



GIOCO E GIOCHI NELLE SCUOLE ELEMENTARI NELLA RETE COMUNALE DI BELO HORIZONTE

ARTICOLO ORIGINALE

COIMBRA, Walnier Rodrigues¹, VALERIO, Elry Cristine Nickel²

COIMBRA, Walnier Rodrigues. VALERIO, Elry Cristine Nickel. **Gioco e giochi nelle scuole elementari nella rete comunale di Belo Horizonte.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Anno. 07, ed. 03, vol. 01, pag. 47-86. Marzo 2022. ISSN: 2448-0959, Link di accesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi

ASTRATTO

Attualmente è chiaro che i bambini in età scolare non mostrano interesse per i vecchi gioco e giochi, si osserva che vengono stimolati e portati all'uso delle nuove tecnologie e dell'elettronica. La domanda guida di questo studio è: gli insegnanti usano gioco e giochi tradizionali in classe e qual è la loro opinione sull'argomento? Mirava a identificare l'opinione degli insegnanti in relazione a Gioco e Giochi nello sviluppo integrale degli studenti dal 1° al 5° anno di scuola elementare nella città di Belo Horizonte - MG. Una ricerca descrittiva sul campo è stata condotta con un approccio qualitativo e quantitativo, applicando un questionario semi strutturato, su un campione di 100 docenti. Nel quadro teorico si è ricercata la ricerca relativa allo sviluppo del bambino: aspetti motori, affettivi, cognitivi e sociali, oltre ai Gioco e ai giochi nel contesto scolastico e alle dinamiche delle classi proposte dagli insegnanti, utilizzati in passato, mettendo in luce le percezioni di learning by playing e play

¹ Studente magistrale in Scienze dell'Educazione. Specialista in allenamento sportivo. Laurea in Educazione Fisica. Laurea in Sport, Tempo Libero, Promozioni ed Eventi Management. ORCID: 0000-0002-1724-0348.

² Consigliere. ORCID: 0000-0002-5929-7289.

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



learning nella scuola elementare, con la mediazione di gioco e giochi in classe. Lo studio mostra che c'è unanimità tra gli insegnanti intervistati nel senso di comprendere e utilizzare gioco e giochi tradizionali come parte del processo pedagogico di insegnamento-apprendimento. Realizzando la necessità di aggiornamento tecnico dei professionisti per l'attuazione e l'applicazione di attività ricreative in formato pedagogico. Sebbene conoscano l'importanza dei giochi e dei giochi per lo sviluppo degli studenti, si è notato che gli interventi, diretti nelle scuole, sono ancora contenuti. Gli intervistati hanno affermato che i maggiori benefici sono legati all'interazione di gruppo, alla capacità di ragionamento e alla concentrazione, confermando in parte l'ipotesi di questo studio. C'è bisogno di una comprensione più ampia della pratica del Gioco e dei giochi, che copra gli aspetti dello sviluppo e dell'integralità, generando negli insegnanti una maggiore intenzionalità pedagogica nella pianificazione della pratica. Riconoscendo quindi i benefici, la conformità e l'uniformità all'interno delle istituzioni educative, affinché Gioco e giochi siano visti non solo come uno strumento di ricreazione, ma come un atto di apprendimento, una fonte inesauribile di piacere, gioia e soddisfazione.

Parole chiave: Gioco, Giochi, Studenti, Sviluppo, Scuola Elementare.

1. INTRODUZIONE

Il presente lavoro presenta una discussione e una comprensione di gioco e giochi per lo sviluppo integrale degli studenti dal 1º al 5º anno di scuola elementare nelle scuole comunali di Belo Horizonte - MG. Alla luce di quanto sopra, sorge la domanda guida di questo studio: gli insegnanti usano il gioco e i giochi tradizionali in classe e qual è la loro opinione sull'argomento?

Si può vedere nell'esperienza di educatore che oggi i bambini, in età infantile, non mostrano interesse per i giochi e i giochi che producono uno sviluppo integrale. Si osserva che l'attuale generazione di bambini viene stimolata e portata all'uso di tecnologie che, spesso esagerate, disconnettono i bambini dal mondo reale,

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



impedendo esperienze, competenze e opportunità che favorirebbero lo sviluppo integrale del bambino attuato attraverso gioco e giochi ludici (SILVA, 2017).

Lo sviluppo del bambino è una parte essenziale per lo sviluppo dell'essere umano, un processo peculiare di ogni bambino presentato dalle sequenze e dai cambiamenti di abilità e abilità nel corso della vita (BRASIL, 2013).

Le Linee guida generali del curriculum nazionale per l'istruzione di base (BRASIL, 2013) cita le esperienze primarie dell'infanzia nell'apprendimento, il legame e gli stimoli ricevuti dai genitori e dalla scuola sono fondamentali per lo sviluppo cerebrale del bambino e influenzano notevolmente l'espansione delle capacità cognitive, sociali, affettive, emotivo e motorio nel futuro.

Secondo Santos; Quinto; I bambini di Almeida (2010) in generale attraversano un processo di sviluppo progressivo con anticipazioni anticipate. Queste caratteristiche sociali, cognitive, affettive, emotive, motorie, linguistiche e comunicative sono considerate dalle tappe dello sviluppo che sono riferimenti utilizzati per analizzare e monitorare i parametri di crescita del bambino. Vale la pena ricordare che le tappe dello sviluppo non sono una regola ma una linea guida, in quanto ogni bambino ha le sue peculiarità, i suoi tempi di maturazione e sviluppo, che devono essere rispettati, affinché possa crescere nel tempo e nello spazio e sviluppare un'azione nel mondo .

Il mondo del bambino si basa su alcune aree di sviluppo, che sono: sviluppo motorio, sviluppo sociale, sviluppo cognitivo e sviluppo emotivo. Questi ambiti devono essere sintonizzati e sviluppati in modo armonioso, in modo che un'area non predomina su un'altra, quindi, nell'educazione della prima infanzia i bambini avranno l'opportunità di imparare, affrontare regole e nuove sfide, costruire autonomia, affrontare le frustrazioni, costruire nuovi apprendimenti e conoscenze, saper condividere, sviluppare abilità e capacità motorie ed essere protagonisti della propria storia (DUARTE; BATISTA, 2015).

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



Secondo Fantacholi (2011) gioco e giochi sono visti come una risorsa pedagogica nella contemporaneità e sono visti come uno degli strumenti più potenti per lo sviluppo integrale dei bambini nell'educazione della prima infanzia e che promuove l'apprendimento in diverse aree del sapere, rendendolo possibile sviluppare la propria autonomia, autonomia, risolvendo i propri problemi quotidiani, partecipando attivamente al problem solving, acquisendo conoscenze per i più diversi ambiti, instaurando legami, definendo il proprio ruolo e identità.

Pertanto, la ricerca ha cercato possibili correlazioni tra autori per quanto riguarda i giochi e come possono essere efficaci nello sviluppo integrale. In questo senso è fondamentale svolgere studi che indagano il rapporto tra gioco e giochi vissuti in passato, con il contributo che generano nei bambini delle scuole elementari.

La popolazione di ricerca era composta da docenti del sistema scolastico comunale della città di Belo Horizonte che si occupano di istruzione elementare dal 1° al 5° anno e che sono attivi nelle loro posizioni, di ambo i sessi e con età ed esperienza non fissate, l'obiettivo generale della ricerca è stato quello di identificare l'opinione dei professori in relazione ai Giochi e alle barzellette nello sviluppo integrale degli studenti. Sulla base di questo presupposto, gli obiettivi specifici sono: analizzare, valutare, identificare e descrivere i gioco e i giochi vissuti in passato affinché i bambini possano attraversare un processo evolutivo, manifestando uno sviluppo fisico, intellettuale, sociale, psicologico, pedagogico e affettivo, oltre agli effetti duraturi prodotti dall'esperienza.

La forma preliminare di accesso agli elementi campionari per lo sviluppo della ricerca sul campo si è basata sulla rete di relazioni del ricercatore che opera sul territorio e ha diversi contatti all'interno delle istituzioni, luogo dove si sono cercate referenze per aggiungere un numero rilevante di docenti allo studio.

Si prevede che attraverso le informazioni ottenute in questo studio, i professionisti dell'area Educazione che lavorano direttamente con i bambini in questione possano

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



adattarsi, qualificare e sviluppare strategie di attuazione ed esperienza all'interno delle unità didattiche.

Il modello teorico di questo studio e la sua rilevanza dovrebbe aprire la strada a nuove ricerche nell'area delle Scienze dell'Educazione, in quanto consente di identificare e analizzare gli aspetti principali per lo sviluppo integrale del bambino attraverso gioco e giochi ed è previsto attirare l'attenzione sul tema e contribuire alla scoperta di nuove ipotesi e modalità che possano sviluppare pienamente il bambino in tutti gli aspetti fisici, intellettuali, sociali, psicologici, pedagogici e affettivi.

Inoltre, le conclusioni possono servire come base per altre ricerche rilevanti per l'argomento trattato.

2. METODOLOGIA

Questo capitolo dell'articolo illustra i processi metodologici e le possibilità dei percorsi intrapresi nel corso della verifica della ricerca.

Per quanto riguarda i mezzi, questo studio è classificato come ricerca bibliografica e ricerca sul campo. La ricerca è bibliografica perché durante la costruzione del quadro teorico e metodologico è stato utilizzato materiale già preparato, tra i più utilizzati ci sono libri e articoli scientifici, tutto il materiale consultato nello studio della ricerca bibliografica è pubblico e disponibile per la ricerca, tale quali: articoli, tesi, dissertazioni, monografie, newsletter, database, oltre a ricerche su libri, riviste, giornali e periodici. Pertanto, attraverso questo materiale di studio, integra le conoscenze sull'argomento in questione (GIL, 1999).

Nella comprensione di Lakatos e Marconi (2003), l'universo o popolazione della ricerca si riferisce al raggruppamento di soggetti animati o inanimati che si identificano avendo almeno un attributo o particolarità in comune. Che in questo studio era composto da insegnanti di scuola elementare, che lavorano con bambini dalla 1° alla 5° elementare nella fascia di età compresa tra 06 e 10 anni,

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



rappresentati nelle rispettive scuole della rete comunale della città di Belo Horizonte che corrisponde nell'anno 2021, al numero di 3227 insegnanti secondo i dati del Dipartimento Municipale dell'Educazione (MINAS GERAIS, 2022).

Per svolgere la ricerca è stato effettuato un pre-test, ovvero il questionario pilota seguendo le raccomandazioni di Gil (2008) il pre-test viene effettuato attraverso l'applicazione di alcuni questionari (tra 10 e 20) alla popolazione selezionata deve essere quello che sarà individuato nella ricerca definitiva.

Il questionario pilota è a sua volta un dispositivo di raccolta dati che cerca di rilevare possibili difficoltà, precisione e garantire validità e accuratezza. Gil (2008) ricorda che per essere efficace e ben preparato il questionario deve avere: "a) chiarezza e precisione dei termini; b) forma delle domande; c) ripartizione delle problematiche; d) ordine delle domande; e) introduzione del questionario" (GIL, 2008, p. 134).

Seguendo le raccomandazioni di Gil (2002), il questionario pilota è stato applicato a 10 individui selezionati che facevano parte della popolazione di interesse. Prima dell'invio del questionario stesso, è stato stabilito un contatto telefonico con i selezionati, dove è stato discusso come sarebbe stata la loro partecipazione. Dopo il primo contatto, il questionario è stato inviato via email ed entro 1 (una) settimana i 10 intervistati hanno restituito i questionari con le rispettive riserve, analisi, critiche e considerazioni.

Dopo gli adeguamenti attraverso il pre-test, è stato applicato un efficace questionario agli insegnanti che lavorano nelle Scuole Elementari dal 1° al 5° anno delle scuole comunali della città di Belo Horizonte che stanno lavorando efficacemente.

Per questo studio sono stati realizzati moduli che sono stati utilizzati per la ricerca sul campo. Sulla base degli studi di Lakatos e Marconi (2003), la ricerca sul campo si caratterizza per consentire al ricercatore di ottenere informazioni e conoscenze relative al problema, in cui si cerca una risposta, o un'ipotesi in cui si vuole provare qualcosa, o addirittura scoprire altri fenomeni o connessioni tra di loro.

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



La tecnica scelta per l'indagine è stata la forma, in quanto consente una maggiore portata, ovvero raggiungere molti soggetti, anche se si trovano in un ampio spazio geografico, grazie alla facilità di invio del modulo tramite e-mail e WhatsApp, garantendo così un campione rilevante per l'indagine lo studio. Un altro aspetto da considerare è che il modulo di ricerca non prevede spese per il personale, in quanto il questionario non richiede preparazione e formazione dei ricercatori.

Il questionario e il modulo sono stati applicati dal 8 ottobre 2021 al 2 novembre 2021. E la tabulazione con analisi dei dati è stata effettuata dal: 2 novembre al 10 dicembre 2021.

La modulistica applicata non ha richiesto l'identificazione dei rispondenti, garantendo quindi l'anonimato delle domande risposte. Un altro aspetto rilevante a cui l'intervistato può rispondere in qualsiasi momento, non richiede che le risposte vengono fornite nel momento in cui le ricevono, quindi gli intervistati possono rispondere al momento opportuno. Vale la pena ricordare che attraverso i moduli di ricerca inviati via e-mail e WhatsApp, i soggetti che partecipano allo studio non ricevono influenza o opinioni personali dal ricercatore, mantenendo così una ricerca più credibile e affidabile.

