções podem ser controladas, intensificadas, saber controlar a expressão emocional é um indicador de equilíbrio que traz efeitos positivos sobre a saúde e do bem estar social.

Luiz Antonio Pereira e Glauco Nunes Souto Ramos (2019) buscaram observar problemas de indisciplina nas aulas de Educação Física, depois da observação, foi realizado oito aulas com jogos de cooperação, com o objetivo de verificar, através de rodas de conversa, se os alunos conseguem perceber a importância destas atividades para o enfrentamento da indisciplina nas aulas de Educação Física, com alunos do Ensino Fundamental I.

Freitas e Dias (2021) tiveram como objetivo analisar as aulas de Educação Física, tendo como foco os jogos cooperativos enquanto intervenções pedagógicas na unidade temática jogos e brincadeiras, com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II.

Os jogos cooperativos nas pesquisas são abordados visando promover trabalho em equipe, desenvolver habilidades sociais e estimular a cooperação no ambiente escolar.

4.8 Brincadeira e Ludicidade como Intervenção

Samanda Nobre do Carmo Saboia (2017) buscou problematizar a importância da ludicidade para as diferentes modalidades de ensino da Educação Infantil à Educação de Jovens e Adultos (EJA). Conclui-se que, tanto o jogo como a brincadeira quando devidamente problematizados no processo de formação, constitui-se como mais uma possibilidade para o desenvolvimento de um currículo cultural da Educação Física.

Melissa Cecato de Marco e Crislaine de Oliveira Santos (2015) destacaram a importância do período na Educação Infantil para o desenvolvimento da criança, especialmente no aspecto motor. A pesquisa teve como objetivo investigar a abordagem atual na rotina da Educação Infantil, com foco no eixo do brincar, utilizando um roteiro de observação. Os dados foram coletados em uma instituição pública em São Paulo, analisando atividades motoras e intervenções dos professores. Observou-se prioridade para o estímulo ao "faz de conta" e simbolização, com destaque para atividades motoras, equilíbrio e noção de tempo e espaço.

A pesquisadora Rogeria Gonçalves Mendes (2015), destacou a importância do corpo na compreensão do mundo, enfatizando que diferentes informações chegam ao cérebro, transformando-se em aprendizado. O relato de experiência destaca a contribuição da Educação Física interdisciplinar, utilizando o brincar como meio para atingir objetivos educacionais. Acredita-se que essa abordagem pode ser uma ponte entre diferentes áreas educacionais e a criança contemporânea.

Em sua pesquisa, Volpini, Natali e Muller (2015) abordaram as atividades do Projeto Brincadeiras com Meninos e Meninas na Rua, destacando a interação entre Educação Social e Educação Física na formação profissional. A ação busca promover uma formação política infantil através de atividades lúdicas e cooperativas, embasada

em estudos sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, educação popular e jogos. O estudo de caso, baseado em relatórios de educadores sociais, destaca a importância da autonomia e liberdade das crianças, ressaltando características fundamentais para os educadores, como empatia e compreensão dos fundamentos psicomotores e sociais das brincadeiras.

Soares *et al.* (2017), através de um projeto de tematização das brincadeiras de "pega-pega" em uma escola municipal de São Paulo com alunos do Ensino Fundamental, incentivaram discussões sobre as experiências dos alunos com essas brincadeiras, resultando na elaboração de diversas variantes, como "pega-pega pack man" e "pega-pega jo ken po". Durante as aulas, os estudantes debateram sensações, dificuldades e inovações das brincadeiras, propondo, modificando e avaliando novas regras. Ao final, criaram novos "pega-pegas", evidenciando uma ressignificação das brincadeiras como parte importante das manifestações culturais do movimento.

Os pesquisadores Bueno *et al.* (2017), buscaram durante seis semanas na escola Caic do Fátima, os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I, participaram de brincadeiras cooperativas, destacando-se a "bexiga no balde". Divididos em equipes de seis, eles planejaram, executaram e avaliaram a atividade, que consistia em colocar cinco bexigas em um balde sem usar mãos ou pés. A abordagem mais eficaz foi posicionar a bexiga na barriga, andar lentamente e coordenar a transferência para o balde. Os alunos perceberam a importância do planejamento, reconhecendo que nem sempre as ideias se concretizam conforme esperado durante a execução.

Claudineia Paula Figueiredo e José Tarcísio Grunennvaldt (2017) descreveram uma experiência pedagógica com uma turma de EJA (Educação de Jovens e Adultos) em Várzea Grande, MT. O objetivo era abordar uma temática envolvendo brincadeiras para trazer movimento e alegria ao Ensino Fundamental. Após uma roda de conversa sobre as brincadeiras de infância dos alunos, eles foram convidados a apresentá-las em sala de aula. As brincadeiras escolhidas foram Telefone sem fio, atirei o pau no gato, ciranda cirandinha e representações de mímicas. A avaliação, realizada por meio de conversas individuais, revelou uma resposta positiva dos alunos, destacando a importância da experiência para o reconhecimento e redescoberta de cada indivíduo, especialmente considerando a carência de lazer/prazer desde a infância para esse público-alvo.

Em seu estudo, Milan, Medeiros e Rodrigues (2017) analisaram o papel do brincar na prática educativa de educadores na Educação Infantil em instituições

municipais de Chapecó, SC, para crianças de 4 a 5 anos. Utilizando um método etnográfico em três Centros de Educação Infantil, envolvendo pedagogas e professoras de Educação Física, o brincar foi destacado como parte fundamental do desenvolvimento infantil. Pedagogas o veem como estratégia educativa, orientando aprendizagem e disciplina, enquanto as professoras de Educação Física o consideram crucial para apreender conteúdos e como forma de expressão e socialização, enfatizando o brincar livre.

Brenda Rios de Faria *et al.* (2017) abordaram a importância do brincar, apresenta a elaboração da unidade didática e destaca aspectos como a organização das aulas, o processo avaliativo, os desafios enfrentados, estratégias utilizadas para superá-los e como essas experiências contribuíram para a formação docente dos envolvidos.

Fernando Alvarenga Moura (2022) teve como propósito relatar experiências de brincar que vêm sendo construídas com estudantes do 7º ano do ensino fundamental, mobilizando o brinquedo como suporte para os jogos e brincadeiras.

4.9 Jogos e Brincadeiras Circenses

Antonio Carlos Ruel Junior (2017) através de um projeto visou introduzir as crianças do Ensino Infantil ao mundo circense, focando inicialmente na expressão corporal e criatividade, além de aspectos lúdicos. A justificativa destaca a importância das atividades circenses para promover aprendizado espontâneo, trabalhando através de brincadeiras conceitos como liberdade, autoconfiança e equilíbrio. As aulas, realizadas duas vezes por semana ao longo de oito semanas, abrangem diferentes modalidades circenses, seguindo uma progressão lógica. O processo inclui apresentação, prática individual ou em grupo, experimentação e uma apresentação final, respeitando a motivação da aula.

