



JEUX ET RIGOLADE À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE DU RÉSEAU MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE

ARTICLE ORIGINAL

COIMBRA, Walnier Rodrigues ¹, VALERIO, Elry Cristine Nickel ²

COIMBRA, Walnier Rodrigues. VALERIO, Elry Cristine Nickel. **Jeux et rigolade à l'école élémentaire du réseau municipale de Belo Horizonte**. Journal scientifique multidisciplinaire Nucleus of Knowledge. An. 07, éd. 03, Vol. 01, p. 47-86. Mars 2022. ISSN : 2448-0959, lien d'accès : <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade

ABSTRAIT

Actuellement, il est clair que les enfants d'âge scolaire ne manifestent pas d'intérêt pour les jeux et les rigolade anciens, on observe qu'ils sont stimulés et amenés à utiliser les nouvelles technologies et l'électronique. La question directrice de cette étude est : les enseignants utilisent-ils les jeux et les rigolade traditionnels en classe et quelle est leur opinion sur le sujet ? Il visait à identifier l'opinion des enseignants par rapport aux jeux et aux jeux dans le développement intégral des élèves de la 1ère à la 5ème année de l'école élémentaire de la ville de Belo Horizonte - MG. Une recherche descriptive de terrain a été réalisée avec une approche qualitative et quantitative, en appliquant un questionnaire semi-structuré, auprès d'un échantillon de 100 enseignants. Dans le cadre théorique, des recherches liées au développement de l'enfant ont été recherchées : aspects moteurs, affectifs, cognitifs et sociaux, en plus des jeux et des rigolade dans le contexte scolaire et la dynamique

¹ Étudiant en Master Sciences de l'Éducation. Spécialiste de l'entraînement sportif. Baccalauréat en éducation physique. Baccalauréat en gestion des sports, des loisirs, des promotions et des événements. ORCID : 0000-0002-1724-0348.

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

RC: 113991

Disponible en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



des classes proposées par les enseignants, utilisées dans le passé, mettant en évidence les perceptions de l'apprentissage en jouant et l'apprentissage par le jeu à l'école primaire, avec la médiation des jeux et des rigolade en classe. L'étude montre qu'il existe une unanimité parmi les enseignants interrogés dans le sens de la compréhension et de l'utilisation des jeux et rigolade traditionnels dans le cadre du processus pédagogique d'enseignement-apprentissage. Réalisant le besoin de mise à jour technique des professionnels pour la mise en œuvre et l'application des activités récréatives dans le format pédagogique. Bien qu'ils connaissent l'importance des jeux et des rigolade pour le développement des élèves, il a été remarqué que les interventions, directes dans les écoles, sont encore restreintes. Les répondants ont déclaré que les plus grands avantages sont liés à l'interaction de groupe, à la capacité de raisonnement et à la concentration, confirmant en partie l'hypothèse de cette étude. Il est nécessaire d'avoir une compréhension plus large de la pratique des jeux et des rigolade, couvrant les aspects du développement et de l'intégralité, générant chez les enseignants plus d'intentionnalité pédagogique dans la planification de la pratique. Par conséquent, reconnaître les avantages, la conformité et l'uniformité au sein des établissements d'enseignement, afin que les jeux et les rigolade soient considérés, non seulement comme un outil de loisirs, mais comme un acte d'apprentissage, une source inépuisable de plaisir, de joie et de satisfaction.

Mots-clés : Jeux, Rigolade, Élèves, Développement, École primaire.

1. INTRODUCTION

Le présent travail présente une discussion et une compréhension des jeux et des rigolade pour le développement intégral des élèves de la 1^{ère} à la 5^{ème} année du primaire dans les écoles municipales de Belo Horizonte - MG. Au vu de ce qui précède, la question directrice de cette étude se pose : les enseignants utilisent-ils les jeux et les jeux traditionnels en classe et quelle est leur opinion sur le sujet ?

RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



On peut voir dans l'expérience en tant qu'éducateur que de nos jours les enfants, à l'âge du nourrisson, ne montrent pas d'intérêt pour les jeux et les rigolade qui produisent un développement intégral. On observe que la génération actuelle d'enfants est stimulée et amenée à utiliser les technologies, qui sont souvent exagérées, déconnectent les enfants du monde réel, empêchant les expériences, les compétences et les opportunités qui favoriseraient le développement intégral de l'enfant réalisé à travers jeux et rigolade ludiques (SILVA, 2017).