Il questionario aveva un totale di 21 (ventuno) domande, 17 (diciassette) delle quali erano obiettive con opzioni di risposta che andavano da 4 a 5 risposte definite e 4 (quattro) domande discorsive (aperte). Nelle domande chiuse, ai partecipanti alla ricerca viene chiesto di scegliere una delle alternative presentate. Il questionario è stato applicato attraverso lo strumento Google Forms, dove sono state inviate email a tutti gli istituti di istruzione elementare della rete comunale della città di Belo Horizonte - MG, con la popolazione che faceva parte dell'universo di ricerca. I contatti con le rispettive scuole sono stati stabiliti in anticipo, insieme a una lettera di presentazione e spiegazione del progetto. Oltre alla posta elettronica, il questionario è stato inviato tramite WhatsApp, Facebook, Twitter e Instagram, cioè è stato contemplato e reso disponibile su diversi social network.

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



Le domande oggettive, secondo Gil (2008), sono le domande comunemente utilizzate nella maggior parte delle ricerche, per la grande uniformità dei dati ottenuti attraverso le risposte e per essere più facili da accettare ed elaborare al momento della tabulazione e dell'analisi della discussione. Le 4 (quattro) domande discorsive contenevano domande pertinenti all'argomento in questione e, seguendo la linea di Gil (2008), agli intervistati è stato chiesto di essere onesti e di fornire le proprie risposte. Le domande aperte (discorsive) consentono e consentono ampia libertà di risposta ai rispondenti del questionario.

I dati sono stati tabulati attraverso una ricerca sul campo e basati sulla metodologia a cui si fa riferimento nello studio in cui sono stati analizzati e presentati. Le informazioni sono state analizzate attraverso la fissazione di percentuali delle risposte citate al fine di consentire un'interpretazione dei risultati della ricerca. Questo lavoro è stato svolto attraverso la tabulazione elettronica dei dati, tramite lo stesso Google Forms dove è stato costruito il questionario di indagine, la tabulazione dei dati avviene mentre i sondaggi erano in elaborazione da parte del sistema operativo ed esso già calcolava i dati, lasciandoli memorizzati e organizzato.

Un'altra risorsa utilizzata è stata quella di associare Excel a Google Forms in modo che condividano la stessa scheda tecnica, facilitando così il trasferimento di grafici e dati per l'uso del corpo e lo sviluppo del lavoro metodologico, oltre ad essere archiviati e archiviati in un che possono essere utilizzati e applicati quando richiesto in altre fasi dello studio. Dopo la tabulazione elettronica dei dati realizzata da Google Forms, è stata effettuata un'analisi approfondita dei dati statistici, che si sono basati sugli autori.

Per i dati contenuti nella tabella con le risposte discorsive è stata realizzata una tabulazione manuale, dalla quale sono state analizzate le risposte ed è stato ottenuto un condensato di risposte simili. Poiché si tratta di una ricerca più ampia, è stato necessario utilizzare la tabulazione dei dati misti, ovvero la tabulazione manuale ed

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



elettronica è stata utilizzata nello stesso studio. Dopo l'individuazione delle risposte, è stata effettuata l'analisi e la discussione dei dati delle tabelle con le risposte.

3. RISULTATI E DISCUSSIONI

È estremamente importante sapere chi è il docente che opera nella formazione di base, oltre ad essere rilevante, l'autore lo ritiene fondamentale, perché attraverso le informazioni ricavate dal profilo e dalle caratteristiche dei docenti si possono tracciare strategie formative più adeguate. Scopri le pratiche vissute dagli educatori, approfondisci la loro routine lavorativa, identifica le loro abilità e conoscenze, trasmetti basi e risorse in cui pensare ai modi e alle intenzioni migliori per migliorare l'istruzione in generale in modo che possano cercare di massimizzare i risultati e qualità dell'istruzione per la popolazione (ANDRÉ, 2009).

I dati sono stati ottenuti attraverso la ricerca sul campo e sulla base della metodologia a cui si fa riferimento nello studio, dopo aver tabulato i dati e mirando a raggiungere gli obiettivi della ricerca.

3.1 QUESTIONARIO CON RISPOSTA DAGLI INSEGNANTI

Il grafico 1 sottostante mostra la percentuale di risposte relative alla domanda sull'uso dei giochi e dei giochi da parte dei docenti intervistati nelle loro classi come forma di insegnamento-apprendimento e se il docente ha già lavorato o lavora con tale metodologia, osservando che 40 La % degli insegnanti lavora regolarmente con giochi e attività ludiche nelle proprie classi. Un'altra parte degli insegnanti, che corrisponde al 36% degli intervistati, lavora sporadicamente con giochi e giochi nelle proprie classi come mezzo per fornire insegnamento e apprendimento agli studenti dal 1° al 5° anno di scuola elementare. Un altro 17% degli educatori lavora assiduamente ed efficacemente con le attività di giochi e giochi, fornendo lo sviluppo dell'insegnamento e dell'apprendimento nelle proprie classi. La minoranza, che corrisponde al 7%, degli insegnanti intervistati non ha mai svolto attività ricreative per

RC: 114012

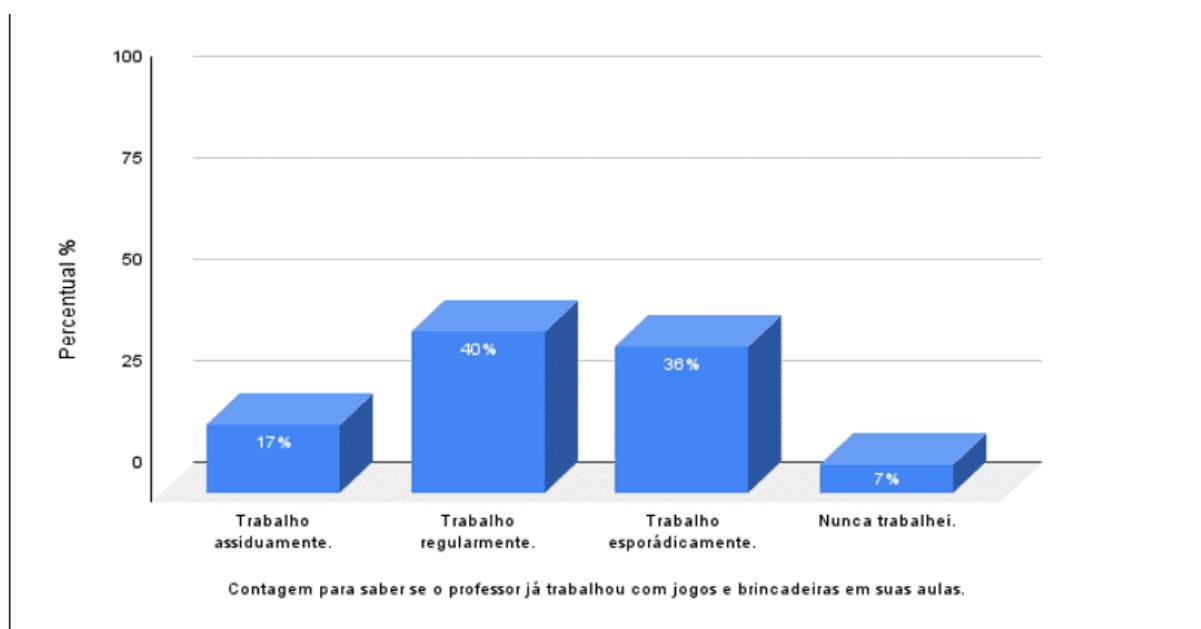
Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



proporre insegnamento e apprendimento nelle classi delle scuole elementari. Pertanto, attraverso i dati ottenuti, si può osservare che la maggior parte dei professionisti dell'istruzione utilizza o ha utilizzato giochi e attività ludiche per fornire ai propri studenti, dal 1° al 5° anno della rete comunale di Belo Horizonte - MG, un insegnamento-apprendimento finalizzato allo sviluppo integrale dei suoi studenti.

Per Piccioni (2007), presentare una proposta di gioco e giochi all'interno dell'ambiente scolastico significa fornire i modi più diversi per esprimere, traboccare, immaginare, scoprire e vivere l'atto del giocare nella sua totalità ed efficacia.

Grafico 1 - Opere sviluppate attraverso gioco e giochi nelle loro classi come forma di insegnamento e apprendimento nella scuola elementare



Fonte: preparato dell'autore (2021).

La completa giocosità contribuisce a far sì che i contenuti relativi a bambini e adulti diventino estesi e duraturi, consentendo loro di pensare, agire, decidere, cooperare, competere, immaginare, costruire, scoprire, provare le più diverse emozioni, creare, accettare limiti, sperimentare, collaborare e vivere il fascino della vita dell'infanzia (PICCIONI, 2007). Questa affermazione può essere trovata anche con Marques et al

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



(2020) che sottolineano che il gioco è uno dei percorsi che consentono lo sviluppo integrale nell'educazione della prima infanzia. La procedura e l'atto del gioco sono estremamente importanti nel sistema di insegnamento-apprendimento, poiché non si tratta solo di un periodo di svago e divertimento, è un periodo in cui si manifestano conoscenza, discernimento, percezione e formazione per la prossima vita (MARQUES et al., 2020).

Visto anche da Brescovit e Utzig (2016), il salvataggio dei giochi tradizionali e dei giochi del passato consentirà uno sguardo nuovo sullo sviluppo integrale del bambino, poiché verrà osservata un'altra cultura del gioco, un altro modo di vivere, di espressione, di immaginazione e creatività. Attraverso vecchi giochi e giochi, i bambini potranno rinunciare in parte alla dipendenza da giochi e giocattoli elettronici e avere così una vita più sana e sana, fattori che sono l'obiettivo di genitori ed educatori, ovvero che i loro figli abbiano una maggiore qualità di la vita in ogni modo.

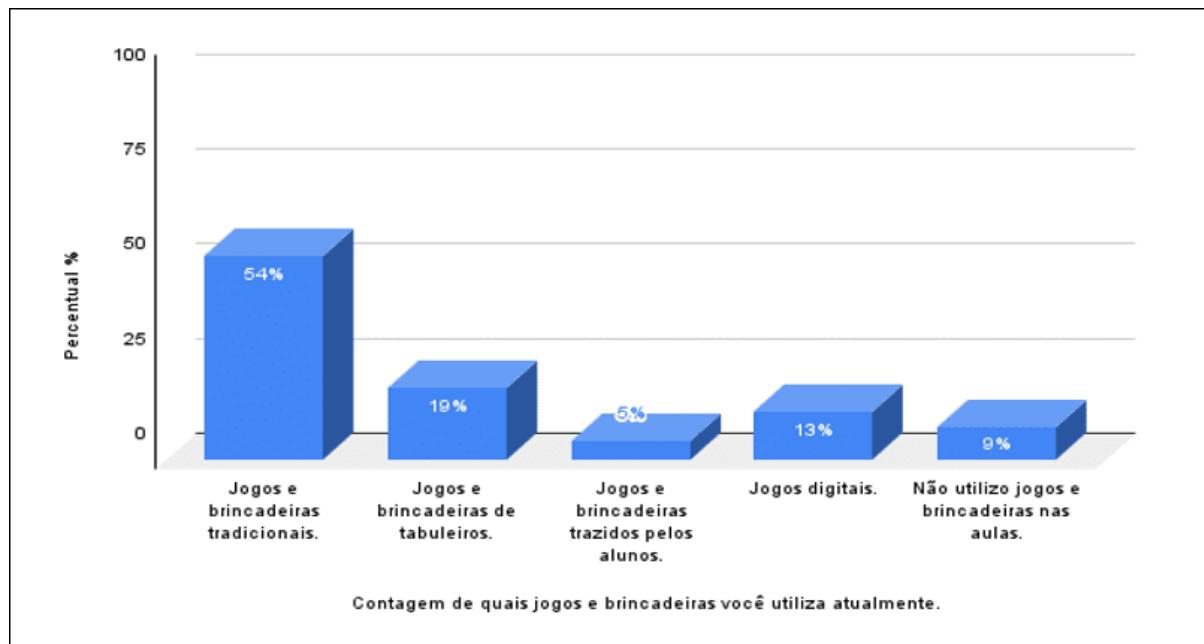
Secondo i dati presentati nel grafico 2, di seguito, si può vedere che il 54% degli insegnanti utilizza oggi i giochi e i giochi tradizionali per lo sviluppo integrale dei propri studenti. Sempre controllando i dati, si osserva che il 19% degli insegnanti preferisce e dà la priorità ai giochi da tavolo come un modo per sviluppare i propri studenti e il 13% degli insegnanti intervistati utilizza i giochi digitali per fornire lo sviluppo integrale dei propri studenti. Si osserva inoltre che il 9% degli educatori non utilizza alcun tipo di gioco o gioco. E il 5% degli insegnanti intervistati preferisce consentire ai bambini della classe di portare i propri giochi e giocattoli da utilizzare nelle classi, con l'insegnante solo come moderatore delle attività.

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



Grafico 2 – Giocoe giochi oggi utilizzati per lo sviluppo degli studenti:



Fonte: preparato dell'autore (2021).

Marques (2017) cita che il gioco e il gioco sono estremamente importanti nella vita di tutti i giorni all'interno delle istituzioni educative, perché attraverso le attività diventa l'ambiente più piacevole e salutare, offrendo momenti unici di piacere e apprendimento, quindi, spetta agli insegnanti generare una riflessione critica sui giochi e sui giochi all'interno della classe, e l'insegnante a sua volta ha bisogno di avere accesso a queste conoscenze, fornendo l'uso del gioco come forma di insegnamento e apprendimento per i propri studenti. Questa conoscenza deve essere stimolata e appresa dalla formazione iniziale del docente, fornendo così le condizioni necessarie per l'uso di questo strumento come facilitatore e stimolatore dell'insegnamento e dell'apprendimento.

Per Piccioni (2007) i giochi e i giochi tradizionali rappresentano anche una fonte inesauribile di conoscenza storica sull'universo e su ogni individuo, contribuendo così allo sviluppo integrale degli studenti, attraverso risorse cognitive che favoriscono e



risvegliano il ragionamento, il processo decisionale, il problem solving e la storia - interrogazione critica della loro realtà.