Chioda e Botoleto (2013) buscaram em sua pesquisa, debater as possíveis relações das práticas circenses com o conteúdo jogo, isso com alunos da etapa superior, visto que o tópico também é considerado fundamental para a Educação Física Escolar.

4.10 Jogos Eletrônicos

A respeito dos jogos eletrônicos, William Ferreira de Assis (2015) buscou mostrar que os jogos virtuais podem ser utilizados como material didático, de maneira lúdica ou de iniciação esportiva para alunos do Ensino Fundamental II e Médio. Os resultados indicaram que é possível ampliar maneiras de recriar e ressignificar práticas de intervenção pedagógica e reconfigurar processos de ensino – aprendizagem por meio da cultura digital ou cibercultura.

Archimedes de Moura Junior e Alan Queiroz da Costa (2015) buscaram estimular os alunos do ensino médio a criarem seus jogos digitais atualizados de maneira possível e concreta nas aulas de educação física.

O estudo de Arrais, Makida-Dyonisio e Junior (2017) buscou analisar e debater os aspectos da inclusão nas aulas de Educação Física Escolar, utilizando os jogos virtuais com o conteúdo proposto para intervenção pedagógica. Em outro estudo, Junior, Dyonisio e Arrais (2017) buscaram analisar as diferenças de comportamento entre os alunos do Ensino Fundamental nas aulas de Educação Física com o conteúdo jogos virtuais, para alunos do Ensino Fundamental.

Alan Barboza Correa Ciriaco, Fernando Hayashy e Maria Isabel Pamplona Calleja (2021) tiveram como objetivo promover o desenvolvimento de competências da BNCC nas aulas de Educação Física, envolvendo 24 alunas e 33 alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II. A adaptação para o contexto pandêmico incluiu a escolha de jogos eletrônicos temáticos, como parkour e bocha, com a participação ativa dos estudantes. A experimentação virtual antecedeu a prática fora do ambiente virtual, resultando na produção de 221 vídeos individuais. A incorporação da tecnologia mostrou potencial para contribuir para o desenvolvimento das competências essenciais.

A pesquisadora Leila Lira Peters (2017) buscou promover a expressão e experimentação da cultura lúdica infantil por meio do ensino, especialmente usando jogos eletrônicos, abordando o processo de inserção e criação desses jogos, questionando a viabilidade da relação entre jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar.

Vale salientar, que a integração dos jogos eletrônicos no ambiente educacional tem se destacado como uma estratégia inovadora. Ao utilizar os jogos como material didático, é possível estimular os alunos de maneira envolvente, tornando o aprendizado mais dinâmico e motivador. Com isso, através desses recursos, é viável

criar experiências educativas imersivas, explorando conteúdos de forma interativa. Além disso, os jogos virtuais proporcionam oportunidades para promover a inclusão, atendendo diferentes estilos de aprendizagem e adaptando-se às necessidades individuais dos alunos.

De modo geral, os relatos de experiência abordam predominantemente a integração de jogos e brincadeiras no ambiente escolar. Essa prática visa explorar o conteúdo programático de maneira inovadora, descrevendo intervenções específicas e destacando a aplicação dessas atividades como ferramenta de ensino. Além disso, os relatos contemplam experiências relacionadas a ações inclusivas, evidenciando como os jogos e brincadeiras contribuem para um ambiente educacional mais acessível. Outro aspecto abordado é o resgate de jogos e brincadeiras populares, promovendo a preservação cultural e a conexão dos alunos com suas raízes. A diversidade cultural é enaltecida através da introdução de jogos de diferentes culturas, ampliando a visão de mundo dos estudantes. Destaca-se ainda a inclusão de jogos cooperativos, enfatizando a importância da colaboração e trabalho em equipe no processo educacional. Por fim, alguns relatos exploram a utilização de jogos eletrônicos como uma ferramenta educativa moderna, evidenciando sua potencial contribuição para o aprendizado. Essas experiências proporcionam um olhar aprofundado sobre a aplicação prática e os resultados obtidos ao integrar jogos e brincadeiras em contextos educacionais diversos.

5 PESQUISAS BIBLIOGRÁFICAS

Entende-se por pesquisa bibliográfica ou revisão de literatura as pesquisas que buscam mapear e analisar as produções sobre um determinado conteúdo, a qual pode ser feita em jornais, revistas, livros, artigos entre outras fontes como discutem Luciana Pizzani *et al.* (2012).

Lopez e Zimmermann (2013) buscaram investigar o modo com qual os alunos de diferentes séries do Ensino Fundamental II lidam com os jogos e suas regras, para realizar a pesquisa de campo foram planejadas duas aulas utilizando o antigo jogo chinês *Dou Shou Qi*, foram aplicadas em turmas de 2º, 6º e 9º anos da Escola de Aplicação da Faculdade de Educação da USP, dessa forma chamou atenção a dificuldade em adequar o tempo da atividade com o tempo fixo da aula, dificultando a experiência do jogo.

Pinto *et al.* (2015), em seus estudos, buscaram analisar de que forma o jogo é abordado pelos professores de Educação Física Escolar com alunos do Ensino Superior.

Pereira *et al.* (2015) buscaram apresentar uma proposta metodológica pautada no jogo para a Educação Infantil, portanto essa proposta metodológica explora a criatividade pela imprevisibilidade do jogo, permite a liberdade de expressão, respeita o conhecimento prévio dos educandos, contribuindo para formação integral do ser humano.

Karina de Souza Jesus, Luiz Sanches Neto e Elisabete dos Santos Freire (2015) analisaram qualitativamente como a presença do jogo é situada nas propostas curriculares públicas para a educação física do Ensino Fundamental II, ou seja, se o elemento cultural jogo é tratado conceitualmente como conteúdo ou como estratégia. Conclui-se que o jogo parece ser tratado como recurso pedagógico para o desenvolvimento de competências comuns a vários componentes curriculares, como a leitura e a escrita, ao passo que o jogo aparentemente é tratado como conteúdo, em um eixo específico, quanto como estratégia de ensino no currículo da rede estadual paulista.

Elias Martins *et al.* (2015) buscaram inovar a educação física escolar colocando a mesma em movimento; professores e alunos juntos no processo de construção do conhecimento. Uma análise feita confirmou a ênfase na prática do futsal, levando a hipótese do resultado da prática pedagógica aplicada nas escolas.