Le développement de l'enfant est une partie essentielle du développement de l'être humain, un processus particulier de chaque enfant présenté par les séquences et les changements de compétences et d'aptitudes tout au long de la vie (BRASIL, 2013).

Les lignes directrices générales du programme national pour l'éducation de base (BRASIL, 2013) cite les expériences primaires de l'enfance dans l'apprentissage, le lien et les stimuli reçus par les parents et l'école sont fondamentaux pour le développement du cerveau de l'enfant et affectent grandement l'expansion des capacités cognitives, sociales, affectives, émotionnel et moteur dans le futur.

Selon Santos; Quintão ; Almeida (2010) les enfants passent en général par un processus de développement progressif avec des avancées annoncées. Ces caractéristiques sociales, cognitives, affectives, émotionnelles, motrices, langagières et communicationnelles sont considérées à partir des jalons de développement qui sont des références utilisées pour analyser et suivre les paramètres de croissance de l'enfant. Il convient de mentionner que les étapes de développement ne sont pas une règle mais une ligne directrice, car chaque enfant a ses particularités, son temps de maturation et de développement, qui doit être respecté, afin qu'il puisse grandir dans le temps et dans l'espace et développer une action dans le monde.

Le monde de l'enfant est basé sur certains domaines de développement, qui sont : le développement moteur, le développement social, le développement cognitif et le développement émotionnel. Ces domaines doivent être réglés et développés de



manière harmonieuse, de sorte qu'un domaine ne prédomine pas sur un autre. Par conséquent, dans l'éducation de la petite enfance, les enfants auront la possibilité d'apprendre, de faire face aux règles et aux nouveaux défis, de construire leur autonomie, de faire face aux frustrations, construire de nouveaux apprentissages et connaissances, savoir partager, développer compétences et motricité et être protagoniste de leur histoire (DUARTE ; BATISTA, 2015).

Selon Fantacholi (2011), les jeux et les rigolade sont considérés comme une ressource pédagogique à l'époque contemporaine et sont considérés comme l'un des outils les plus puissants pour le développement intégral des enfants dans l'éducation de la petite enfance et qui favorise l'apprentissage dans différents domaines de la connaissance, ce qui en fait possible de développer leur indépendance, leur autonomie, résoudre leurs problèmes quotidiens, participer activement à la résolution de problèmes, acquérir des connaissances pour les domaines les plus divers, nouer des liens, définir leur rôle et leur identité.

Par conséquent, la recherche a cherché des corrélations possibles entre les auteurs en ce qui concerne les jeux et comment ils peuvent être efficaces dans le développement intégral. En ce sens, il est essentiel de mener des études qui étudient la relation entre les jeux et les rigolade vécus dans le passé, avec la contribution qu'ils génèrent chez les enfants du primaire.

La population de recherche était composée d'enseignants du système scolaire municipal de la ville de Belo Horizonte qui travaillent avec l'enseignement élémentaire de la 1^{ère} à la 5^{ème} année et qui sont actifs dans leurs postes, des deux sexes et avec des âges et une expérience non fixés, l'objectif général de la recherche était d'identifier l'opinion des professeurs par rapport aux Jeux et Farces dans le développement intégral des étudiants. Sur la base de cette hypothèse, les objectifs spécifiques sont les suivants : analyser, évaluer, identifier et décrire les jeux et les rigolade vécus dans le passé afin que les enfants puissent passer par un processus évolutif, manifestant un développement physique, intellectuel, social,

RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



psychologique, pédagogique et affectif, en plus des effets durables apportés par l'expérience.

La forme préliminaire d'accès aux éléments d'échantillonnage pour le développement de la recherche de terrain était basée sur le réseau relationnel du chercheur qui travaille dans le domaine et a plusieurs contacts au sein des institutions, un lieu où des références ont été recherchées pour ajouter un nombre pertinent de professeurs à l'étude.

On s'attend à ce que, grâce aux informations obtenues dans cette étude, les professionnels du domaine de l'éducation qui travaillent directement avec les enfants en question puissent adapter, qualifier et développer des stratégies de mise en œuvre et d'expérience au sein des unités d'enseignement.