Rodrigues, Santana e Santos (2016) chiariscono che i giochi sono un'importante risorsa pedagogica per i tempi moderni, perché attraverso la loro pratica sistematica i bambini saranno guidati e stimolati al principio dello sviluppo motorio, psicologico, sociale, affettivo, cognitivo e dell'apprendimento scolastico. La pratica di gioco e giochi, prevalentemente in ambito scolastico e senza esitazioni, è uno dei migliori strumenti di apprendimento, di esperienze, di sperimentazione e di trasformazioni, oltre che favorire la socializzazione, la comprensione, l'autonomia e la crescita.

Secondo lo studio svolto e la ricerca in questione, nel grafico 3, si rileva che il 56% degli insegnanti, cioè la maggior parte, sottolinea che i gioco e i giochi tradizionali, del passato, hanno un contributo rilevante nelle proprie classi. Una parte degli insegnanti, corrispondente al 38%, utilizza i gioco e i giochi tradizionali nelle proprie classi allo stesso modo e crede che il bambino impari attraverso il gioco e gioca imparando, unendo così la conoscenza con il gioco. Un altro 6% degli insegnanti intervistati crede anche nei gioco e nei giochi tradizionali, usano questa strategia perché capiscono che facilita l'apprendimento e consente un apprendimento di qualità. Nelle risposte ottenute, è emerso che nessuno (0%) degli insegnanti ritiene che non vi sia alcun contributo rilevante nell'uso dei gioco e dei giochi nelle proprie classi.

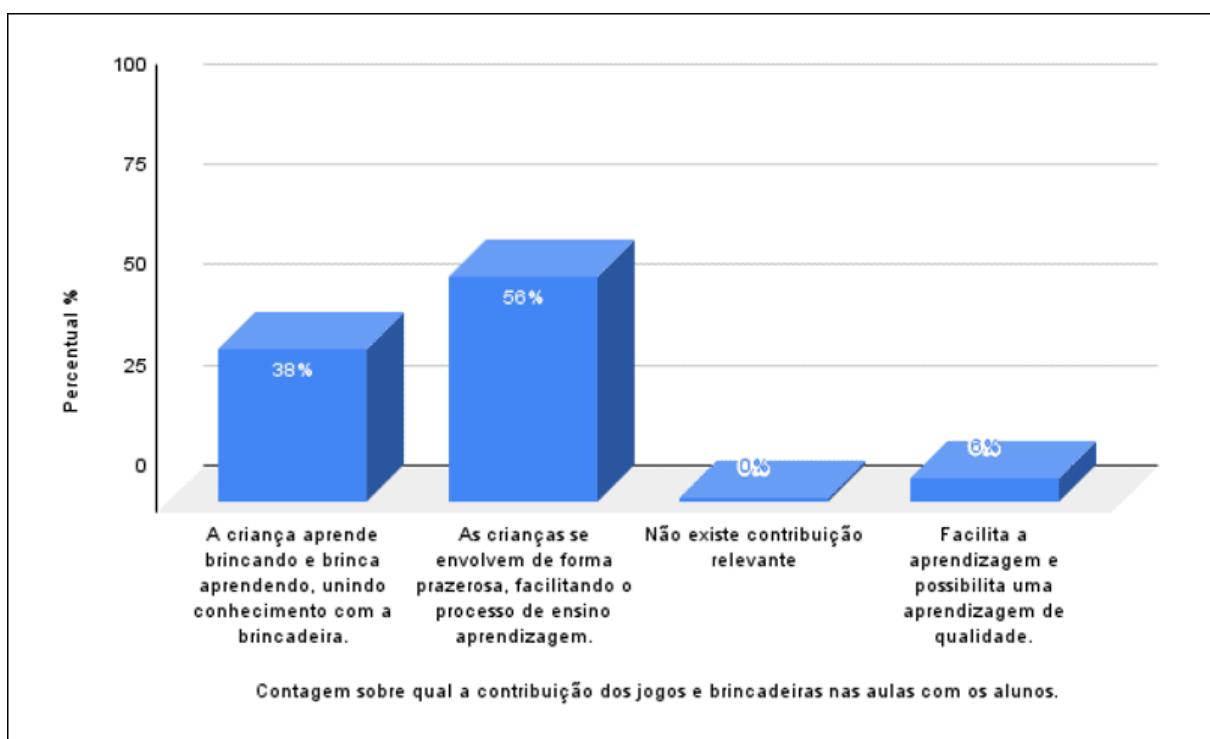
Negli studi di Piccioni (2007) considera la memoria del gioco, che attualmente manca per la grande esagerazione di accessori e materiali moderni offerti ai bambini, tuttavia si ritiene che i giochi tradizionali e di natura educativa possano ancora essere salvato attraverso una connessione tra educatore e studente, rafforzando anche i legami tra i loro coetanei e la cultura. Si osserva che attraverso questo incrocio i gioco e i giochi sono perdurati nel tempo e nello spazio e avranno sempre un luogo di connessione del bambino con il suo universo immaginario pieno di fantasie e scoperte.

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



Grafico 3- Contributo dei gioco e dei giochi nelle classi



Fonte: preparato dell'autore (2021).

Proprio come Rodrigues; Santana e Santos (2016), Teixeira (2014) confermano che gli spazi scolastici delle istituzioni educative devono essere attraenti, organizzati, ampi, dinamici, puliti, facilmente accessibili e multiuso, un luogo in cui la pratica di giochi e attività sia favorevole ed esplorata. può servire ai bambini per sviluppare le loro abilità, creatività e immaginazione.

Teixeira (2014) informa che diverse attività collaborano come risorsa pedagogica della contemporaneità, tra queste evidenzia le attività di gioco attraverso le arti e giochi educativi che riguardano la cura del corpo. L'autore espone anche l'importanza di "avere stanze adatte all'età degli studenti, avere varie risorse pedagogiche, dipendenti, come insegnanti qualificati che presentano piani pedagogici coerenti" (TEIXEIRA, 2014, p. 81).

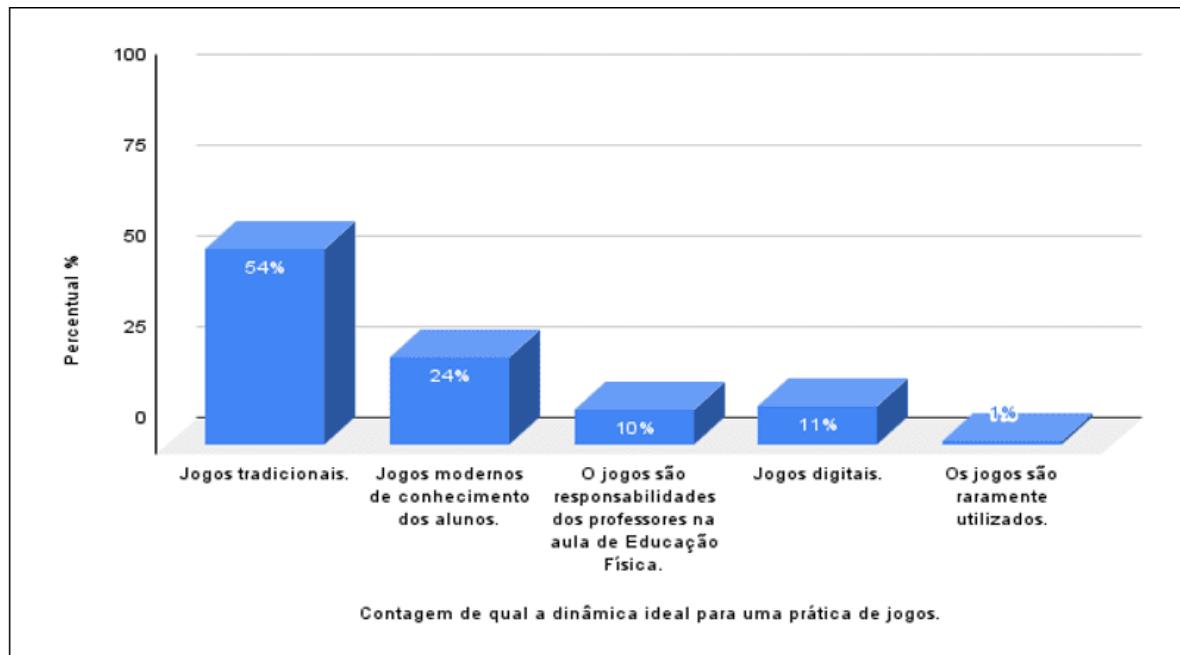
RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



Nei dati ottenuti attraverso il grafico 4, di seguito, è emerso che la maggior parte degli insegnanti delle scuole elementari comprende che i giochi e i giochi tradizionali hanno una dinamica ideale per lo sviluppo dei propri studenti in vari aspetti, come lo sviluppo cognitivo, affettivo, sociale e motorio, pertanto, il 54% considera i giochi tradizionali come la migliore forma di sviluppo integrale. Un altro 24% degli insegnanti intervistati considera i giochi moderni come i migliori dinamici e ideali per lo sviluppo integrale dei propri studenti. Un altro 11% degli insegnanti ritiene che i giochi digitali siano uno dei modi migliori per fornire dinamiche ideali per giocare. Per il 10% degli insegnanti pensa che la responsabilità di giochi e giochi dovrebbe essere a carico degli insegnanti di Educazione Fisica, quindi esenta tale responsabilità. E solo l'1% mostra che i giochi sono usati raramente nelle loro attività quotidiane in classe.

Grafico 4 – Dinamica ideale per giocare



Fonte: preparato dell'autore (2021).

Per Silva (2004) sostiene che l'universo del fascino di molti bambini che non hanno accesso a giochi e giocattoli tecnologicamente costruiti per un mercato di nicchia,

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



esiste tuttavia una corrente che crea e ricrea il mondo dei giochi e dei giochi per bambini dal tradizionale giochi del passato che a loro volta vanno oltre le barriere e spesso passano di generazione in generazione, sempre considerando l'immaginario, la fantasia, la finzione, la scoperta e l'universo del giocare e dell'essere felici, quindi questo sogno del creatore account e fantasia hanno storicamente perpetuato attraverso il tempo e lo spazio per agire un'azione nel mondo.

L'autore Silva critica i giochi elettronici futuristici, quando sottolinea nella sua narrazione che l'atto del gioco sviluppa e muove le innumerevoli esperienze nel contesto socioculturale, che a sua volta è considerato fondamentale affinché il bambino possa vedere e comprendere meglio il mondo che lo circonda lui. ritorno. A questo proposito, va considerato che i giochi ei giocattoli elettronici della postmodernità oscurano la creatività, l'immaginazione, la fantasia e la scoperta della vita umana (SILVA, 2004).

Secondo i dati ottenuti attraverso la ricerca sul campo, riferita agli spazi e agli ambienti idonei allo sviluppo di attività ludiche e ludiche nelle scuole, si evince dal grafico 5 (sotto) che il 49% delle scuole nelle reti educative comunali della Belo Horizonte dispone di spazi e ambienti adatti alla pratica e allo sviluppo di giochi e attività. Altre scuole che corrispondono al 40% hanno degli spazi per lo sviluppo delle attività, tuttavia non sono così adeguati. Un altro 7% delle scuole dispone solo di spazi aula per lo svolgimento delle attività, non disponendo di spazi adeguati come: corti, zone giorno, giardino, campi e spazi ricreativi. Con il 4% è la minoranza delle scuole che a sua volta non dispone di spazi adeguati per lo sviluppo delle attività ed eventualmente anche le aule non sono favorevoli alla pratica di gioco e giochi a fini pedagogici.

Secondo Navarro e Prodocimo (2012) gli spazi e gli ambienti scolastici devono essere costruiti e adattati per e con i bambini, avendo percezione e discernimento dei loro bisogni, difficoltà, desideri, attrazioni e coinvolgimento dell'ambiente affinché diventi un luogo appropriato. il bambino può svilupparsi nel tempo e agire attraverso

RC: 114012

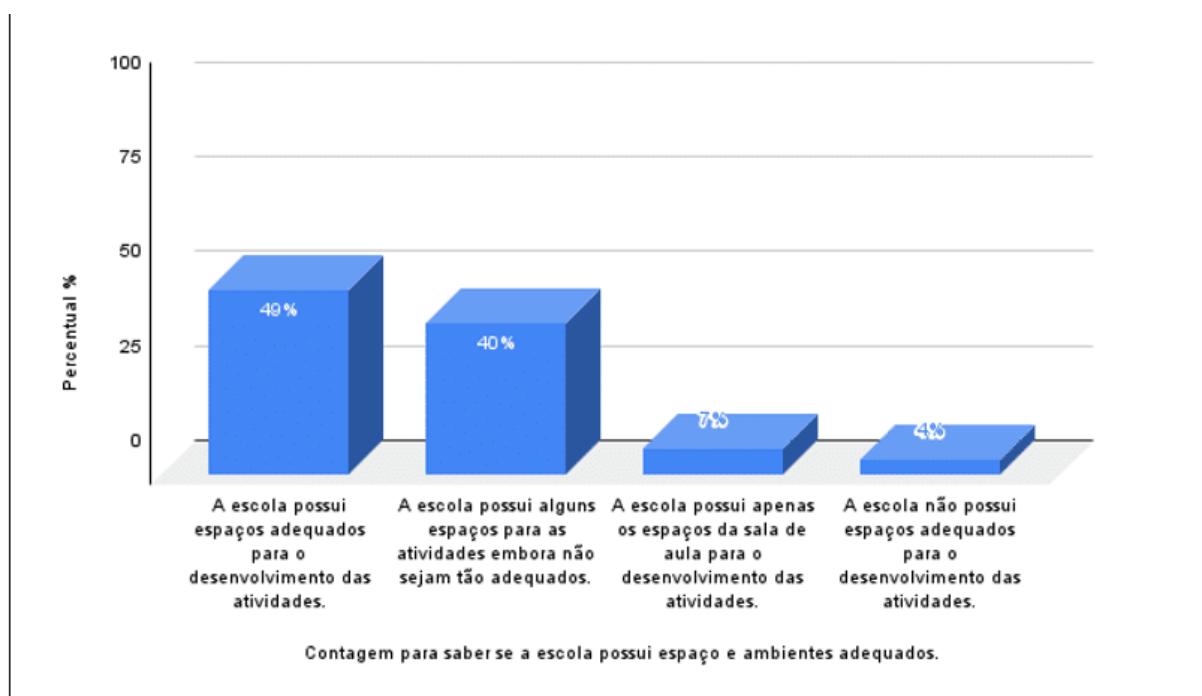
Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



un'azione nel mondo. Per l'autore è molto rilevante pensare alle numerose possibilità di mediazione delle attività ricreative nell'istituto scolastico.