Guilherme Colares e Iván Gregorio Silva Miguel (2021) destacam o papel do jogo como um importante recurso pedagógico na Educação Física escolar, evoluindo dos jogos físicos para os eletrônicos. Com os avanços tecnológicos, os jogos digitais tornaram-se presentes na vida das pessoas, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e cognitivas. A pesquisa aborda a crescente presença dos jogos eletrônicos na educação física, analisando artigos brasileiros entre 2017 e 2020. O trabalho visa ser uma fonte de referência para pesquisadores interessados no impacto dos jogos eletrônicos no desenvolvimento de habilidades nas crianças.

Rodrigues *et al.* (2021) exploram estratégias pedagógicas alinhadas aos jogos eletrônicos e de suas adaptações na Educação Física escolar especificamente nas aulas do Ensino Fundamental I, reconhecendo sua relevância diante da diversidade de temas na disciplina. Propõe o uso dos jogos eletrônicos como recurso didático na Pedagogia do Esporte para promover interação social e aprendizado em diferentes áreas. Conclui ressaltando a necessidade de formação profissional complementar para integrar efetivamente essas abordagens inovadoras na Educação Física escolar.

Os autores Cruz *et al.* (2015), destacaram que o imaginário social é um complexo de significados invisíveis, fundamentando ações humanas. Utilizando brinquedos como exemplos, enfatiza que eles não são apenas objetos, mas expressões da cultura lúdica que revelam a subjetividade humana. Tiveram como objetivo mostrar e identificar como o brinquedo e as brincadeiras podem ser apresentados como uma ação reveladora do imaginário dentro do contexto da Educação Física escolar.

Beatriz Andréa Fernandes (2015) aborda a Educação Física Infantil, define Brincadeiras Cantadas e destaca a importância da socialização, relacionando como essas brincadeiras influenciam crianças de 3 a 5 anos da Educação Infantil. A pesquisa de campo com professores de escolas municipais infantis destaca a relevância das brincadeiras cantadas nas aulas de Educação Física, concluindo que são fundamentais para a infância, impactando na socialização, cognição e aspectos físicos das crianças.

Nunes, Moiola e Junior (2015) analisaram o favorecimento que os brinquedos e as brincadeiras proporcionam no desenvolvimento educativo de crianças na educação infantil. O procedimento metodológico utilizado foi análise das experiências vividas, baseado em revisão de literatura e na pesquisa-ação, com a aplicação de atividades práticas em diferentes espaços educativos. Conclui-se que por meio dos brinquedos

e brincadeiras foi possível provocar desafios que levaram a criança a considerar a importância da preservação de atividades lúdicas como manifestações culturais frente aos avanços das tecnologias.

Já Burekardt, Santiago e Silva (2015) partiram de uma pesquisa qualitativa na área da educação, explorando a relação do brincar nas aulas de Educação Física na Educação Infantil, visando compreender sua caracterização e impacto na criança. Destaca-se a necessidade de reconsiderar o olhar sobre o sujeito que brinca, enfatizando a importância do brincar livre e espontâneo para compreender o contexto vivido pela criança.

Ferreira, Costa e Silva (2017) abordaram a influência das relações de gênero na educação física escolar, destacando como as brincadeiras e os brinquedos são moldados por construções culturais. Observações em aulas do ensino fundamental indicam que a escola contribui para a "normatização" de papéis de gênero, delineando atividades aceitas socialmente para meninos e meninas. A separação de atividades por gênero durante as aulas reforça estereótipos. Nesse sentido há a necessidade de desconstruir essas ideias nas formações de professores, promovendo a coexistência e diversidade de gênero no ambiente escolar.

Leão Junior (2012) destacou a imersão das crianças nas tecnologias contemporâneas, levantando a questão sobre a perda do brincar físico tradicional. Sugere que a infância está se configurando de maneira diferente, propondo o conceito de "Jogos e Brincadeiras Contemporâneas", que integra jogos eletrônicos na Educação Física Escolar para explorar a relação entre esses jogos e atividades práticas, visando tornar as aulas mais motivacionais.

Cancellata, Bastos e Fonseca (2012) abordaram a aplicação da pedagogia do esporte no ensino do futsal, destacando a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento social, cognitivo e físico-motor das crianças. Explora o histórico da modalidade, seu crescimento atual e as diversas formas de introduzir jogos no ensino fundamental I para proporcionar uma abordagem diferenciada no aprendizado do futsal.

As pesquisadoras Camargo, Guariglia e Simeoni (2019), destacaram a importância do brincar na cultura indígena, proporcionando expressão, liberdade e contato com a natureza para o desenvolvimento das crianças. O estudo focou nas brincadeiras da comunidade Guarani, evidenciando elementos culturais presentes,

mas também destacando a interferência do contato com o homem branco, incluindo o uso de celulares, que impactou negativamente nas práticas tradicionais brincantes.

Luciana de Freitas Gomes e Filipe Gabriel Ribeiro França (2017) tiveram como objetivo abordar o desaparecimento dos jogos e brincadeiras tradicionais nas gerações infantis atuais, explorando fatores como modificações no ambiente urbano, aumento da violência, influência da tecnologia e a falta de espaços públicos.

A proposta metodológica envolvendo o jogo nas aulas de Educação Física pode ser fundamentada na integração do brincar como elemento central. Ao explorar as brincadeiras tradicionais e contemporâneas, o objetivo é não apenas promover atividade física, mas também estimular aspectos cognitivos e sociais. Conquanto, a abordagem busca ir além do movimento físico, incorporando o imaginário social relacionado às brincadeiras, entendendo sua influência na construção de valores e no desenvolvimento da sociabilidade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista o objetivo de mapear a produção científica referente aos jogos e brincadeiras nos anais de eventos nacionais, foi possível destacar as seguintes informações para as conclusões:

Inicialmente, cabe apresentar que no período de 2011 a 2022 obtivemos um 1615 publicações encontradas no quantitativo total dos eventos analisados. Desses, apenas 103 abrangeram o conteúdo jogos e brincadeiras no contexto escolar, indicando que apenas 6,38% das pesquisas dentro do período investigado são dedicadas ao contexto da temática investigada.

Ademais, vale pontuar que a maioria desses estudos se sustentam na análise de dados empíricos, construídos a partir de questionários, entrevistas e observações sendo exaltada uma natureza qualitativa quando comparada as pesquisas bibliográficas dados que também foram encontrados.

A pesquisa revela que a produção nessa área está em estágio inicial, com predominância de relatos de experiência, indicando um interesse em aplicar esses elementos nas aulas de Educação Física. A categorização dos trabalhos revelou duas principais abordagens: pesquisa bibliográfica (16) e pesquisa empírica (87). A análise por níveis de ensino indica uma distribuição variada, com maior enfoque no Fundamental I e II. Além disso, a pesquisa destaca a ausência de especificação em relação a algumas etapas e níveis educacionais. A evolução temporal das publicações mostra um aumento entre 2011 e 2015, seguido por uma queda significativa a partir de 2017 até 2022.