Le modèle théorique de cette étude et sa pertinence devraient ouvrir la voie à de nouvelles recherches dans le domaine des sciences de l'éducation, car il permet d'identifier et d'analyser les principaux aspects du développement intégral de l'enfant à travers les jeux et les rigolade et il est attendu attirer l'attention sur le thème et contribuer à la découverte de nouvelles hypothèses et voies qui peuvent pleinement développer l'enfant dans tous les aspects physiques, intellectuels, sociaux, psychologiques, pédagogiques et affectifs.

De plus, les conclusions peuvent servir de base à d'autres recherches pertinentes au sujet traité.

2. MÉTHODOLOGIE

Ce chapitre de l'article démontre les démarches méthodologiques et les possibilités de cheminements empruntés au cours de la vérification de la recherche.

Quant aux moyens, cette étude est classée en recherche bibliographique et en recherche de terrain. La recherche est bibliographique car lors de la construction du

RC: 113991

Disponible en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



cadre théorique et méthodologique, du matériel déjà préparé a été utilisé, parmi les plus utilisés sont les livres et les articles scientifiques, tout le matériel consulté dans l'étude de la recherche bibliographique est public et disponible pour la recherche, tel comme : articles, thèses, mémoires, monographies, bulletins, base de données, en plus des recherches dans les livres, magazines, journaux et périodiques. Par conséquent, à travers ce matériel d'étude, il intègre les connaissances sur le sujet en question (GIL, 1999).

Au sens de Lakatos et Marconi (2003), l'univers ou la population de la recherche désigne le regroupement de sujets animés ou inanimés qui s'identifient en ayant au moins un attribut ou une particularité en commun. Celui dans cette étude était composé d'enseignants du primaire, qui travaillent avec des enfants de la 1^{ère} à la 5^{ème} année dans la tranche d'âge entre 06 et 10 ans, représentés dans leurs écoles respectives du réseau municipal de la ville de Belo Horizonte qui correspond en l'an 2021, au nombre de 3227 enseignants selon les données du Département Municipal de l'Éducation (MINAS GERAIS, 2022).

Pour mener à bien la recherche, un pré-test a été réalisé, c'est-à-dire le questionnaire pilote suivant les recommandations de Gil (2008) le pré-test est réalisé à travers l'application de quelques questionnaires (entre 10 et 20) la population sélectionnée doit être celui qui sera identifié dans la recherche définitive.

Le questionnaire pilote est quant à lui un dispositif de collecte de données qui vise à détecter d'éventuelles difficultés, précision et assurer la validité et l'exactitude. Gil (2008) mentionne que pour que le questionnaire soit efficace et bien préparé, il doit avoir : « a) clarté et précision des termes ; b) forme de questions ; c) répartition des problèmes; d) ordre des questions ; e) introduction du questionnaire » (GIL, 2008, p. 134).

Suivant les recommandations de Gil (2002), le questionnaire pilote a été appliqué à 10 individus sélectionnés faisant partie de la population d'intérêt. Avant d'envoyer le



questionnaire lui-même, un contact téléphonique a été établi avec les personnes sélectionnées, où elles ont discuté de la manière dont leur participation serait. Après le premier contact, le questionnaire a été envoyé par email et sous 1 (une) semaine, les 10 répondants ont renvoyé les questionnaires avec leurs réserves, analyses, critiques et considérations respectives.

Après les ajustements à travers le pré-test, un questionnaire efficace a été appliqué aux enseignants qui travaillent à l'école élémentaire de la 1^{ère} à la 5^{ème} année des écoles municipales de la ville de Belo Horizonte qui fonctionnent efficacement.

Pour cette étude, des formulaires ont été élaborés qui ont été utilisés pour la recherche sur le terrain. Basée sur les études de Lakatos et Marconi (2003), la recherche de terrain se caractérise par le fait de permettre au chercheur d'obtenir des informations et des connaissances liées au problème, dans lequel une réponse est recherchée, ou une hypothèse dans laquelle on veut prouver quelque chose, voire découvrir d'autres phénomènes ou des liens entre eux.

La technique choisie pour l'enquête a été le formulaire, car il offre une plus grande portée, c'est-à-dire qu'il atteint de nombreuses personnes, même si elles se trouvent dans un espace géographique étendu, en raison de la facilité d'envoi du formulaire par e-mail et WhatsApp, garantissant ainsi un échantillon pertinent pour l'enquête, l'étude. Un autre aspect à considérer est que le formulaire de recherche ne nécessite pas de dépenses de personnel, car le questionnaire ne nécessite pas de préparation et de formation des chercheurs.