Levando em consideração que brincar não é apenas necessidade, mas direito das crianças, acreditamos que as instituições de educação infantil devem estar organizadas de acordo com as características das crianças e devem valorizar a brincadeira em seus espaços e tempos (NAVARRO; PRODÓCIMO, 2012, p. 634).

Grafico 5 – Spazi e ambienti idonei allo sviluppo di giochi e attività nelle scuole:



Fonte: preparato dell'autore (2021).

Secondo Fantin (2000), il salvataggio di gioco e giochi passati funge da connessione per il presente, per fare la differenza nel futuro. L'atto di giocare e salvare tali attività consente ai bambini di sperimentare pratiche uniche che sono state una pietra miliare nella vita di molti bambini vissuti negli anni '80 e hanno lasciato prove che tali gioco e giochi faranno la differenza nella vita dei bambini dell'asilo che vivono ai giorni nostri, come è noto nel corso della storia, i giochi tradizionali praticati a metà degli anni '80 hanno avuto una grande influenza sullo sviluppo integrale degli aspetti motori, sociali, affettivi e cognitivi dei bambini dell'epoca.

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



Per Fantin (2000) è molto importante salvare i giochi del passato, perché tali giochi esprimono storia e cultura e poiché le attività potrebbero aiutare nello sviluppo del bambino nell'educazione della prima infanzia, il salvataggio di gioco e giochi tradizionali rivelerà singolarità della vita, comportamenti riflessivi, esperienze, forme e significati, in particolare modi di giocare e relazionarsi. Produrre l'esistenza di attività tradizionali dai decenni passati al presente per fare la differenza in futuro, conferma Fantin (2000).

Kishimoto (2001) descrive anche che il salvataggio dei giochi tradizionali avvenuti nell'infanzia decenni fa è salvare la storia e la cultura di un popolo, sebbene questa cultura popolare stia subendo molti cambiamenti nella sfera sociale e tecnologica, la scuola a sua volta è anche parte di questo processo di cambiamento e transizione.

Per Rodrigues, Santana e Santos (2016) l'istituto scolastico offre l'ambiente giusto per salvare i giochi tradizionali del passato, l'esperienza attraverso il gioco che i bambini trovano un mondo nuovo, pieno di novità e scoperte. Kishimoto (2001) conclude affermando che l'atto del gioco si presenta come uno strumento capace di agire efficacemente nello sviluppo integrale dei bambini nell'educazione della prima infanzia, rispondendo ai desideri che scaturiscono dal loro universo e costruendo così le loro particolarità e identità.

Navarro e Prodocimo (2012) sottolineano che gli spazi chiusi, le stanze organizzate con tavoli e sedie, gli armadietti dei giocattoli chiusi a chiave e gli accessori, in qualche modo inibiscono il desiderio del bambino di giocare. Pertanto, l'educatore e l'intero comitato scolastico devono avere una visione olistica, cioè vedere ed essere attenti alla fornitura di accessori e materiali di gioco nelle aule.

Si nota nel grafico 6 in relazione all'esperienza e alla partecipazione effettiva dell'insegnante con i giochi e i giochi tradizionali nella propria infanzia, che la maggior parte degli intervistati ha affermato di aver partecipato in modo efficace e che le attività facevano parte della propria infanzia, il che corrisponde a 70 %, in quanto

RC: 114012

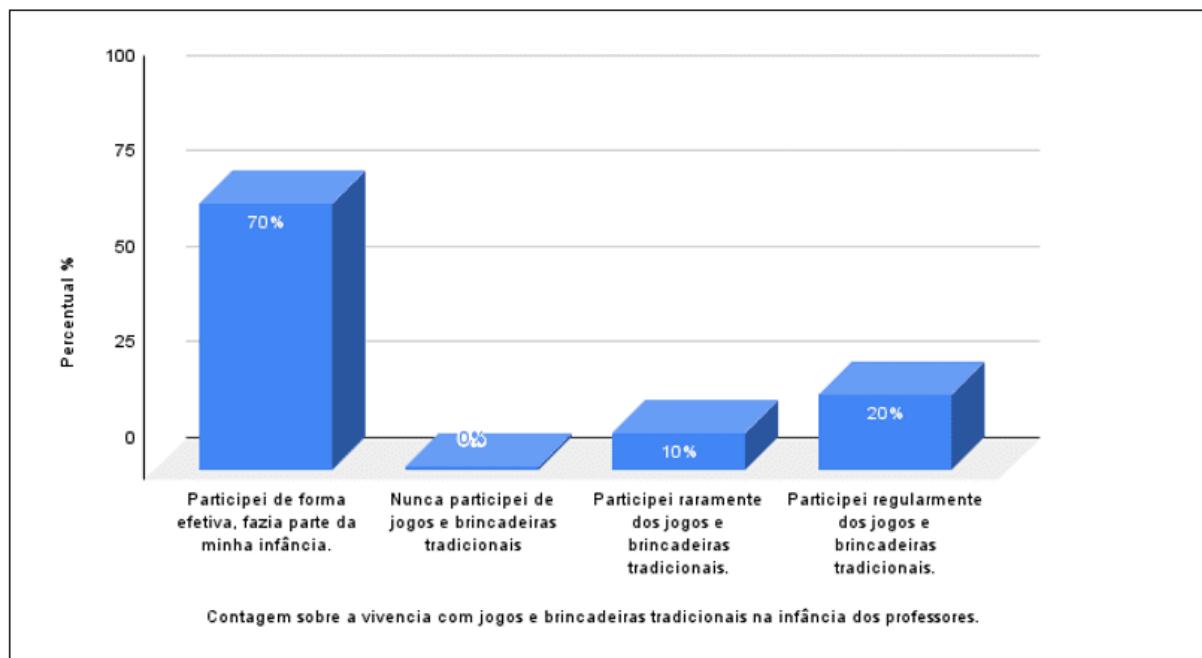
Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



partecipazione regolare ai giochi tradizionali, l'indagine ha evidenziato che il 20% degli insegnanti ha avuto contatti regolari con le attività, e il 10% degli intervistati ha partecipato raramente alle attività di gioco e giochi, interessante che tutti gli insegnanti del campione abbiano aveva già qualche contatto con i giochi e i giochi tradizionali, quindi non abbiamo avuto risposta (0%) poiché non hanno mai partecipato a giochi e giochi tradizionali.

Discutendo il grafico 6 Fardin (2015) afferma che diverse esperienze di salvataggio di vecchi giochi e giochi si sono rivelate molto positive, in quanto aiutano nel processo di apprendimento, e tali attività possono essere interpretate solo come risorse e perdendo il significato di giochi, o in alcune situazioni, anche in senso ludico, assumono altre forme e funzioni nella formazione e sistematizzazione delle conoscenze, in quanto utilizzate con la funzione principale di raggiungere risultati già stabiliti.

Grafico 6 - Esperienze di giochi e giochi tradizionali nell'infanzia dell'insegnante:



Fonte: preparato dell'autore (2021).

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



Fardin (2015) cita uno studio simile su vecchi gioco e giochi, osservando nel suo campione che la maggioranza utilizzava anche le attività e le esperienze dei giochi come parte integrante della propria routine quotidiana e meno della metà ha risposto di non avere contatti e di non gioco e giocattoli fanno parte della loro vita quotidiana, quindi indica che una piccola parte degli intervistati proprio non ha avuto l'esperienza nella propria infanzia con le attività di giochi e giocattoli, essendo quindi molto vicini ai record trovati in grafico 6, che rappresenta lo 0-10% dei partecipanti.

Il gioco funge da elemento fondamentale per la crescita del bambino nel suo insieme, oltre ad essere un'attività piacevole e integrativa che prevede la socializzazione con altri bambini di culture diverse. I corsi di Educazione Fisica incentrati sull'autonomia e sulla formazione o sui giochi risvegliano i bambini a nuove fonti di interesse, sviluppo della creatività e soprattutto per un apprendimento più efficace, pertanto i giochi e i giochi tradizionali possono essere visti come una forte risorsa pedagogica per le classi contemporanee (SANTO, 2012).

Una percentuale molto vicina è stata diagnosticata nel grafico 7 sottostante, che si occupa dello sviluppo di giochi e attività ludiche con finalità pedagogica nelle classi, ovvero il 36% ha già sviluppato attività nelle proprie classi con finalità di sviluppo pedagogico e il 35% sviluppare regolarmente gioco e giochi nelle loro classi con l'obiettivo di sviluppo pedagogico in alcune materie insegnate. Per il 24% dei docenti intervistati, sviluppano anche attività, ma senza regolarità, cioè quando possibile vengono sviluppate. Un altro dato corrisponde agli insegnanti che non hanno mai sviluppato attività nelle loro classi con finalità di sviluppo pedagogico, ovvero il 5% degli intervistati ha affermato di non aver mai lavorato con giochi e giochi in modo mirato, con finalità di sviluppo educativo.

Si osserva in modo soddisfacente attraverso il Grafico 7, dove è stato riscontrato che la maggior parte degli insegnanti è consapevole dell'importanza delle attività per lo sviluppo pedagogico e sviluppa regolarmente gioco e giochi tradizionali nelle proprie

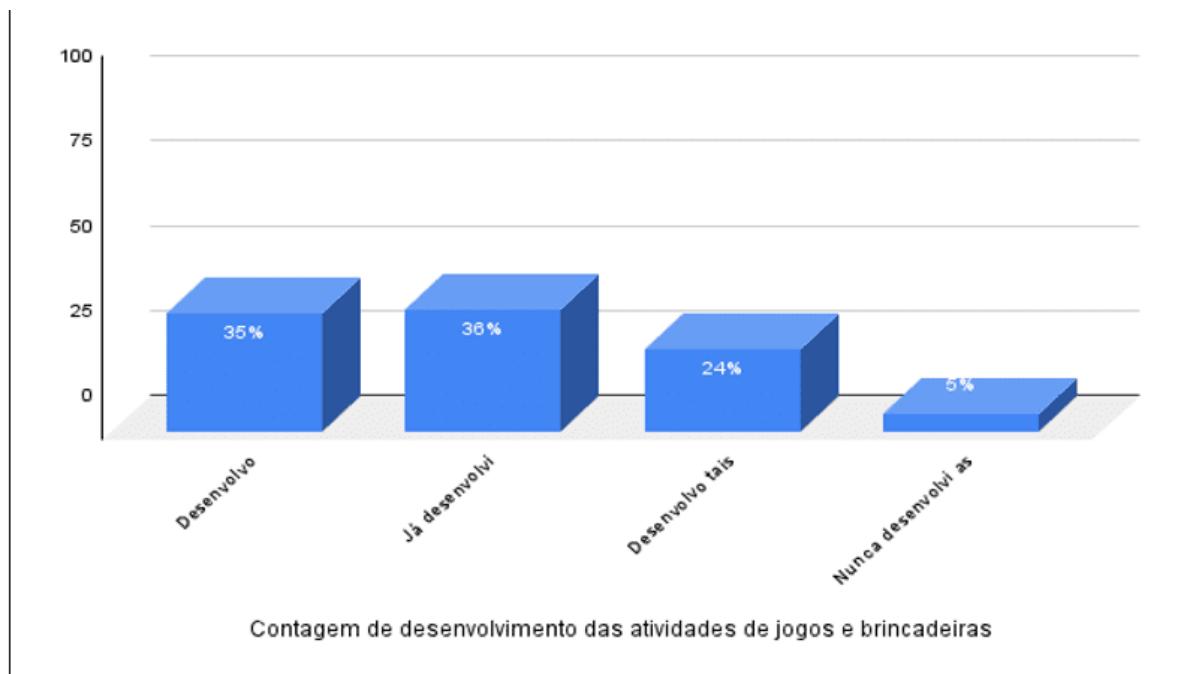
RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



classi, cercando così lo sviluppo integrale degli studenti delle scuole elementari. il 5° anno della rete comunale della città di Belo Horizonte – MG.

Grafico 7 - Sviluppo di attività di gioco e giochi con finalità pedagogiche nelle classi:



Fonte: preparato dell'autore (2021).

Il gioco funge da elemento fondamentale per la crescita, l'autonomia e la formazione del bambino nel suo insieme, oltre ad essere un'attività piacevole e integrativa che prevede la socializzazione con altri bambini di culture diverse. I corsi di Educazione Fisica incentrati sui giochi risvegliano i bambini a nuove fonti di interesse, sviluppo della creatività e soprattutto per un apprendimento più efficace, pertanto i gioco e i giochi tradizionali possono essere visti come una forte risorsa pedagogica per le classi contemporanee (RODRIGUES; SANTANA; SANTOS , 2016).

Ribas (2012) conferma anche che oggi il mondo è pienamente inserito nella globalizzazione e nell'alta tecnologia nei segmenti più diversi della società e nell'educazione dei bambini non è da meno, tutta questa tecnologia finisce per portare i bambini all'individualismo, cioè totalmente si oppone al collettivismo,

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



diminuisce la capacità di sviluppare attività di gruppo, creare, adattarsi, immaginare e sperimentare tutte le forme di gioco, interazione ed essere felici.