Quando as pesquisas empíricas e bibliográficas são analisadas dentro de cada contexto, a maioria dos trabalhos são relatos de experiência, que buscam abordar predominantemente a integração de jogos e brincadeiras no ambiente escolar, se dividindo entre jogos como ferramenta de ensino, a inclusão através dos jogos, resgate de jogos e brincadeiras populares, brincadeiras, jogos cooperativos e jogos eletrônicos.

Por fim, nesta pesquisa, foi selecionado apenas resumos simples e resumos expandidos publicados em eventos nacionais, o que impôs certas limitações, como a possibilidade de estabelecer uma maior abrangência de produções da área analisada, por exemplo, considerar as publicações em periódicos nacionais e pesquisas da pós-graduação a nível de mestrado e doutorado e também, considerar os livros que foram

produzidos sobre a temática no Brasil no período de 1980 a 2022. Todavia, isso possibilitaria ter sido realizado um estado da arte mais fiel ao real cenário dos jogos e brincadeiras em contexto educativo no território brasileiro. Sendo assim, o presente estudo provoca os pesquisadores da área para que no futuro possam aprimorar cada vez mais a precisão de pesquisas de estado da arte sobre essa temática com esses campos de pesquisas que podem estar em aberto.

REFERÊNCIAS

- ALEMÃO, Vicharlisson Brito *et al.* PIBID educação física: Jogos, brincadeiras e danças criativas no ensino fundamental II. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 81. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.
- ALMEIDA, Renan Eufrásio Assis *et al.* OS JOGOS ELETRÔNICOS: UMA EXPERIÊNCIA POSSÍVEL. In: XII Encontro da Educação Física “Educação e Saúde em Foco”, 2019, Diamantina, MG. **Anais** [...]. Diamantina: UFVJM, 2019. p. 78-82. Disponível em: <https://encontroefufvjf.files.wordpress.com/2019/10/anais-versc383o-final-1.pdf>. Acesso em: 11 set. 2023.
- AMARAL, Cynthia Luiza Ribeiro do *et al.* Relato de experiência na Educação Física Escolar: o xadrez na prática pedagógica em Educação Física. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2017. p. 81. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 18 ago. 2023.
- ANDREANI, Fabiana. Educação física do ensino médio: Resgate de jogos e brincadeiras tradicionais através do tema folclore. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 98. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.
- ANJOS, Matheus M. Conceição; RIBEIRO, Ricardo Yoshio Silveira. O jogo de Queimada adaptada nas aulas de Educação Física: Relato de experiência do aluno PIBID. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 92. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.
- ARRAIS, José Caio Almeida; MAKIDA-DYONISIO, Cristiane; JUNIOR, Ricardo Raimundo Nonato. Jogos virtuais como proposta metodológica nas aulas de Educação Física: análise sociométrica por meio dos Estilos de Ensino Diretivos e Indiretivos numa perspectiva inclusiva. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2017. p. 3. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 22 set. 2023.
- ASSIS, William Ferreira de. Jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica na educação física escolar. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 92. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.

AVELLAR, Marcela Campos de. Jogo e ludicidade como ferramentas pedagógicas no Ensino Superior. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 174. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.

BAIÃO, Isah; FARIA, Cássia Sealioni de; MACHADO, Raoni Perruci Toledo. Jogos/ Brincadeiras nas aulas de Educação Física contribuindo para expansão cultural de educandos. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 81. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 22 set. 2023.

BARRETO, Lucas Sfair; GOMES, Kleber Luis Alves; RIBEIRO, Ricardo Yoshio Silveira. Aplicação do jogo passe corrente no 7º ano do Ensino Fundamental na Educação Física Escolar: Relato de Experiência no contexto PIBID/UNINOVE. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 73. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.

BATISTA, Kleyson Sézar dos Santos; CORRÊA, Gabriel Oliveira; BARBOSA, Wanice Garcia. Jogo de xadrez e jogo da memória: uma importância para as aulas do Programa mais educação no CPMG-HCR. In: I ENCONTRO PENSANDO A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, Belo Horizonte: IFMG, 2017. **Anais** [...]. Ouro Preto, 2017, p. 88- 94. Disponível em: <https://56891c2698.cboul-cdnwnd.com/e2c726d36891e9ae4dd5e4ff0ca82e35/200000036-2b84c2b84d/Colet%C3%A2nea%20I%20Encontro.pdf?ph=56891c2698>. Acesso em: 22 set. 2023.

BATISTA, Natalia Maesky *et al.* Brincando de Matemática: Contribuições do jogo de faz de conta no desenvolvimento do repertório motor da criança do primeiro ano do Ensino Fundamental. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2017. p. 109. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 12 ago. 2023.

BETTI, Mauro. Ensino de primeiro e segundo graus: educação física para quê? **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v.13, n.2, p. 282-7, 1992.

BRASIL. **Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 05 abr. 2023.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física/SEF**. Ministério da Educação e do Desporto: Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BUENO, Luana da Silva *et al.* Brincadeiras pedagógicas. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2017. p. 76. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 22 set. 2023.

BUREKARDT, Eduarda Virginia; SANTIAGO, Mariani Guedes; SILVA, Andressa Marques da. O brincar nas aulas de Educação Física: Uma possibilidade de reflexão. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 34. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.

CAMARGO, Elen Daiane; GUARIGLIA, Débora Alves; SIMEONI, Maria Cristina. Jogos e brincadeiras indígenas: um resgate da cultura. In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2019. p. 140. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 22 set. 2023.

CAMILO, R. M; JESUS. M. S. Brincar e (é) Ensinar na Educação Infantil: Um relato de experiência nas atividades do Estágio Supervisionado I na UFVJM. In: ENCONTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DOS VALES DO JEQUITINHONHA E MUCURI, 2017, Diamantina, MG. **Anais** [...] Diamantina: UFVJM, 2017. p. 78 – 81. Disponível em: http://acervo.ufvjm.edu.br/jspui/bitstream/1/1686/1/anais_x_encontro_edf-ufvjm_2017.pdf. Acesso em: 12 ago. 2023.

CANCELLA, C. A. V.; BASTOS, L. G. B.; FONSECA, J. A. M. M. Análise da utilização de jogos e brincadeiras no ensino do futsal no ensino fundamental I. In: XII Seminário de Educação Física Escolar – A prática docente na Educação Física Escolar: da inspiração à ação. v. 27, 7., 2013, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2013. p. 83. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/suplemento-v27n72013?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 22 set. 2023.

CASTRO, Ligia Estronioli de *et al.* Crianças de hoje, de ontem e de sempre: Memórias de brinquedos e brincadeiras em diferentes gerações. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 58. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 22 set. 2023.

CERQUEIRA, Poliane Gaspar de; SANTOS, Juliana Trajano dos. Discussões de gênero nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental 1 através da utilização de jogos populares. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2017. p. 67. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 12 ago. 2023.