Le questionnaire et le formulaire ont été appliqués du 8 octobre 2021 au 2 novembre 2021. Et la tabulation avec analyse des données a été réalisée du : 2 novembre au 10 décembre 2021.

Les formulaires appliqués ne nécessitent pas l'identification des répondants, assurant ainsi l'anonymat des questions répondues. Un autre aspect pertinent auquel le répondant peut répondre à tout moment, n'exige pas que les réponses soient

RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



données au moment où il les reçoit, afin que les répondants puissent répondre au moment opportun. Il convient de mentionner qu'à travers les formulaires de recherche envoyés par e-mail et WhatsApp, les personnes participant à l'étude ne reçoivent pas d'influence ou d'opinions personnelles de la part du chercheur, maintenant ainsi une recherche plus crédible et fiable.

Le questionnaire comportait un total de 21 (vingt et une) questions, dont 17 (dix-sept) étaient objectives avec des options de réponse allant de 4 à 5 réponses définies et 4 (quatre) questions discursives (ouvertes). Dans les questions fermées, les participants à la recherche sont invités à choisir l'une des alternatives présentées. Le questionnaire a été appliqué via l'outil Google Forms, où des e-mails ont été envoyés à tous les établissements d'enseignement primaire du réseau municipal de la ville de Belo Horizonte - MG, avec la population faisant partie de l'univers de recherche. Des contacts avec les écoles respectives ont été établis à l'avance, accompagnés d'une lettre d'introduction et d'explication du projet. En plus du courrier électronique, le questionnaire a été envoyé via WhatsApp, Facebook, Twitter et Instagram, c'est-à-dire qu'il a été envisagé et mis à disposition sur plusieurs réseaux sociaux.

Les questions objectives, selon Gil (2008), sont les questions couramment utilisées dans la plupart des recherches, en raison de la grande uniformité des données obtenues à travers les réponses et pour être plus faciles à vérifier et à traiter au moment de la tabulation et de l'analyse de la discussion. Les 4 (quatre) questions discursives avaient des questions pertinentes pour le sujet en question et suivant la ligne de Gil (2008), les répondants ont été invités à être honnêtes et à mettre leurs propres réponses. Les questions ouvertes (discursives) permettent et permettent une grande liberté de réponse aux répondants du questionnaire.

Les données ont été tabulées à travers une recherche sur le terrain et basées sur la méthodologie référencée dans l'étude où elles ont été analysées et présentées. L'information a été analysée à travers l'établissement de pourcentages des réponses citées afin de permettre une interprétation des résultats de la recherche. Ce travail a

RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



été effectué via la tabulation électronique des données, via Google Forms lui-même où le questionnaire d'enquête a été construit, la tabulation des données a lieu au fur et à mesure que les enquêtes étaient traitées par le système d'exploitation et il a déjà calculé les données, les laissant stockées et organisé.

Une autre ressource utilisée consistait à associer Excel à Google Forms afin qu'ils partagent la même fiche technique, facilitant ainsi le transfert de graphiques et de données pour l'utilisation du corps et le développement du travail méthodologique, en plus d'être archivés et stockés dans un qui peuvent être utilisées et appliquées au besoin dans d'autres phases de l'étude. Après la tabulation électronique des données effectuée par Google Forms, une analyse approfondie des données statistiques a été effectuée, basée sur les auteurs.

Pour les données contenues dans le tableau avec les réponses discursives, une tabulation manuelle a été faite, dont les réponses ont été analysées et une condensation de réponses similaires a été obtenue. Comme il s'agit d'une recherche plus large, il était nécessaire d'utiliser une tabulation de données mixte, c'est-à-dire qu'une tabulation manuelle et électronique a été utilisée dans la même étude. Après l'identification des réponses, l'analyse et la discussion des données des tableaux avec les réponses ont été effectuées.