Per Neves (2012) i giochi e i giochi tradizionali hanno subito numerosi cambiamenti nella loro forma e applicazione, i cambiamenti sono avvenuti a causa di diversi fattori, tra cui la contrazione degli spazi destinati alla pratica delle attività, molti dei quali sono stati ridotti a causa della crescita della violenza che si è verificata nei grandi centri metropolitani, altro motivo preponderante per la riduzione del tempo libero, della ricreazione e dello sviluppo di giochi e giochi, citato anche da altri autori come: Ribas (2012), Rodrigues; Santana e Santos (2016), Teixeira (2014), Brescovit e Utzig (2016), Brustolin (2012) e Alves et al. (2015), alla diffusione dell'industria dei giochi e dei giocattoli elettronici per bambini, che a loro volta sono sempre più appariscenti, coinvolgenti e seducenti, portando i bambini ad arrendersi al proprio fascino e alle proprie possibilità.

Fardin (2015) ha anche interrogato gli insegnanti nella sua ricerca su giocattoli e vecchi giochi e ha trovato nella sua indagine sull'uso di giocattoli e giochi come forma di sviluppo pedagogico, ed è arrivato ai seguenti dati: l'83% degli insegnanti usa efficacemente giocattoli e vecchio gioco i giochi come forma di sviluppo pedagogico nelle loro classi e il 17% degli insegnanti ha dichiarato di non utilizzare tali attività ai fini dello sviluppo pedagogico nelle loro attività di classe. Pertanto, in entrambi gli studi si rileva un'approssimazione percentuale relativa all'uso dei giochi e dei giochi tradizionali come forma di sviluppo pedagogico nelle loro classi nella rete comunale dal 1° al 5° anno di scuola elementare.

Secondo i dati ottenuti, nel grafico 8, sotto, sulle opinioni degli insegnanti in relazione ai giochi e ai giochi di un tempo, se ancora oggi praticati con gli studenti delle scuole elementari. Sfortunatamente, nel sondaggio sono state trovate le seguenti percentuali, il 55% afferma che i giochi e le attività di gioco sono praticati raramente nelle loro classi oggi. Un altro 22% dimostra che i giochi e le attività ludiche sono attualmente praticati con una certa regolarità, tuttavia sembra che si tratti ancora di

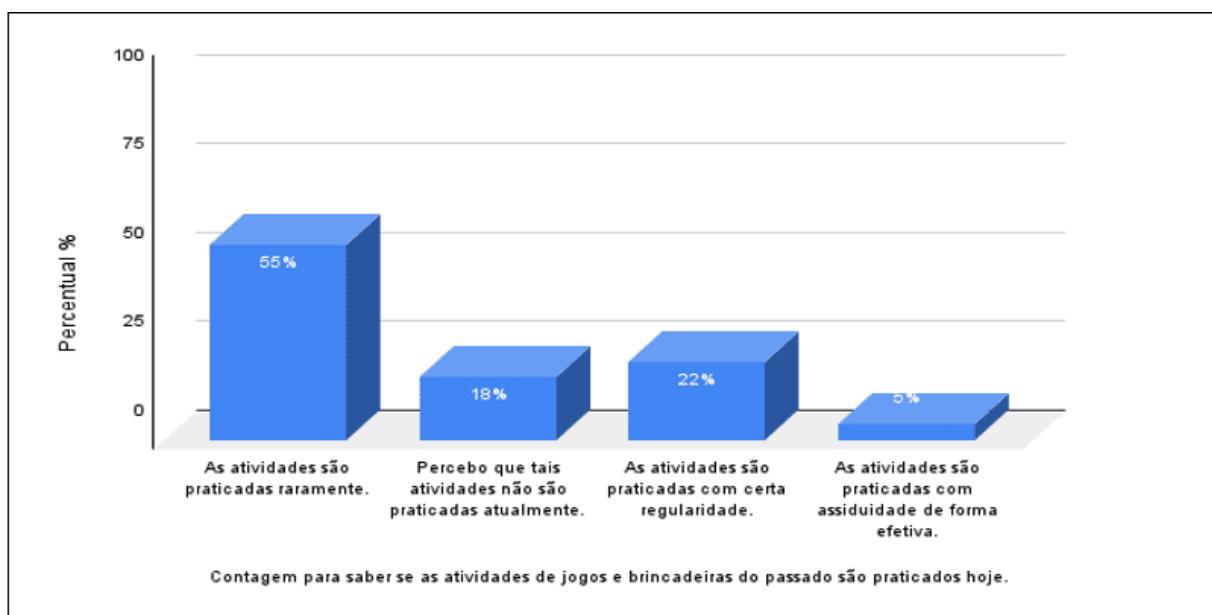
RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



un numero molto ridotto per la dimensione del campione. Una parte che corrisponde al 18% degli intervistati dichiara che le attività di gioco e giochi non sono attualmente praticate nelle proprie classi. E il 5% dei partecipanti alla ricerca ha dichiarato che le attività sono praticate regolarmente ed efficacemente nelle loro classi. Questi ultimi dati mostrano l'importanza di salvare gioco e giochi tradizionali per i nostri giorni e l'importanza di essere parte integrante delle classi in modo efficace.

Grafico 8 – Opinioni sui giochi e sui giochi di una volta se ancora oggi praticati con gli studenti delle scuole elementari



Fonte: preparato dell'autore (2021).

Souza (2008) afferma che:

... na tentativa de associar tais saberes, o movimento de profissionalização docente vem trazendo à tona a valorização da prática como momento de construção de conhecimentos e novos saberes, que emergem do próprio trabalho, a fim de formar o professor como profissional possuidor de saberes específicos, os quais mudam com o tempo e devem ser passivos de avaliação (SOUZA, 2008, p. 55).

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



Cordazzo e Vieira (2007) discutono rivelando che gli educatori devono valorizzare e rispettare i giochi e comprendere la loro influenza sulla formazione integrale dei bambini, gli insegnanti sono riferimenti per la stimolazione e lo sviluppo delle abilità e abilità dei loro studenti, oltre a partecipare direttamente all'istigazione creatività, fantasia e ricerca. L'educatore rappresenterà l'agente di trasformazione, attraverso la sua visione olistica, cioè vedendo i suoi studenti nel loro insieme, consentendo la loro spontaneità e molteplici esperienze attraverso il gioco e il gioco.

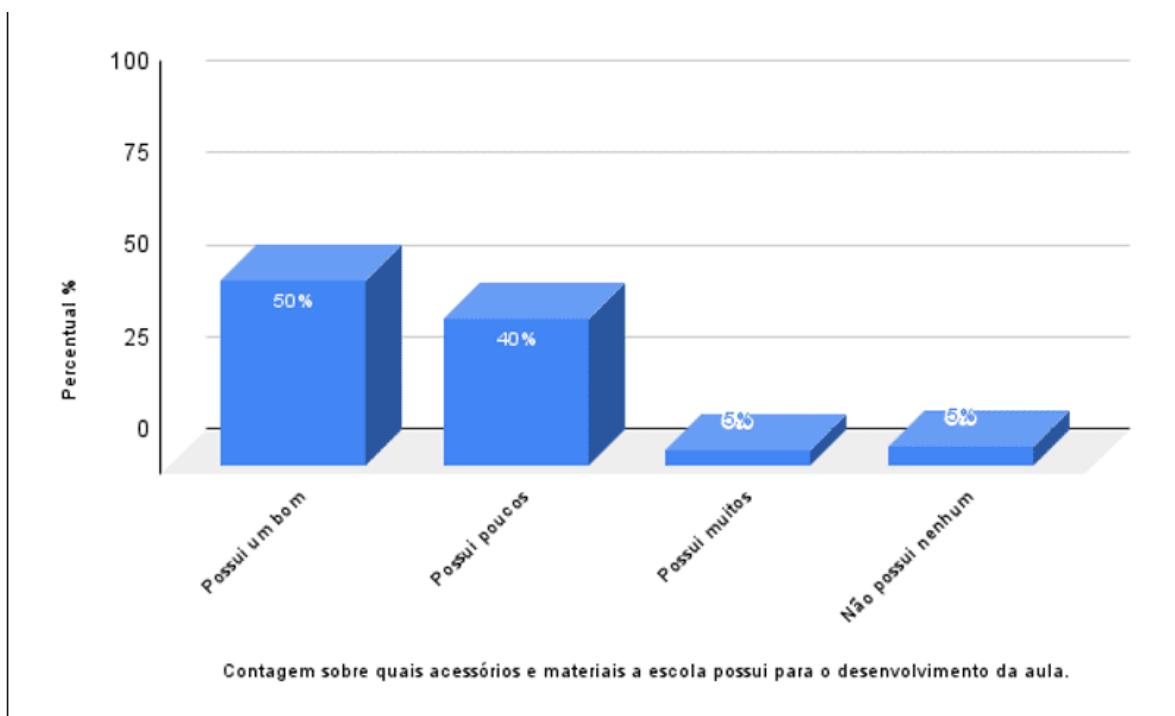
Alves (2001) apud Cordazzo e Vieira (2007) affrontano la discussione in modo elementare e osservano che: "Un buon insegnante non è colui che imparte una classe perfetta, spiegando la materia. Un buon insegnante è colui che trasforma la materia in un giocattolo e seduce lo studente a giocare" (ALVES, 2001, p. 20-21).

Sempre in questo senso, Silva (2004) mostra che è necessario comprendere le singolarità e le caratteristiche che intervengono nella costruzione della performance del suonare. Silva (2004) sottolinea che i giochi e i giochi tradizionali del passato, praticati da genitori e familiari negli anni '80, portano esperienze dal passato ai giorni nostri.

Per quanto riguarda gli accessori e i materiali di cui dispongono le scuole per lo sviluppo dei giochi e delle attività nelle classi dal 1º al 5º anno delle scuole elementari della rete comunale della città di Belo Horizonte, si può notare nel grafico 9, sotto, che fortunatamente il 50% delle scuole dispone di un buon numero di materiali per lo sviluppo di attività pratiche. Il 40% delle scuole, invece, ha pochi accessori e materiali da utilizzare in classe. Purtroppo solo il 5% delle scuole dispone di molti accessori e materiali per lo sviluppo di classi con uno scopo pedagogico. E il 5% del campione delle scuole intervistate non dispone di alcun tipo di accessorio e/o materiale utilizzabile per lo sviluppo degli studenti.



Grafico 9 - Accessori e materiali di cui dispongono le scuole per lo sviluppo dei giochi e delle attività ludiche in classe



Fonte: preparato dell'autore (2021).

Secondo Navarro e Prodocimo (2012), l'apprendimento e lo sviluppo degli studenti sono il risultato dell'atto di giocare, indagare e sperimentare giochi e attività con uno scopo pedagogico. L'insegnante, a sua volta, deve essere il mediatore, incoraggiatore e agente in grado di fornire scoperte, trasformazioni ed esperimenti nella vita dei bambini. Gli autori citano che:

A qualidade do brincar não depende apenas da professora, mas a forma como a mediação acontece pode fazer grande diferença. A escola também pode ajudar nessa questão, por exemplo, adquirindo brinquedos adequados para a idade das crianças, ou pensando dentro da estrutura física da escola em ambientes dedicados ao brincar, com mais espaço e brinquedos diferentes, ou até dentro da rotina, em horários em que turmas diferentes se encontram e possam brincar juntas. Tudo isso faz parte da mediação do brincar feita pela escola (NAVARRO; PRODOCIMO, 2012, p. 646).

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



In sintesi, Marques (2017) verifica che i gioco e i giochi consentano innovazioni nelle modalità di apprendimento e sviluppo dei bambini, relative ad aspetti quali: qualificazione del personale docente, preparazione dello spazio scolastico, acquisizione di accessori e materiali utilizzati per la pratica, adeguatezza dell'ambiente scuola e consapevolezza dei genitori, quindi, attraverso questi adattamenti e inserimenti, ci si può aspettare un miglioramento dei processi educativi, capaci di soddisfare i desideri primari dei bambini, poiché gioco e giochi all'interno del contesto scolastico non si aggiungono, ma fanno parte della metodologia di apprendimento e sviluppo integrale.

Lo sviluppo del bambino inizia con il discernimento del proprio corpo, cioè la conoscenza della cultura corporea, dell'individualità e delle specificità, poiché attraverso la strutturazione del corpo che la persona genera connessioni con i materiali e gli individui che costituiscono la sua convivenza quotidiana.(DAOLIO, 1995).

Secondo i dati raccolti e inseriti nel grafico 10, di seguito riportato, si rileva che il 75% dei professionisti intervistati ritiene che i gioco e i giochi possano essere utilizzati come forma di sviluppo integrale in tutte le materie insegnate (Matematica, Portoghese, Scienze, Storia , Educação fisica, Geografia, Inglese, Arte e Informatica). Per il 10%, ritengono che l'applicazione di gioco e giochi sia rilevante solo nelle seguenti materie: (Matematica, Portoghese, Scienze, Storia, Educação fisica, Geografia). Presentano con il 7% gli educatori che verificano che le materie che possono essere sviluppate nel gioco e nei giochi tradizionali sono: (Matematica, Portoghese, Scienze, Storia, Educação Física). Un altro 7% ritiene che gioco e giochi dovrebbero essere parte integrante delle seguenti materie: (Matematica, Portoghese, Scienze, Storia, Educação Física, Geografia, Inglese). E solo l'1% ritiene che le attività di gioco e giochi siano esclusivamente della disciplina dell'Educazione Fisica, non considerando che le altre discipline insegnate possono essere collegate e possono essere lavorate efficacemente nell'intento dello sviluppo integrale degli studenti.