CHIODA, R.A.; BOTOLETO, M.A.C. Os jogos circenses na Educação Física Escolar. In: XII Seminário de Educação Física Escolar – A prática docente na Educação Física Escolar: da inspiração à ação. v. 27, 7., 2013, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2013. p. 95. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/suplemento-v27n72013?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 22 set. 2023.

CIRIACO, Alan Barbosa Correa; HAYASHI, Fernando; CALLEJA, Maria Isabel Pamplona. Jogos eletrônicos e educação física: experimentando o jogo virtual e o jogo real. In: XVI Seminário de Educação Física Escolar As contribuições e desafios da Universidade para o desenvolvimento da Educação Física Escolar. v. 35, 14., 2021, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2021. p. 42. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1I8ea4OpCimgN9jM3Uyo3U0H_6RS2WUIC/view. Acesso em: 11 set. 2023.

COLARES, Guilherme; MIGUEL, Iván Gregorio Silva. Jogos eletrônicos e educação física escolar: aproximações com a produção acadêmica no século xxi. In: XVI Seminário de Educação Física Escolar As contribuições e desafios da Universidade para o desenvolvimento da Educação Física Escolar. v. 35, 14., 2021, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2021. p. 72. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1I8ea4OpCimgN9jM3Uyo3U0H_6RS2WUIC/view. Acesso em: 11 set. 2023.

CORREA, Pábula Nataély Ferreira. É possível inserir jogos adaptados de forma inclusiva nas aulas de Educação Física? In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2019. p. 92. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 12 ago. 2023.

COSTA, Ana Christina Brandão *et al.* A educação física e o brincar na educação infantil: lugar de Ser criança, lugar de aprendizagem. In: I ENCONTRO PENSANDO A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, Belo Horizonte: IFMG, 2017. **Anais [...]**. Ouro Preto, 2017. p. 101- 110. Disponível em: <https://56891c2698.cboul-cdnwnd.com/e2c726d36891e9ae4dd5e4ff0ca82e35/200000036-2b84c2b84d/Colet%C3%A2nea%20I%20Encontro.pdf?ph=56891c2698>. Acesso em: 22 set. 2023.

CRUZ, Matheus Ramos da *et al.* Imaginário social sobre os brinquedos: os sentidos de seu fazer no universo da prática escolar. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2015. p. 27. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 22 set. 2023.

DARIDO, Suraya Cristina. A educação física na escola e o processo de formação dos não praticantes de atividade física. **Revista brasileira de educação física do esporte**, São Paulo, v.18, n.1, p.61-80, jan./mar. 2004.

DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. Introdução: A disciplina e a prática da pesquisa qualitativa In: DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. **Planejamento da pesquisa qualitativa – teorias e abordagens**. Porto Alegre: Artmed, 2006, p.15-42.

DUDECK, TS; MOREIRA, EC. Construção de brinquedos com materiais reaproveitáveis nas aulas de Educação Física: relatos de uma experiência na educação infantil. In: XII Seminário de Educação Física Escolar – A prática docente na Educação Física Escolar: da inspiração à ação. v. 27, 7., 2013, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2013. p. 75. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/suplemento-v27n72013?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 12 ago. 2023.

FARIA, Brenda Rios de *et al.* Uma experiência com o ensino de jogos e brincadeiras no segundo ciclo do ensino fundamental. In: I ENCONTRO PENSANDO A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, Belo Horizonte: IFMG, 2017. **Anais [...]**. Ouro Preto, 2017, p. 136- 138. Disponível em: <https://56891c2698.cbau-cdnwnd.com/e2c726d36891e9ae4dd5e4ff0ca82e35/200000036-2b84c2b84d/Colet%C3%A2nea%20I%20Encontro.pdf?ph=56891c2698>. Acesso em: 11 set. 2023.

FARIA, Jose Ronivan de *et al.* Inclusão e jogos cooperativos na Educação Física: uma possibilidade de aplicação. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2017. p. 56. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 22 ago. 2023.

FERNANDES, Beatriz Andréa. A influência das brincadeiras cantadas na socialização das crianças de 3 a 5 anos na educação física infantil. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2015. p. 30. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.

FERREIRA, Josiane de Cassia Brito; COSTA, Maria Regina Ferreira da; SILVA, Rogério Goulart da. O brinquedo e as brincadeiras nas aulas de Educação Física. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2017. p. 57. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 11 set. 2023.

FIGUEIREDO, Claudineia Paula; GRUNENVALDT, José Tarcísio. Brincadeiras como conteúdo da Educação Física Escolar: Um relato de experiência como uma turma da EJA – Educação de Jovens e Adultos. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2017. p. 80. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 12 ago. 2023.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

FREITAS, G.A.C. Jogos da escola: uma história que se faz contando. In: XII Seminário de Educação Física Escolar – A prática docente na Educação Física Escolar: da inspiração à ação. v. 27, 7., 2013, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2013. p. 103. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/suplemento-v27n72013?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 12 ago. 2023.

GOMES, Luciana de Freitas; FRANÇA, Filipe Gabriel Ribeiro. Livro: “Jogos e brincadeiras tradicionais” Reflexões e vivências pedagógicas na educação física escolar. *In: I ENCONTRO PENSANDO A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR*, Belo Horizonte: IFMG, 2017. **Anais** [...]. Ouro Preto, 2017, p. 147- 151. Disponível em: <https://56891c2698.cbau-cdnwnd.com/e2c726d36891e9ae4dd5e4ff0ca82e35/200000036-2b84c2b84d/Colet%C3%A2nea%20I%20Encontro.pdf?ph=56891c2698>. Acesso em: 12 ago. 2023.

GUIMARÃES, Juliana Regina Silva; ARALDI, Franciane Maria; ROSA, Alzira Izabel da. Escola de tempo integral: os jogos cooperativos como atividade extracurricular. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2017. p. 58. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 12 ago. 2023.

JABOIS, D. P. O jogo de badminton nas aulas de Educação Física Escolar. In: XII Seminário de Educação Física Escolar – A prática docente na Educação Física Escolar: da inspiração à ação. v. 27, 7., 2013, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2013. p. 106. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/suplemento-v27n72013?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 12 ago. 2023.

JANUARIO, Paulo Clepard Silva; TEIXEIRA, Marisol Alonso Peres; FARIAS, Uirá de Siqueira. A tematização dos jogos de precisão nas aulas de Educação Física: o Alvo é o conhecimento. In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2019. p. 29. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 11 set. 2023.

JESUS, Karina de Souza; NETO, Luiz Sanches; FREIRE, Elisabete dos Santos. O elemento cultural jogo em Propostas Curriculares Públicas para Educação Física No Ensino Fundamental II: conteúdo ou estratégia de ensino? In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 86. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.