3. RÉSULTATS ET DISCUSSION

Il est extrêmement important de savoir qui est l'enseignant qui travaille dans l'éducation de base, en plus d'être pertinent, l'auteur le considère fondamental, car grâce aux informations obtenues à partir du profil et des caractéristiques des enseignants, des stratégies de formation plus appropriées peuvent être tracées. Découvrir les pratiques vécues par les éducateurs, approfondir leur routine de travail, identifier leurs compétences et leurs connaissances, transmettre des bases et des ressources pour réfléchir aux meilleures façons et intentions d'améliorer l'éducation

RC: 113991

Disponible en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



dans le cadre général afin qu'ils puissent chercher à maximiser les résultats et la qualité de l'éducation pour la population (ANDRÉ, 2009).

Les données ont été obtenues grâce à des recherches sur le terrain et sur la base de la méthodologie référencée dans l'étude, après avoir compilé les données et visé à atteindre les objectifs de la recherche.

3.1 QUESTIONNAIRE RÉPONDU PAR LES ENSEIGNANTS

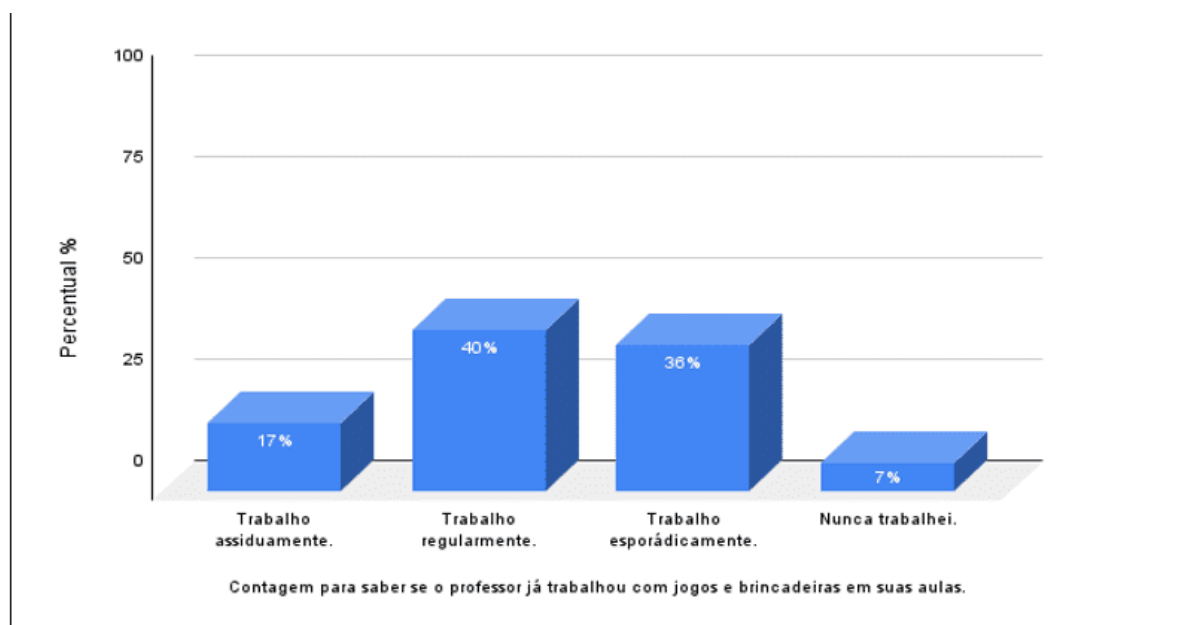
Le graphique 1 ci-dessous montre le pourcentage de réponses liées à la question de l'utilisation des jeux et des rigolade par les enseignants interrogés dans leurs classes comme une forme d'enseignement-apprentissage et si l'enseignant a déjà travaillé ou travaille avec cette méthodologie, étant observé que 40 % des enseignants travaillent régulièrement avec des jeux et des activités ludiques dans leurs classes. Une autre partie des enseignants, qui correspond à 36 % des personnes interrogées, travaillent de manière sporadique avec des jeux et des rigolade dans leurs classes comme moyen d'offrir un enseignement et un apprentissage aux élèves de la 1^{re} à la 5^e année du primaire. Un autre 17% des éducateurs travaillent assidûment et efficacement avec les activités de jeux et de rigolade, assurant le développement de l'enseignement et de l'apprentissage dans leurs classes. La minorité, qui correspond à 7 %, des enseignants interrogés, n'a jamais travaillé avec des activités récréatives afin de proposer l'enseignement et l'apprentissage dans leurs classes du primaire. Par conséquent, à travers les données obtenues, on peut observer que la plupart des professionnels de l'éducation utilisent ou ont utilisé les jeux et les activités ludiques comme un moyen de fournir à leurs élèves, de la 1^{ère} à la 5^{ème} année du réseau municipal de Belo Horizonte - MG, un enseignement-apprentissage visant le développement intégral de ses élèves.