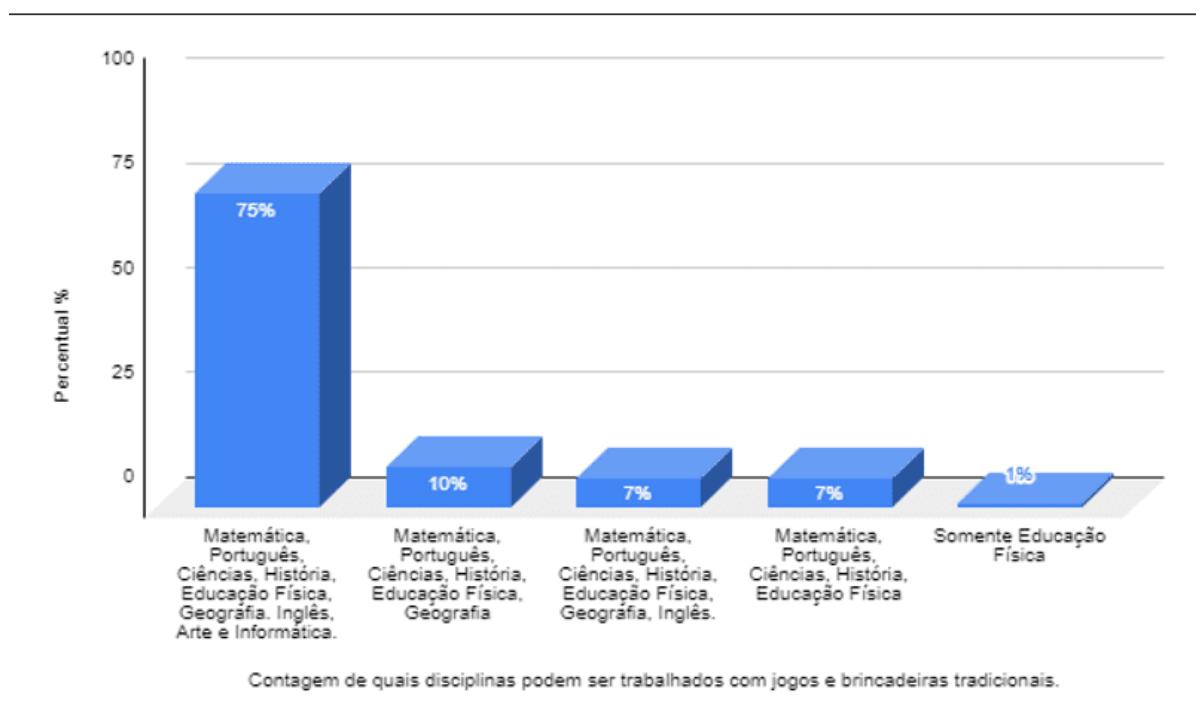
RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



È chiaro a Cordazzo e Vieira (2007) che il gioco è una delle azioni principali per lo sviluppo integrale dell'educazione della prima infanzia, oltre ad essere una delle principali pratiche coltivate e attuate durante la crescita del bambino. Gioco e giochi ispirano i bambini a svilupparsi in diversi aspetti (motori, cognitivi, sociali e affettivi) oltre a consentire uno sviluppo nell'apprendimento delle materie curriculare. Attraverso i giochi il bambino è spinto a cambiamenti nello sviluppo psichico del bambino. Per molti studiosi come affermato da Cordazzo e Vieira (2007). Il gioco dà accesso a modelli più eminenti nello sviluppo integrale del bambino.

Grafico 10 – I soggetti che possono essere trattati con giochi e giochi tradizionali



Fonte: preparato dell'autore (2021).

Per Piccioni (2007) i giochi sono rilevanti anche per lo sviluppo dei bambini in tutti i suoi aspetti (motori, affettivi, cognitivi e sociali), nei numerosi eventi della vita dei bambini è significativa ed efficace la loro partecipazione all'espressione e all'espressione delle proprie opinioni. Difficoltà, esperienze, sensibilità e ansie, oltre a riportare fatti, situazioni ed eventi. Sottolinea inoltre che il bambino, attraverso gioco

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



e giochi, impara ad ascoltare l'altro, condividere e prestare giocattoli, creare e produrre giocattoli e giochi, sentirsi stimolato a sviluppare la propria creatività e immaginazione, oltre ad acquisire maggiore indipendenza e fare un bambino più autonomi, con personalità che formano la propria identità e la propria storia di esperienze con il suonare individualmente e in gruppo (PICCIONI, 2007).

In base ai risultati ottenuti, attraverso la Tabella 1 delle risposte (sotto), si può notare che tutti gli intervistati hanno risposto alla domanda, e molti hanno risposto con più di una risposta, pertanto sono state prese in considerazione tutte le opinioni degli intervistati. Sono state considerate delle affermazioni, tra le 4 (quattro) risposte che trovano consenso tra gli intervistati, (la mancanza di materiali pedagogici) (la mancanza di volontà da parte dei docenti di sviluppare le attività) (la mancanza di spazi adeguati per il sviluppo delle attività) (necessità di formare il personale docente per lo sviluppo delle attività). Le opinioni dei docenti su ciò che è necessario per la pratica del gioco e dei giochi come risorsa didattica in aula rivelano, quindi, che essi ritengono che i più necessari per svolgere i giochi e i giochi come strumento e risorsa didattica in aula siano l'insegnamento materiali per svolgere l'attività. Ritengono inoltre che la cosa più necessaria per la pratica all'interno dell'aula con intenzione pedagogica sia l'intenzione pedagogica, ovvero informano che molti professionisti non hanno alcun interesse a sviluppare l'attività. Altri intervistati riguardano l'assenza o spazi inappropriati per lo sviluppo di attività proposte per lo sviluppo integrale degli studenti. Rivelano inoltre che ciò che è più necessario è la preparazione e la formazione degli insegnanti, affinché possano comprendere e applicare efficacemente le attività dei giochi e dei giochi in classe affinché possano essere strumento e risorsa didattica in classe.

Tabella 1 - Opinioni su ciò che è necessario per la pratica dei giochi e dei giochi come risorsa didattica in classe per gli insegnanti delle scuole elementari:

Opinioni degli insegnanti	Risposte
Avere materiali per realizzare Gioco e giochi	33

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



Intenzionalità pedagogica	29
Avere uno spazio adeguato per svolgere le attività	19
La formazione di professionisti in modo che possano esercitare	19
Avere creatività da parte degli insegnanti	14

Fonte: preparato dell'autore (2021).

Rodrigues; Santana e Santos (2016) chiariscono che i giochi sono un'importante risorsa pedagogica per i tempi moderni, perché attraverso la loro pratica sistematica i bambini saranno guidati e stimolati al principio dello sviluppo motorio, psicologico, sociale, affettivo, cognitivo e cognitivo dell'apprendimento scolastico. La pratica di gioco e giochi, prevalentemente in ambito scolastico e senza esitazioni, è uno dei migliori strumenti di apprendimento, di esperienze, di sperimentazioni e di trasformazioni, oltre ad aiutare nella socializzazione, nella comprensione, nell'autonomia e nella crescita. L'autore aggiunge che attraverso i gioco e i giochi dell'infanzia, gli studenti trovano un ambiente favorevole per sviluppare le proprie capacità, creatività, rappresentazioni drammatiche, immaginazione, capacità motorie, tempo di reazione, ragionamento creativo e logico.

La professoressa e ricercatrice dell'USP, Tizuko Mochida Kishimoto (2001) ha svolto diversi studi e ricerche legate al tema del gioco e dei giochi. Alcuni dei suoi lavori e ricerche riguardano l'importanza della stabilità e del mantenimento della memoria collettiva per quanto riguarda la pratica dei giochi e dei giochi, oltre alle origini storiche, allo sviluppo del bambino attraverso le attività, pertanto, la ricercatrice indaga l'importanza del salvataggio di giochi e giochi svolti in decenni passati fino ai giorni nostri, identificando la loro rilevanza pedagogica per lo sviluppo integrale del bambino. (SILVA, 2004).

Os brinquedos e brincadeiras de nosso passado histórico, transformavam-nos em seres capacitados ao fluxo sociabilizante. Muitas vezes, através das brincadeiras coletivas, entendíamos as regras sociais como a discriminação, os grupos dominantes e os dominados, o namoro, o casamento e suas regras morais, o que é

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



certo ou errado, enfim, instrumentalizávamos nosso conhecimento sobre o mundo e, nos dias atuais a tecno-massificação impossibilita a coletivização e constrói o fantasmagórico mundo da individualização (SILVA, 2004, p. 17).

La tabella 2, di seguito, è stata strutturata sulla base delle risposte degli intervistati in merito al parere in merito alla non applicazione dei giochi e dei giochi in classe per gli studenti delle scuole elementari. Tutti i partecipanti alla ricerca hanno risposto alla relativa domanda, tuttavia alcuni hanno dato più di una risposta, quindi il totale delle risposte ottenute è stato 115, tra le varie risposte sono state considerate e incluse nell'analisi e discussione dei dati, solo le 5 più evidenti nel sondaggio.

Tabella 2 - Opinioni sui principali fattori di non applicazione di giochi e giochi nelle classi degli studenti delle scuole elementari:

Opinioni degli insegnanti	Risposte
Materiale mancante	18
Mancanza di conoscenza da parte degli educatori	14
Spazio fisico per le attività	12
Non credo che abbiano ragioni.	10
Il disinteresse degli studenti.	10

Fonte: preparato dell'autore (2021).

Secondo i dati di ricerca elencati in tabella 2, in relazione ai principali fattori di non applicazione di giochi e giochi in classe, vi è una predominanza legata alla mancanza di materiale, come mostrato in tabella 1 (pag. 27) i docenti hanno risposto necessario per la pratica del gioco e dei giochi come risorsa didattica in aula, si è anche notato che i materiali si sono distinti nella ricerca. Un'altra opinione rilevante è stata che il fattore principale per la non applicazione dei giochi e dei giochi nelle classi è la mancanza di conoscenza da parte dell'insegnante. Altri intervistati hanno presentato la mancanza di spazi adeguati per lo sviluppo di giochi e giochi con finalità pedagogiche come giustificazione per non applicare le attività in classe. E altri

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



intervistati riferiscono che il disinteresse da parte degli studenti è uno dei fattori preponderanti per la non inclusione di gioco e giochi nelle classi. E, infine, gli intervistati hanno anche dimostrato che non vi è motivo per cui le attività di gioco e giochi da applicare in classe con obiettivi didattici e di apprendimento.

Pertanto, e sulla base degli autori Rodrigues, Santana e Santos (2016), Kishimoto (2001), Fantin (2000), Piccioni (2007), Teixeira (2014), Marques et al (2020) e altri citati, si osserva che il gioco non è stato regolarmente presente nelle istituzioni educative o spesso non viene data la dovuta importanza perché non ritengono che il gioco sia un elemento di sviluppo integrale e culturale dei bambini nell'educazione della prima infanzia, pensando alla situazione prefigurata, diversi studiosi del tema in agenda incoraggiare e sottolineare l'importanza del salvataggio di gioco e giochi per l'ambiente scolastico in modo che possa fornire una dinamica pedagogica e benefici derivanti da una pratica sistematica che coinvolge attività ludiche assistite nei decenni precedenti.

O mundo da fascinação de milhares de crianças que não têm acesso aos novos brinquedos tecnologicamente produzidos a um determinado mercado, cria e recria o universo infantil das brincadeiras e dos brinquedos a partir das antigas brincadeiras transmitidas oralmente pelas gerações que a precederam. Imaginário, sonho e faz-de-conta perpetuam-se historicamente através do tempo (SILVA, 2004, p. 13).

Secondo il grafico 11 sottostante, si può notare che il 53% degli insegnanti a volte permette ai propri studenti di portare giochi e presentare i propri giochi durante la lezione, purché sottoposta ad un'analisi precedente. Per il 27% degli insegnanti permette sempre ai bambini di portare gioco e giochi in classe, permettendo loro così di vivere regolarmente tali attività. Una parte che corrisponde al 20% degli insegnanti consente ai propri studenti di portare gioco e giochi in classe solo in occasioni speciali e preventivamente concordate. Fortunatamente, la ricerca mostra che tutti gli insegnanti consentono in modo più efficace ai propri studenti di portare giochi e incoraggiano i giochi che conducono in classe e nessun insegnante ha mancato di consentire ai giochi e ai giochi di essere parte integrante delle loro classi,

RC: 114012

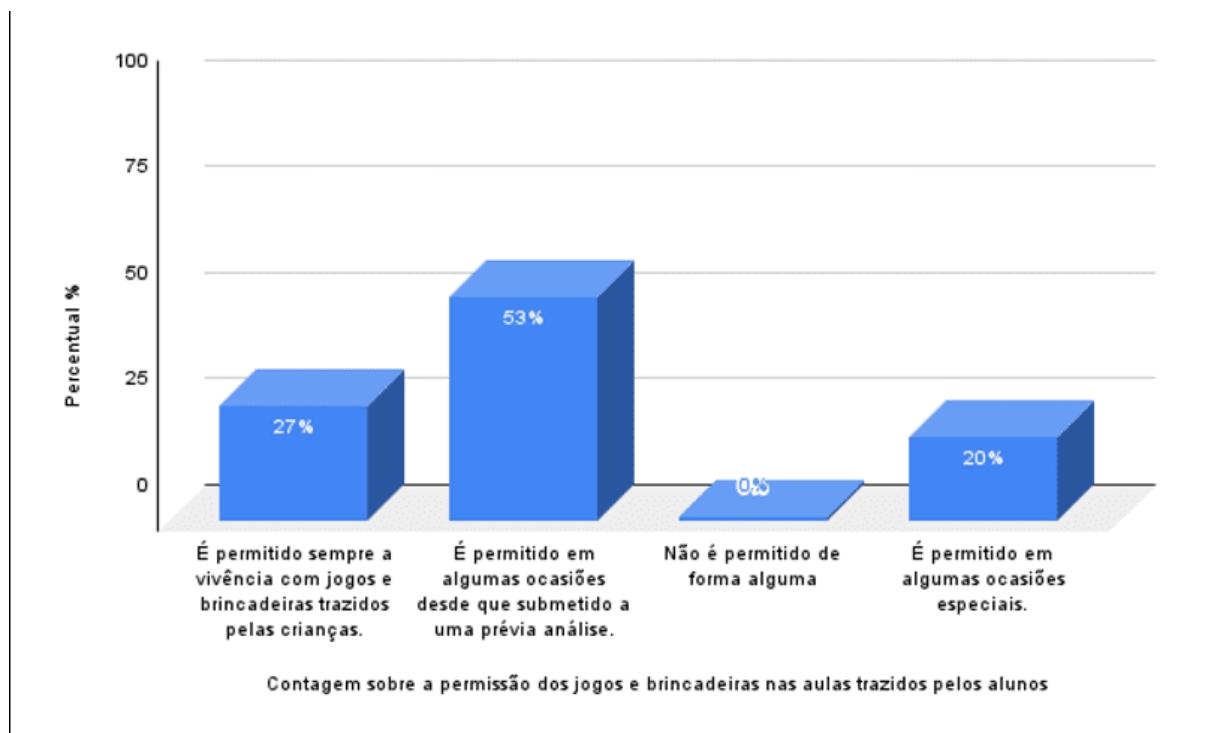
Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



quindi la risposta che non consente in alcun modo i gioco ei giochi portati e portati dai bambini erano lo 0%. È chiaro quindi che tutti gli insegnanti del campione hanno consapevolezza e discernimento dell'importanza dei gioco e dei giochi per lo sviluppo integrale dei loro studenti, consentendo così l'atto, la scoperta, la fantasia, la finzione, e che i loro studenti traboccano di attività ricreative attività.