JUNIOR R, Antonio Carlos. Brincando de circo nas aulas de Educação Física no Ensino Infantil. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2017. p. 99. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 18 ago. 2023.

JUNIOR, Alipio Rodrigues Pines *et al.* A influência das brincadeiras desenvolvidas nas aulas de Educação Física no dia a dia das crianças em casa. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2017. p. 132. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 12 ago. 2023.

JUNIOR, Archimedes de Moura; COSTA, Alan Queiroz da. Jogos digitais na Educação Física no Ensino Médio: criação de jogos baseados na experiência virtual. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 103. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 18 ago. 2023.

JUNIOR, Ricardo Raimundo Nonato; DYONISIO, Cristiane Makida; ARRAIS, José Carlos Almeida. Jogos virtuais na Educação Física Inclusiva: Comparativo dos comportamentos de interação social entre excluídos e populares. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2017. p. 8. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 12 ago. 2023.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 1998.

LEÃO JUNIOR, C.M. Jogos e brincadeiras contemporâneas: a criança, o videogame e o movimento. In: XII Seminário de Educação Física Escolar – A prática docente na Educação Física Escolar: da inspiração à ação. v. 27, 7., 2013, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2013. p. 67. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/suplemento-v27n72013?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 11 set. 2023.

LOPES, CZ; ZIMMERMANN, Ana Cristina. Do tabuleiro às quadras. Dou shou qi: um jogo para se refletir sobre a educação física na escola. In: XII Seminário de Educação Física Escolar – A prática docente na Educação Física Escolar: da inspiração à ação. v. 27, 7., 2013, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2013. p. 64. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/suplemento-v27n72013?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 12 ago. 2023.

LOPES, Roberto Carlos *et al.* Confecção de jogos sustentáveis para dias de chuvas em uma escola da rede municipal de São Vicente -SP. In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2019. p. 31. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 12 ago. 2023.

MALDONADO, Daniel Teixeira. A arte de criar, brincar e aprender: Projeto Interdisciplinar entre educação física e artes na escola pública. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 70. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminario-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 18 ago. 2023.

MARCO, Melissa Cecato de; SANTOS, Crislaine de Oliveira. Características de práticas motoras inseridas no brincar na Educação Infantil com base no documento RCNei. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 25. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminario-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.

MARTINS, D. V.; SOUZA, L. C.; SILVA, F. G. Jogo da memória sobre ISTs: uma estratégia pedagógica para discussão de Direitos Reprodutivos. In: ENCONTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DOS VALES DO JEQUITINHONHA E MUCURI, 2017, Diamantina, MG. **Anais** [...]. Diamantina: UFVJM, 2017. p. 101-104. Disponível em: http://acervo.ufvjm.edu.br/jspui/bitstream/1/1686/1/anais_x_encontro_edf-ufvjm_2017.pdf. Acesso em: 18 ago. 2023.

MARTINS, Elias *et al.* As figurações dos jogos escolares da Associação dos Professores de Educação Física de Pontes e Lacerda. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 157. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminario-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.

MENDES, Rogeria Gonçalves. O brincar é atemporal: aproximando as escolas do Século XIX às crianças do Século XXI. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 42. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminario-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 11 set. 2023.

MILAN, Fabrício João; MEDEIROS, Maria Isabel Nogueira da Silva de; RODRIGUES, Lilian Beatriz Schwinn. A cultura do brincar na prática Educativa da Educação Infantil. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2017. p. 102. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminario-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 12 ago. 2023.

MOURA, Fernando Alvarenga; SILVA, Giovanna Camila da. “BRINQUEDOCÊNCIA”: EXPERIÊNCIAS DO BRINCAR COM ESTUDANTES ADOLESCENTES. In: ENCONTRO PENSANDO A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 3., 2022. Belo Horizonte: IFMG. **Anais**[...]. Belo Horizonte: Escola Municipal Polo de Educação Integrada, 2022. p. 53 – 57. Disponível em: <https://56891c2698.cboul-cdnwnd.com/e2c726d36891e9ae4dd5e4ff0ca82e35/200000034-c0349c034a/Coletanea%20III%20Encontro.pdf?ph=56891c2698>. Acesso em: 12 set. 2023.

MUSSI, Ricardo Franklin de Freitas; FLORES, Fábio Fernandes; ALMEIDA, Claudio Bispo de. **Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico**. Práx. Educ., Vitória da Conquista, v.17, n.48, out./dez 2021.

NASCIMENTO, Juliana do; FARIAS, Uirá de Siqueira; MOREIRA, Vinícius dos Santos. Transformação didática e pedagógica da brincadeira amarelinha: Possibilidades interdisciplinares a partir das dimensões conceituais, procedimentais e atitudinais. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2015. p. 43. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminario-de-educacao-fisica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 18 ago. 2023.

NICÁCIO, Luiz Gustavo; CAVALCANTI, Bruno Arcoverde. A EDUCAÇÃO FÍSICA E OS JOGOS VIRTUAIS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS. In: II Encontro Pensando a Educação Física Escolar: práticas de ensino e aprendizagem na educação física escolar, Belo Horizonte: IFMG, UFMG, 2019. **Anais [...]**. Belo Horizonte: IFMG, UFMG, 2019, p. 36 - 42. Disponível em: <https://56891c2698.cbau-cdnwnd.com/e2c726d36891e9ae4dd5e4ff0ca82e35/200000035-87f7d87f7e/Colet%C3%A2nea%20II%20Encontro.pdf?ph=56891c2698>. Acesso em: 12 ago. 2023.

NUNES, Tiago Rodrigo Alves; MOIOLI, Altair; JUNIOR, Cleber Mena Leão. A importância do brincar e os brinquedos: Um relato de experiência. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2015. p. 33. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminario-de-educacao-fisica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.

OLIVEIRA, André Luis Rocha de; FILGUERAS, Isabel Porto. Projeto arte e ginga na escola: Jogos cooperativos e ensino da capoeira. In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2019. p. 123. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminario-de-educacao-fisica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 11 set. 2023.

OLIVEIRA, Cléria Rodrigues. Resignificando os jogos: Contribuições dos alunos do ensino fundamental I – anos iniciais na construção do conhecimento. In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2019. p. 17. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminario-de-educacao-fisica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 11 set. 2023.

OLIVEIRA, Fábio Fontes de; LORENZINI, Ana Rita. O Jogo no I Ciclo do Ensino Fundamental: Unidade didática visando à aprendizagem dos estudantes. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 25., 2021, Cuiabá. **Corpoconsciência**, Cuiabá, MT, 3., p. 33 – 36, set./ dez., 2021. DOI: <https://doi.org/10.51283/rc.v25i3.134565>.