Selon Piccioni (2007), présenter une proposition de jeux et de rigolade en milieu scolaire, c'est offrir les manières les plus variées d'exprimer, de déborder, d'imaginer, de découvrir et de vivre l'acte de jouer dans sa totalité et son efficacité.

RC: 113991

Disponible en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>

Graphique 1 - Œuvres développées à travers des jeux et des rigolade dans leurs classes comme forme d'enseignement et d'apprentissage à l'école élémentaire



Source : Préparé par l'auteur (2021).

L'aspect ludique complet contribue à ce que le contenu lié aux enfants et aux adultes deviennent extensif et durable, leur permettant de penser, d'agir, de décider, de coopérer, de concourir, d'imaginer, de construire, de découvrir, de ressentir les émotions les plus diverses, de créer, d'accepter des limites, d'expérimenter, de coopérer et vivre le charme de la vie d'enfant (PICCIONI, 2007). Cette affirmation se retrouve également chez Marques et al (2020) soulignant que le jeu est l'une des voies qui permettent le développement intégral dans l'éducation de la petite enfance. La procédure et l'acte de jouer sont extrêmement importants dans le système d'enseignement-apprentissage, car il ne s'agit pas seulement d'une période de loisir et de plaisir, c'est une période au cours de laquelle se manifestent la connaissance, le discernement, la perception et la préparation à la vie suivante (MARQUES et al., 2020).

Vu également par Brescovit et Utzig (2016), le sauvetage des jeux traditionnels et des jeux du passé permettra un nouveau regard sur le développement intégral de

RC: 113991

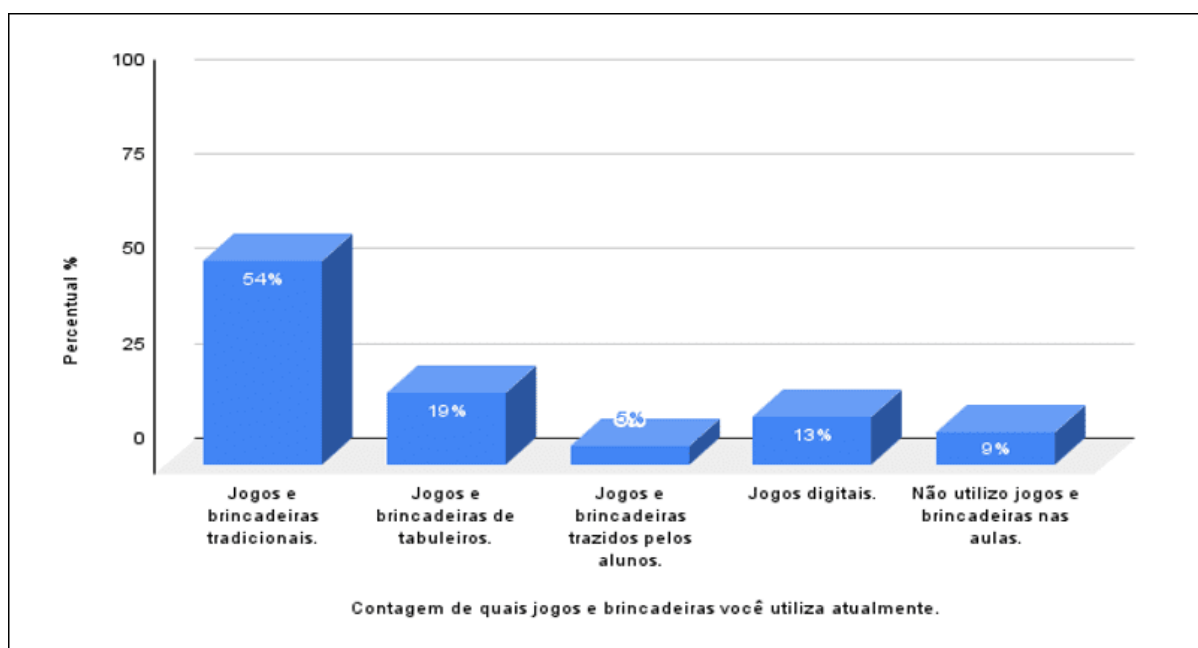
Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