Nei suoi studi Piccioni (2007) sottolinea l'importanza di comprendere e comprendere il bambino nel suo insieme, soprattutto nella sua cultura, conoscenza e conoscenza, permettendogli così di esplorare e scoprire attraverso gioco e giochi, quindi, è fondamentale pensare al tempo e nello spazio delle attività ricreative come momento per il bambino di trasformare, esplorare ed espandere la conoscenza del mondo che lo circonda.

Grafico 11 - Gioco e giochi portati dagli studenti in classe



Fonte: preparato dell'autore (2021).

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



Alves et al (2015) discute ancora nella sua riflessione sul ruolo dell'educatore nell'educazione della prima infanzia e incoraggia e incoraggia tutti gli insegnanti a essere più dedicati, impegnati, coinvolti, creativi, motivati ed entusiasti della loro occupazione e missione all'interno dell'istruzione, parla ancora sull'importanza di comprendere, conoscere, percepire e interpretare ogni studente, cioè è estremamente importante che l'insegnante riesca ad assimilare il gioco dei suoi studenti, perché attraverso questa analisi e osservazione può anche imparare, perché l'educatore nel la classe può scomporre la funzione di insegnamento e apprendimento.

Per l'autore era chiaro nelle sue osservazioni e corroborato con diversi autori che i bambini non arrivano all'ambiente scolastico sprovvisti di esperienze con i giochi, ma hanno nella loro essenza il gioco come fonte inesauribile di piacere e appagamento , quindi, il bambino può anche trasmettere le proprie conoscenze ed esperienze al proprio mentore, consentendo così di aumentare la collezione di gioco e giochi (ALVES et al., 2015).

Nelle sue osservazioni e ricerche Marques (2017) sottolinea l'importanza dei giochi "liberi" nei momenti opportuni all'interno dell'ambiente scolastico, il gioco è fondamentale e deve essere incoraggiato e promosso quotidianamente, attraverso i vari giochi sviluppati, vi è un miglioramento continuo soprattutto negli studenti con complicazioni di apprendimento e disturbi del comportamento, sottolinea che il compito non è facile, ma non è impossibile, quindi, l'importanza degli educatori di vedere oltre le linee della classe, di avere una visione ampia, di percepire un potenziale in ogni studente.

Secondo gli studi, lo si evince dai dati inseriti nel grafico 12 che tratta dell'autonomia dell'insegnante di proporre attività ludiche e ludiche nella propria classe, pertanto la maggioranza degli educatori, corrispondente al 63%, dichiara di avere autonomia per lo sviluppo di giochi e attività nella propria classe. Un altro 31% ha risposto che la scuola consente lo sviluppo di attività, tuttavia queste attività hanno delle riserve

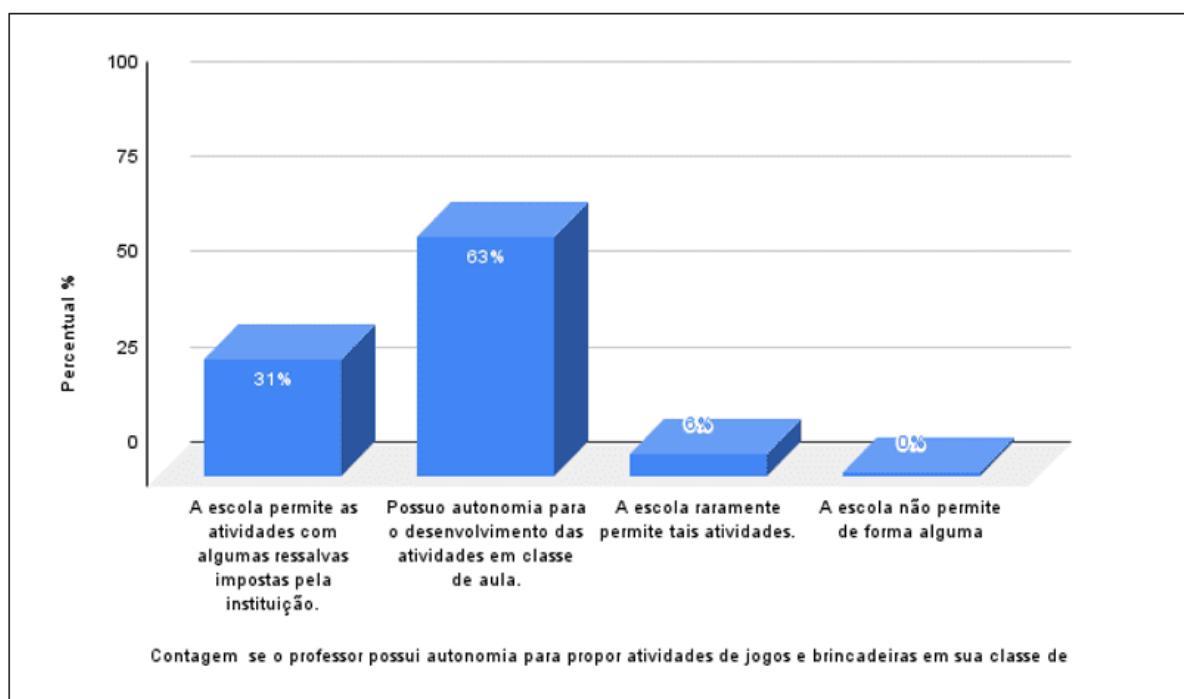
RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



imposte dall'istituto. Tra gli intervistati, il 6% afferma che la scuola consente raramente lo sviluppo di giochi e attività nelle proprie classi. E lo 0%, cioè nessun insegnante intervistato ha dichiarato che la scuola non consente in alcun modo le attività di gioco e giochi all'interno della classe.

Grafico 12 - Autonomia del docente nel proporre giochi e attività ludiche nella propria classe



Fonte: preparato dell'autore (2021).

Nel lavoro sviluppato da Marques (2017) presenta altri giochi e giochi che presentano l'intervento e la mediazione degli educatori in classe, giochi che stimolano lo sviluppo delle abilità sociali, cognitive, motorie e sociali, e come risultato dello sviluppo di queste capacità possono aspettarsi dai bambini lo sviluppo della creatività, il miglioramento della coordinazione motoria, l'apprendimento motorio e delle capacità motorie, la stimolazione del ragionamento logico, la comunicazione, l'autonomia e la socializzazione, pertanto il ruolo dell'insegnante è fondamentale per mediare le

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



attività sviluppate, l'insegnante partecipa direttamente nelle attività ed è il punto di partenza, il punto di sviluppo e il punto di chiusura.

Fornire opportunità di gioco negli spazi scolastici, in particolare nell'educazione della prima infanzia, Navarro e Prodocimo (2012) non rivelano che il bambino debba semplicemente giocare senza intenzione o senza un mediatore che interferisca, chiarisce, quindi, che quando l'educatore o mentore non riesce a fare i propri interventi nel percorso educativo, questo principio è chiamato "abbandono pedagogico". Soprattutto nel contesto del gioco che i professionisti dell'educazione rivelano il loro ruolo nel contesto scolastico di mediatore e agente di trasformazione.

Sostiene inoltre che invece di dedicarsi a concetti, gioco e giochi che gli studenti già padroneggiano, l'educatore deve essere pronto a nuove conoscenze, in un certo modo farebbe avanzare lo sviluppo, quindi, l'importanza dell'insegnante di sviluppare con eccellenza il suo ruolo di educatore, mediatore e agente di trasformazione (NAVARRO; PRODOCIMO, 2012).

... o educador pode ser considerado um dos melhores mediadores do desenvolvimento das crianças. As aprendizagens construídas na escola, muitas vezes, são as mais relevantes para a vida das pessoas. E, ainda, educadores escolares podem oferecer condições melhores de desenvolvimento aos seus educandos. Tais aprendizagens de âmbito escolar, além de oportunizar uma relação íntima com o saber, tem funções de socialização (SOUZA, 2008, p. 12).

Il National Curriculum Framework for Early Childhood Education – RCNEI (BRASILE, 1998) è un riferimento e indica le attribuzioni, i doveri, le funzioni e gli obblighi degli insegnanti. Secondo i dati registrati dall'RCNEI, gli insegnanti devono avere percezione e discernimento riguardo all'evidenza dell'importanza dei giochi nel contesto scolastico e di come i giochi siano caratterizzati come un elemento fondamentale affinché i bambini possano riformulare e stabilire livelli e piani di conoscenza , attraverso azioni costruttive. , immaginarie e autentiche. Pertanto, è evidente quanto sia importante per gli insegnanti riconoscere e mettere in pratica le attività ricreative nel contesto pedagogico.

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



Secondo i risultati ottenuti nella Tabella 3, di seguito, si può notare che la maggioranza degli intervistati, essendo 69 risposte, considera attraverso le opinioni che gli aspetti che si sviluppano nei bambini attraverso le attività di gioco e giochi inseriti nelle Classi di Didattica Fondamentali sono l'interazione di gruppo, cioè la relazione e l'interazione sociale. Sullo sfondo, gli intervistati suggeriscono che la capacità di ragionamento è il fattore preponderante che si sviluppa attraverso gioco e giochi inseriti nelle classi quotidiane. Per altri 37 insegnanti ritengono che lo sviluppo della coordinazione motoria sia ciò che maggiormente si sviluppa attraverso gioco e giochi svolti in classe in chiave pedagogica.

Tabella 3 - Opinioni sugli aspetti che si sviluppano nei bambini attraverso le attività di gioco e giochi inseriti nelle classi della Scuola Elementare:

Opinioni	Risposte
Interazione di gruppo	69
Capacità di ragionamento	48
Coordinazione motoria	37
Creatività	14
Concentrazione	14
Attenzione	10
Sviluppo psichico	10
Autonomia	10
Rispetto al prossimo	10

Fonte: preparato dell'autore (2021).

Secondo Souza (2018) l'atto del gioco avvantaggia e arricchisce l'apprendimento dei bambini delle scuole elementari, il gioco fa parte della vita dell'individuo, il gioco è vivere in un mondo di fantasia, scoperte, immaginazione e risultati. Il gioco può essere caratterizzato come una delle procedure più istruttive e costruttive del processo pedagogico, perché attraverso i giochi il bambino sviluppa gli aspetti

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



intellettuali, emotivi e corporei. Il gioco nella sua espressione ludica crea innumerevoli possibilità di sviluppo e apprendimento, il gioco se si impara e l'apprendimento se si gioca sono aspetti associati che devono essere presi in considerazione da educatori e genitori.

Souza (2018) aggiunge che attraverso il gioco e nell'atto di giocare che avvengono i processi di apprendimento, i bambini che giocano sviluppano il potenziale per creare nuovi giochi, vivere la fantasia, scoprire nuove possibilità, esplorare e indagare, vivere nell'immaginazione, sviluppare diversità ed esperienze, cercano di fare scambi, prestare, condividere e con ciò sono più socievoli e indipendenti.