OLIVEIRA, M. R. Furlan. **A infância e a cultura do consumo na sociedade Contemporânea**. In: XVI ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Práticas de

Ensino, Campinas: UNICAMP, 23-26 jul. 2012. Disponível em: <https://www.anped.org.br/news/xvi-endipe-encontro-nacional-de-didatica-e-praticas-de-ensino2012>. Acesso em: 05 abr. 2023.

OLIVEIRA, Marcelo Alberto de; SANTOS; Sérgio Luiz Carlos dos; ZIMMERMANN, Ana Cristina. A influência dos jogos de oposição na motivação de escolares a virem a praticar lutas/esportes de combate. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2017. p. 144. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 11 set. 2023.

OLIVEIRA, Samuel Gomes de. Jogos e brincadeiras populares do Brasil e de outros países: Relato de experiência com alunos do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental. In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2019. p. 32. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 11 set. 2023.

PAULINO, Thais de Paiva; PIMENTA, Teófilo Antônio Máximo. O brincar e o jogar para estimular as inteligências múltiplas na educação infantil. In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2019. p. 11. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 11 set. 2023.

PEREIRA, Luiz Antonio; RAMOS, Glauco Nunes Souto. A Praxiologia Motriz em jogos de cooperação e suas implicações na (in)disciplina discente. In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2019. p. 26. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 08 set. 2023.

PEREIRA, Luiz Antonio; RAMOS, Glauco Nunes Souto. Os Jogos Sociomotrizes de Cooperação e a construção de valores acerca da Indisciplina Discente. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 25., 2021, Cuiabá. **Corpoconsciência**, Cuiabá, MT, 3., p. 37 – 38, set./ dez., 2021. DOI: <https://doi.org/10.51283/rc.v25i3.134565>.

PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos *et al.* Pedagogia do jogo aplicada a Educação Infantil. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 25. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.

PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos *et al.* Relato de experiência sobre uma oficina de lutas para a Educação Infantil: Ensino por meio do jogo. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2017. p. 107. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 08 set. 2023.

PETERS, Leila Lira. Inserir e criar jogos eletrônicos num espaço lúdico na escola: A experiência do labirinto. *In: I ENCONTRO PENSANDO A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR*, Belo Horizonte: IFMG, 2017. **Anais [...]**. Ouro Preto, 2017. p. 139- 146. Disponível em: <https://56891c2698.cbau-cdnwnd.com/e2c726d36891e9ae4dd5e4ff0ca82e35/200000036-2b84c2b84d/Colet%C3%A2nea%20I%20Encontro.pdf?ph=56891c2698>. Acesso em: 08 set. 2023.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1973.

PINTO, Alex de Freitas; DIAS, Maria Aparecida. JOGOS COOPERATIVOS: Intervenção Pedagógica na unidade temática jogos e brincadeiras. *In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR*, 25., 2021, Cuiabá. **Corpoconsciência**, Cuiabá, MT, 3., p. 102 – 105, set./ dez., 2021. DOI: <https://doi.org/10.51283/rc.v25i3.134565>.

PINTO, Klyfanie Danna Nascimento *et al.* Jogo como conteúdo na Educação Física Escolar. *In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência!* v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2015. p. 18. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 08 set. 2023.

QUEIROZ, Jeferson Lopez; MENCHIK, Larissa Brittes. Relato de experiência pedagógica: Projeto raízes – o resgate de jogos, brinquedos e brincadeiras de matriz africana. *In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem*. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2019. p. 21. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 08 set. 2023.

RAMOS, Pricylla Carolina Queiroz de Moura; LORENZINI, Ana Rita. EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: O jogo nos anos finais do Ensino Fundamental. *In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR*, 25., 2021, Cuiabá. **Corpoconsciência**, Cuiabá, MT, 3., p. 92 – 96, set./ dez., 2021. DOI: <https://doi.org/10.51283/rc.v25i3.134565>.

RAMOS, Wallace Kassio de Lima. Estudo sobre os saberes e necessidades formativas referentes ao brincar em um Centro Municipal de Educação Infantil de Curitiba: rumo às boas práticas de movimento. *In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência!* v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2017. p. 113. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 18 ago. 2023.

RECCO, Kethylin Viotto. Educação Física na Educação Infantil: Brincadeiras tradicionais da cultura brasileira. *In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência!* v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2015. p. 28. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.

REIS, Gabriela Canuto dos; SANTOS, Mauro Henrique; SILVEIRA, Sérgio Roberto. Sport education e criação de jogos: possibilidades pedagógicas nas aulas eletivas. In: XVI Seminário de Educação Física Escolar As contribuições e desafios da Universidade para o desenvolvimento da Educação Física Escolar. v. 35, 14., 2021, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2021. p. 80. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1I8ea4OpCimgN9jM3Uyo3U0H_6RS2WUIC/view. Acesso em: 12 ago. 2023.

REIS, Luiz Henrique Jordão da Silva; PEREIRA, Igor Moreira Dias. Jogos de competição: uma proposta de inclusão social no âmbito escolar. In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2019. p. 89. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 18 ago. 2023.

REIS, Robson Geraldo dos; FILGUEIRAS, Isabel Porto. Brincar é coisa séria! Um relato de experiência interdisciplinar na área de linguagens. In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2019. p. 32. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 22 set. 2023.

RIBEIRO, Raquel Soares Xavier *et al.* PIBID: Um relato sobre o jogo de taco na aula de educação física. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 55. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 08 set. 2023.

RODRIGUES, Alexsandra Damasceno *et al.* Jogos eletrônicos e suas adaptações nas aulas de educação física do ensino fundamental i. In: XVI Seminário de Educação Física Escolar As contribuições e desafios da Universidade para o desenvolvimento da Educação Física Escolar. v. 35, 14., 2021, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2021. p. 93. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1I8ea4OpCimgN9jM3Uyo3U0H_6RS2WUIC/view. Acesso em: 08 set. 2023.

SABOIA, Samanta Nobre do Carmo. Da teoria ao ensino do jogo: estratégias de ensino para capacitação de acadêmicos de Educação Física para dinamização de jogos na escola. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2017. p. 37. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 12 ago. 2023.

SANTOS, Helaine Quaresma dos; CARVALHO, Maria Helena F. Pires da Costa. Construção de brinquedos e jogos de sucata: relato de uma experiência. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2017. p. 85. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 08 set. 2023.

SANTOS, Helenilson dos. Jogo da onça – Cultura Indígena na Educação Física. In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2019. p. 20. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 22 set. 2023.

SANTOS, Marília Baldoino dos; FERREIRAS, Lilian Aparecida. Borrões Fronteiriços: Os jogos escolares e suas influências nas aulas regulares de Educação Física. In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2019. p. 50. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 11 set. 2023.