l'enfant, car une autre culture du jeu sera observée, un autre mode de vie, d'expression, d'imagination. et la créativité. Grâce à d'anciens jeux et rigolade, les enfants pourront renoncer en partie à la dépendance aux jeux et jouets électroniques et ainsi avoir une vie de plus en plus saine, facteurs qui sont l'objectif des parents et des éducateurs, c'est-à-dire que leurs enfants aient plus de qualité de vie. la vie dans tous les sens.

Selon les données présentées dans le graphique 2 ci-dessous, on constate que 54% des enseignants utilisent de nos jours les jeux et rigolade traditionnels pour le développement intégral de leurs élèves. Toujours en vérifiant les données, on constate que 19% des enseignants préfèrent et privilégient les jeux de société comme moyen de développement de leurs élèves et 13% des enseignants interrogés utilisent les jeux numériques pour assurer le développement intégral de leurs élèves. On observe également que 9% des éducateurs n'utilisent aucun type de jeu ou de jeu. Et 5% des enseignants interrogés préfèrent permettre aux enfants de la classe d'emporter leurs jeux et jouets à utiliser dans les cours, l'enseignant n'étant que l'animateur des activités.

Graphique 2 – Jeux et rigolade utilisés de nos jours pour le développement des élèves :



Source : Préparé par l'auteur (2021).

Marques (2017) cite que jouer et jouer sont extrêmement importants dans la vie quotidienne au sein des établissements d'enseignement, car à travers les activités, il devient l'environnement le plus agréable et le plus sain, offrant des moments uniques de plaisir et d'apprentissage, il appartient donc aux enseignants de générer une réflexion critique sur les jeux et les rigolade en classe, et l'enseignant doit à son tour avoir accès à ces connaissances, permettant l'utilisation du jeu comme forme d'enseignement et d'apprentissage pour ses élèves. Ces connaissances doivent être stimulées et apprises dès la formation initiale de l'enseignant, fournissant ainsi les conditions nécessaires à l'utilisation de cet instrument en tant que facilitateur et stimulateur de l'enseignement et de l'apprentissage.

Pour Piccioni (2007) Les jeux et rigolade traditionnels représentent également une source inépuisable de connaissances historiques sur l'univers et sur chaque individu, contribuant ainsi au développement intégral des élèves, à travers des ressources

RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



cognitives qui favorisent et éveillent le raisonnement, la prise de décision, la résolution de problèmes et l'histoire. -le questionnement critique de leur réalité.

Rodrigues, Santana et Santos (2016) précisent que les jeux sont une ressource pédagogique importante pour les temps modernes, car à travers leur pratique systématique les enfants seront guidés et stimulés vers le principe de développement moteur, psychologique, social, affectif, cognitif et scolaire. La pratique des jeux et des rigolade, principalement en contexte scolaire et sans hésitation, est l'un des meilleurs outils d'apprentissage, d'expériences, d'expérimentation et de transformations, en plus d'aider à la socialisation, à la compréhension, à l'autonomie et à la croissance.

Selon l'étude réalisée et la recherche en question, dans le graphique 3, on constate que 56% des enseignants, c'est-à-dire la plupart soulignent que les jeux traditionnels et les jeux, du passé, ont un apport pertinent dans leurs classes. Une partie des enseignants, correspondant à 38%, utilisent de la même manière les jeux et rigolade traditionnels dans leurs classes et pensent que l'enfant apprend par le jeu et joue par l'apprentissage, unissant ainsi les connaissances au jeu. Un autre 6% des enseignants interrogés croient également aux jeux et rigolade traditionnels, ils utilisent cette stratégie car ils comprennent qu'elle facilite l'apprentissage et permet un apprentissage de qualité. Dans les réponses obtenues, il a été constaté qu'aucun (0%) des enseignants ne considère qu'il n'y a pas de contribution pertinente dans l'utilisation des jeux et des rigolade dans leurs classes.