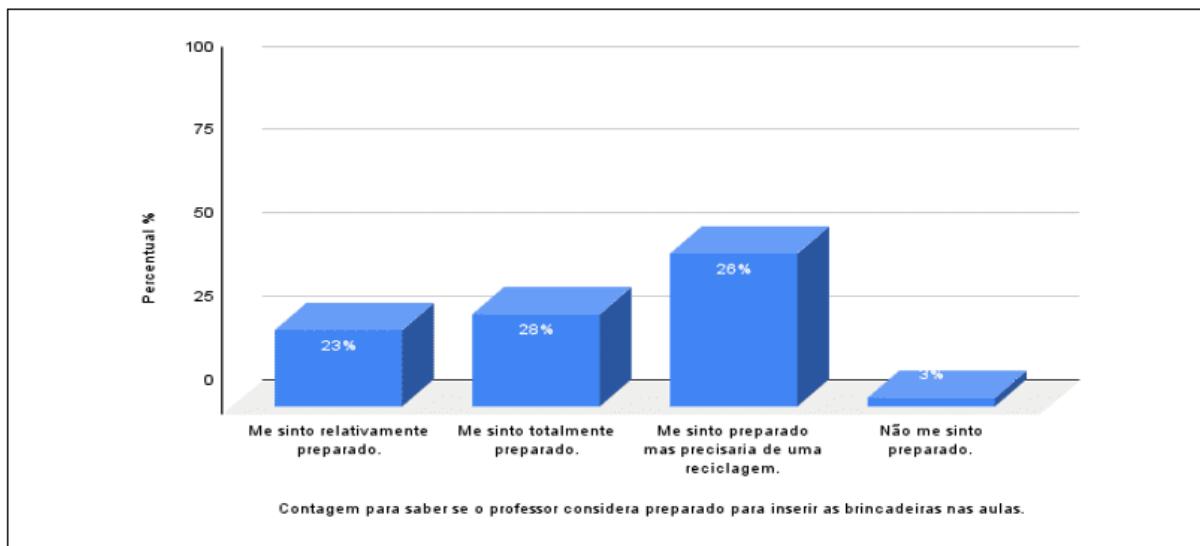
Nel grafico 13, sotto, costruito a partire dai dati raccolti dalle risposte alla domanda: se gli insegnanti considerano e sono disposti a inserire gioco e giochi tradizionali nelle loro classi in modo che siano parte del processo di insegnamento-apprendimento. Dai dati ottenuti si evince che il 26% degli intervistati li considera disposti a sviluppare tali attività, tuttavia, hanno bisogno di un riciclo per essere effettuato con eccellenza. Un altro 28% degli insegnanti lo considera pienamente preparato a sviluppare giochi e attività ludiche. Per il 23% dei docenti si sente relativamente preparato per lo sviluppo di attività legate al processo di insegnamento-apprendimento. Solo il 3% degli intervistati dichiara di non sentirsi in alcun modo preparato a inserire nelle proprie classi gioco e giochi tradizionali in modo da essere parte del processo di insegnamento-apprendimento.

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



Grafico 13 – Si ritiene che gli insegnanti siano preparati ad inserire nelle proprie classi gioco e giochi tradizionali in modo che siano parte del processo di insegnamento-apprendimento:



Fonte: preparato dell'autore (2021).

Nella ricerca e nelle riflessioni di Marques (2017) affronta l'importanza dei giochi e dei giochi nel processo di alfabetizzazione, apprendimento e formazione degli studenti. Tuttavia, rivela in modo pertinente che gli insegnanti dell'educazione elementare e della prima infanzia non si limitano all'insegnamento attraverso il trasferimento di contenuti scolastici, ma hanno percezione e discernimento riguardo allo sviluppo degli aspetti psicologici degli studenti per i quali l'apprendimento e la conoscenza sono essenziali. . Sottolinea che giochi e giochi sono forti alleati nel processo di apprendimento e sviluppo, perché attraverso attività ludiche, l'ambiente e l'insegnamento diventano più piacevoli, coinvolgenti, attraenti e piacevoli.

Pertanto, il gioco è una delle attività che hanno grande rilevanza nel contesto scolastico e deve essere integrata nel processo di insegnamento delle scuole, così come gli insegnanti devono acquisire tali conoscenze per lo sviluppo e l'applicabilità in classe, consentendo ai propri studenti connessione tra insegnamento e apprendimento e tra gioco, apprendimento e apprendimento attraverso il gioco come

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



forma di educazione facilitatrice e trasformatrice. Questa conoscenza menzionata dovrebbe essere incoraggiata dalla formazione accademica preliminare, offrendo la possibilità di applicare questo strumento di moderazione dell'apprendimento e dello sviluppo (MARQUES, 2017). L'autore ricorda inoltre che:

O brincar é de extrema importância no dia a dia das escolas, tornando o ambiente mais agradável, proporcionando momentos prazerosos e de muito aprendizado e cabe aos educadores fazerem uma reflexão crítica sobre o brincar em sala de aula, e o professor precisa ter acesso a esse conhecimento, sobre a utilização do lúdico para o ensino de seus alunos. Este conhecimento deve ser estimulado desde sua formação inicial, dando-lhe condição de utilização desse instrumento facilitador de aprendizagem (MARQUES, 2017, p. 40).

In questo senso Navarro e Prodocimo (2012) sottolineano il ruolo del professionista dell'educazione e presentano che l'educatore può e deve essere l'agente di mediazione che fornirà ai propri studenti innumerevoli opportunità di creazione, indagine, immaginazione, organizzazione, orientamento e sperimentazione, affinché tutti questi fattori si manifestino nella loro pienezza, è importante che il professionista conosca l'ambiente, i materiali a disposizione, le forme di organizzazione e di intervento, oltre a sensibilizzare sull'importanza dei giochi per la formazione e la costruzione della conoscenza da parte dei loro studenti. .

4. CONSIDERAZIONI FINALI

La ricerca ha trovato correlazioni tra gli autori per quanto riguarda il salvataggio di vecchi gioco e giochi e come possono essere efficaci nello sviluppo fisico, cognitivo, sociale, affettivo e psicologico dei bambini delle scuole elementari.

Lo scopo di questo studio è stato quello di analizzare i contributi dei gioco e dei giochi sperimentati in passato affinché possano favorire lo sviluppo integrale degli studenti dal 1º al 5º anno delle scuole elementari nella rete comunale della città di Belo Horizonte. In questo senso, l'obiettivo generale del lavoro ha trovato risposta durante lo sviluppo del quadro teorico, dove attraverso la letteratura e le basi

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



scientifiche aggiunte alla ricerca sul campo, è emersa l'importanza dei giochi e dei giochi per lo sviluppo integrale degli studenti delle scuole elementari.

In relazione al problema della ricerca, dopo aver analizzato il quadro teorico e la ricerca sul campo in cui gli insegnanti hanno individuato e notoriamente esposto forme e processi per l'applicazione di giochi e vecchi giochi, corroborando con gli studiosi il tema sviluppato, si è compreso che c'è una comprensione l'importanza di giocare.

Nella ricerca è emerso che gli insegnanti hanno già lavorato con giochi e giochi tradizionali nella vita di tutti i giorni, ed è stato osservato che la maggioranza (40% degli intervistati) usa regolarmente giochi e giochi nelle proprie classi.

Secondo la maggior parte degli intervistati in questo studio, si osserva che la maggior parte ha avuto esperienza durante l'infanzia con giochi e giochi tradizionali, ma pochi li usano assiduamente, nonostante riconoscano che possono essere utilizzati in tutte le materie. Hanno affermato che i maggiori benefici sono legati all'interazione di gruppo, alla capacità di ragionamento e alla concentrazione, confermando in parte l'ipotesi di questo studio. C'è ancora bisogno di una comprensione più ampia della pratica del gioco e dei giochi, che copra gli aspetti dello sviluppo nella sua interezza, con insegnanti che abbiano una maggiore intenzionalità pedagogica nella loro pianificazione pratica.

I risultati ottenuti nello studio offrono a docenti, istituzioni educative e professionisti dell'istruzione la possibilità di esaminare e riconsiderare i loro piani di studio e strategie convenzionali in modo che diventino più partecipativi, coinvolgenti ed efficaci.

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



RIFERIMENTI

ALVES, R. É brincando que se aprende. **Páginas Abertas**. v. 27, n. 10, p. 20-21, 2001.

ALVES, N. F.; LUCCAS, M. D.; ORLANDI, L.; LIMA, M. C.; LIMA, J. M. A brincadeira no contexto escolar: um recurso de socialização. **Encontro Nacional de Ensino, Pesquisa e Extensão**, Presidente Prudente, 19 a 22 out., 2015. Colloquium Humanarum, v. 12, n. Especial, 2015, p. 925-932. ISSN: 1809-8207. DOI: 10.5747/ch.2015.v12.nesp.000708.

ANDRÉ, M. E. D. A. produção acadêmica sobre formação de professores: um estudo comparativo das dissertações e teses defendidas nos anos 1990 e 2000. **Revista Brasileira sobre Formação Docente**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 41-56, ago/dez. 2009.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto: Brasília: MEC/SEF, v. 1, 1998.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. – Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. 542p.

BRESCOVIT, L. E.; UTZIG, A. B. O desafio na atualidade do resgate de brinquedos e brincadeiras antigas na formação de crianças. **Revista Científica FAEST**: Faculdade de Educação de Tangará da Serra – MT www.uniserratga.com.br ISSN: 2319 – 0345, 2016.

BRUSTOLIN, D. S.; CONTE, E. T. **Tirando do baú... as brincadeiras de outrora. Vamos reaprender a brincar**. Ponta Grossa, Paraná. Universidade Estadual de Ponta Grossa – PDE, 2012.



CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estud. pesqui. psicol.**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, jun. 2007. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812007000100009&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 31 jan. 2022.

DAOLIO, J. **Da cultura do corpo**. Campinas, SP: Papirus, 1995.

DUARTE, Bruna da Silva; BATISTA, Cleide Vitor Mussini. **Desenvolvimento Infantil: Importância das Atividades Operacionais na Educação Infantil**. A XVI Semana da Educação e o VI Simpósio de Pesquisa e Pós-Graduação em Educação. Universidade Estadual de Londrina, p. 292-306, 2015. ISBN 978-85-7846-319-9.

FANTACHOLI, Fabiane Das Neves. **O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras: Um Olhar Psicopedagógico**. Educação, 5^a ed., dez. 2011. Disponível em:<<http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78>>. Acesso em: 02 jun. 2021.

FANTIN, M. **No mundo da brincadeira: jogo, brincadeira e cultura na Educação Infantil**. 2. ed. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

FARDIN, S. C. **Resgate de brinquedos e brincadeiras antigas: um estudo com docentes dos anos iniciais de uma escola municipal de ensino fundamental de Passa Sete – RS**. Santa Maria, Rio Grande do Sul, 2015.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4^a edição. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. – São Paulo: Atlas, 2008. ISBN 978-85-224-5142-5

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. Ed. São Paulo: Atlas, 1999.

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 5 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica.** – 5. ed. – São Paulo: Atlas 2003.

MARQUES, E. S. **Brincar e aprender: qual o lugar da brincadeira no ensino fundamental?** 42f.: II. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Educação de Angra dos Reis, 2017.

MARQUES, L. S.; MARVILA, K. C.; VIERA, M. R.; CAMPOS, M. D. A importância do brincar na Educação Infantil. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento.** Ano 05, Ed. 11, v. 08, p. 103-114. nov. 2020. ISSN: 2448-0959, Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ brincar-na-educacao>>. Acesso em 28 dez. 2021.

MINAS GERAIS. **Informação.** Secretaria Municipal de Educação (SMED). Mensagem recebida por infoedu.smed@edu.pbh.gov.br. 07 de janeiro de 2022. Disponível em:< <https://mail.google.com/mail/u/0/#inbox/QgrcJHrnxTJrgmxwCfMTCJqtqDTLlcGbfJl>>. Acesso em: 07 de janeiro de 2022. Acesso em 27 dez. 2021.

NAVARRO. M. S.; PRODOCIMO. E.; Brincar e mediação na escola. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 3, p. 633-648, jul/set. 2012.

PICCIONI, R. L.; MATA, A. REBRINCAR – Resgate de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Tradicionais. **Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE.** UFPR, Curitiba- Paraná, 2007.

RIBAS, I. B.; PEREIRA, M. M. **Valorizando a hora do recreio: Resgate histórico dos brinquedos e brincadeiras.** Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, Paraná, PDE, 2012.

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>



RODRIGUES, E. S.; SANTANA, J. M.; SANTOS, V. C. **O resgate das brincadeiras populares na educação infantil.** Aracaju-Sergipe, 2016. Disponível em:< https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/TCC_rica_Joseane_e_Vanuzia.pdf>. Acesso em 28 dez. 2021.

SANTOS, Márcia Elena Andrade; QUINTAO, Nayara Torres; ALMEIDA, Renata Xavier de. Avaliação dos marcos do desenvolvimento infantil segundo a estratégia da atenção integrada às doenças prevalentes na infância. **Esc. Anna Nery** [online], v.14, n.3, p.591-598, 2010. Disponível: < <https://www.scielo.br/j/ean/a/3fGzpWQGjnRHPP7HQXH5fDJ/abstract/?lang=pt>>. Acesso em: 08 dez. 2022.

SANTOS, R. **Jogos Antigos X Brinquedos Eletrônicos:** uma Perspectiva Da Atualidade. Monografia de Conclusão de Curso de Educação Física da Faculdade de Ciências Biológicas e de Saúde da Universidade Tuiuti do Paraná. Curitiba, PR: Tuiuti, 2012.

SILVA, C. R. Redescobrindo antigos brinquedos e brincadeiras -a realidade do faz de conta. **Avesso avesso**, Araçatuba, v.2, n.2., p. 9 -23, jun. 2004.

SILVA, Patrícia Fernanda Da. **O uso das tecnologias digitais com crianças de 7 meses a 7 anos.** Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito para a obtenção do título de Doutor em Informática na Educação. 2017, 232p.

SOUZA, C. F. **A importância do brincar e do aprender das crianças na Educação infantil.** Faculdade de Rolim de Moura, Roraima, 2018. Disponível em:< <https://facsaopaulo.edu.br/wp-content/uploads/sites/16/2018/05/ed1/3.pdf>>. Acesso em 28 dez. 2021.



SOUZA, K. M. **O papel do educador para o desenvolvimento afetivo-emocional do estudante.** Dissertação (Mestrado), Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação, Nível Mestrado, PUCRS, Porto Alegre, 2008, 195 p.

TEIXEIRA, H. C.; VOLPINI, M. N. A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola. Bebedouro, São Paulo: **Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade**, p. 76-88, 2014.

Inviato: Febbraio 2022.

Approvato: Febbraio 2022.

RC: 114012

Disponibile in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/formazione-it/gioco-e-giochi>