SANTOS, Osvaldo Nonato dos; SILVA, Paula Gomes da. Expressão das emoções em jogos sociomotores cooperativos: uma aprendizagem emocional na Educação Física Escolar. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 16. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.

SANTOS, Paloma Cidade Cordeiro dos; POULSEN, Fernanda Feijó; FOLLE, Alexandra. Rebrincar – Resgate de Jogos e brincadeiras antigas no contexto da Educação Física. In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2019. p. 28. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 18 ago. 2023.

SAUER, Diego Luis *et al.* O jogo como instrumento de interação e construção social. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 57. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.

SILVA, Ana Flávia da *et al.* MOVIMENTOS GÍMNICOS NAS BRINCADEIRAS INFANTIS: COTIDIANO DE UM PARQUE ESCOLAR. In: XII Encontro da Educação Física “Educação e Saúde em Foco”, 2019, Diamantina, MG. **Anais** [...]. Diamantina: UFVJM, 2019. p. 57-62. Disponível em: <https://encontroefufvjm.files.wordpress.com/2019/10/anais-versc383o-final-1.pdf>. Acesso em: 11 set. 2023.

SILVA, André Luiz de Souza. O desenvolver do brincar. In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2019. p. 123. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 22 ago. 2023.

SOUZA SILVA, Angélica de *et al.* Jogos e brincadeiras populares no âmbito escolar. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 79.

Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.

SILVA, Mara Ester da; ANDRADE, Magda J. Resgate de jogos da cultura popular. In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2019. p. 26. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 12 ago. 2023.

SILVA, R.A. *et al.* O Pibid Educação Física construindo alternativas para problematizar relações de gênero na escola: o jogo QUIZ em questão. In: ENCONTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DOS VALES DO JEQUITINHONHA E MUCURI, 2017, Diamantina, MG. **Anais** [...]. Diamantina: UFVJM, 2017. p. 124- 127. Disponível em: http://acervo.ufvjm.edu.br/jspui/bitstream/1/1686/1/anais_x_encontro_edf-ufvjm_2017.pdf. Acesso em: 12 ago. 2023.

SILVA, W.A; SILVA O, J.A.; PEREIRA, R.S. Cultivando e transformando as brincadeiras populares: Amarelinha com campo minado. In: XII Seminário de Educação Física Escolar – A prática docente na Educação Física Escolar: da inspiração à ação. v. 27, 7., 2013, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2013. p. 86. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/suplemento-v27n72013?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 16 ago. 2023.

SILVEIRA; Mestrando Walber da. OS JOGOS DE TABULEIRO COMO CONTEÚDO DA CULTURA CORPORAL NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO FÍSICA INCLUSIVA. In: ENCONTRO PENSANDO A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 3., 2022. Belo Horizonte: IFMG. **Anais**[...]. Belo Horizonte: Escola Municipal Polo de Educação Integrada, 2022. p. 63 – 68. Disponível em: <https://56891c2698.cbaul-cdnwnd.com/e2c726d36891e9ae4dd5e4ff0ca82e35/200000034-c0349c034a/Coletanea%20III%20Encontro.pdf?ph=56891c2698>. Acesso em: 11 set. 2023.

SIQUEIRA, Fanny Cacilie Gauna de; RASTELLI Giovanna; FLORES, Mariana Vieira. Brincadeiras da cultura popular brasileira na educação física da educação infantil. In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2019. p. 4. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 12 ago. 2023.

SOARES, Lais Melo Patrocínio *et al.* Tematização das brincadeiras de “pega-pega” e a cultura corporal de movimento. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2017. p. 60. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 12 ago. 2023.

SOEIRO, Lucas Borges. Jogos eletrônicos, esportes de precisão e esportes de invasão: o jogo Free Fire como produção de sentidos e problematizações. In: XV

Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2019. p. 49. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 18 ago. 2023.

SOUZA, Adrielle Lopes de; NUNES, Danielly Pereira. Lazer e infância: o lúdico nas aulas de Educação Física para além da simples recreação. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2017. p. 97. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 12 ago. 2023.

SOUZA, Dirce Maria Moreira Batista de. O jogo como mediador das relações pessoais: no contexto étnico-racial. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 61. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 11 set. 2023.

TANIL, Andrea Silva Frangakis; CHAMPION-CASTRO, Gláucia. O efeito dos jogos e brincadeiras tradicionais nos domínios do questionário de estresse percebido em adolescentes. In: XV Seminário de Educação Física Escolar - Princípio fenomenológico da imagem. v. 33, 12., 2019, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2019. p. 124. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 18 ago. 2023.

TAPIA, J; SILVA, T. M. R.; SAWITZKI, R.L. Jogos tradicionais em uma escola do campo. In: XII Seminário de Educação Física Escolar – A prática docente na Educação Física Escolar: da inspiração à ação. v. 27, 7., 2013, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2013. p. 78. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/suplemento-v27n72013?ref=https://seminarioefescolar.wordpress.com/>. Acesso em: 22 set. 2023.

THIENGO, Juliana Inhesta Limão; ZANOTTO, Luana. Jogos e brincadeiras no ensino fundamental I: Interfaces entre o recreio e as aulas de educação física. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 50. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.

TUBELO, Liana Cristina Pinto; REIS, Sidney dos. O brincar e a alfabetização: aprendizagem nas aulas remotas com crianças de 5 a 8 anos. In: XVI Seminário de Educação Física Escolar As contribuições e desafios da Universidade para o desenvolvimento da Educação Física Escolar. v. 35, 14., 2021, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2021. p. 28. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1I8ea4OpCimgN9jM3Uyo3U0H_6RS2WUIC/view. Acesso em: 12 ago. 2023.

VALENTE, Tatiane Nunes; SABOIA, Samanda Nobre do Carmo. Formação continuada de professores através de jogos. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 167. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 18 ago. 2023.

VIEIRA, Lázaro Antônio Guimarães *et al.* Jogos populares no Ensino Médio: aula teórica e prática. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 110. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 16 set. 2023.

VOLPINI, Carolina Rossato; NATALI, Paula Marçal; MULLER, Verônica Regina. “Brincadeiras com meninos e meninas de/e na rua”: Diálogo entre a educação física e educação social. In: XIII Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 29, 9., 2015, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2015. p. 145. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/anais-do-xiii-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-rbefe-suplemento-v-29-n-9-2015>. Acesso em: 12 ago. 2023.

ZACHARIAS Vany; GAIO, Roberta Cortez; MARTINS, Ida Carneiro. Ver o mundo brincando: Linguagem do jogo na Educação Infantil. In: XIV Seminário de Educação Física Escolar: sentir, pensar e agir na docência! v. 31, 11., 2017, São Paulo, SP. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2017. p. 113. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/RBEFE/xiv-seminrio-de-educacao-fsica-escolar-2017-83678808>. Acesso em: 12 ago. 2023.