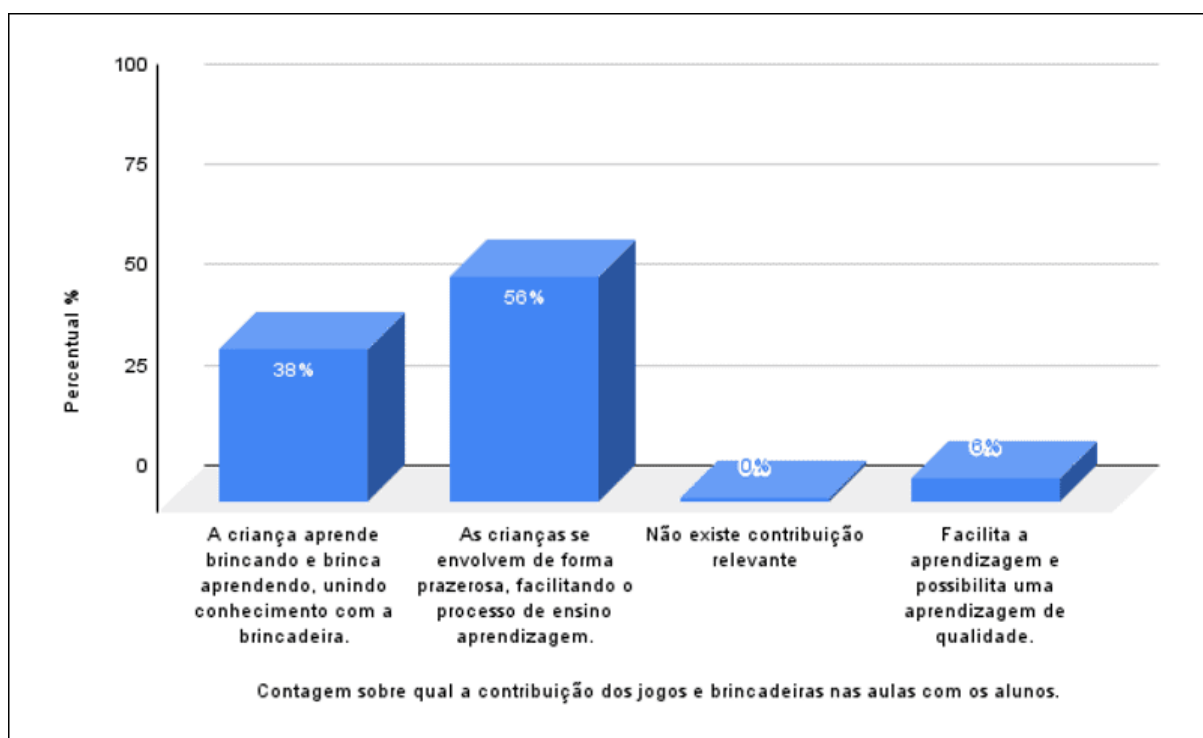
Dans les études de Piccioni (2007), il considère la mémoire du jeu, qui fait actuellement défaut en raison de la grande exagération des accessoires et des matériaux modernes proposés aux enfants, cependant, on pense que les jeux traditionnels et les jeux à caractère éducatif peuvent encore être sauvés grâce à une connexion entre l'éducateur et l'élève, renforçant également les liens entre leurs pairs et la culture. On observe qu'à travers cette jonction que les jeux et les rigolade

RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>

perdurent dans le temps et l'espace et auront toujours un lieu de connexion de l'enfant avec son univers imaginaire plein de fantasmes et de découvertes.

Graphique 3- Apport des jeux et des rigolade dans les classes



Source : Préparé par l'auteur (2021).

Tout comme Rodrigues; Santana et Santos (2016), Teixeira (2014) corroborent que les espaces scolaires des établissements d'enseignement doivent être attrayants, organisés, grands, dynamiques, propres, facilement accessibles et polyvalents, un lieu où la pratique des jeux et des activités est favorable et explorée. peut servir aux enfants pour développer leurs compétences, leur créativité et leur imagination.

Teixeira (2014) informe que plusieurs activités collaborent en tant que ressource pédagogique de la contemporanéité, parmi lesquelles mettent en évidence les activités de jeux à travers les arts et les jeux éducatifs qui concernent les soins du corps. L'auteur expose également l'importance de « disposer de salles adaptées à l'âge des élèves, de ressources pédagogiques variées, d'employés, tels que des

RC: 113991

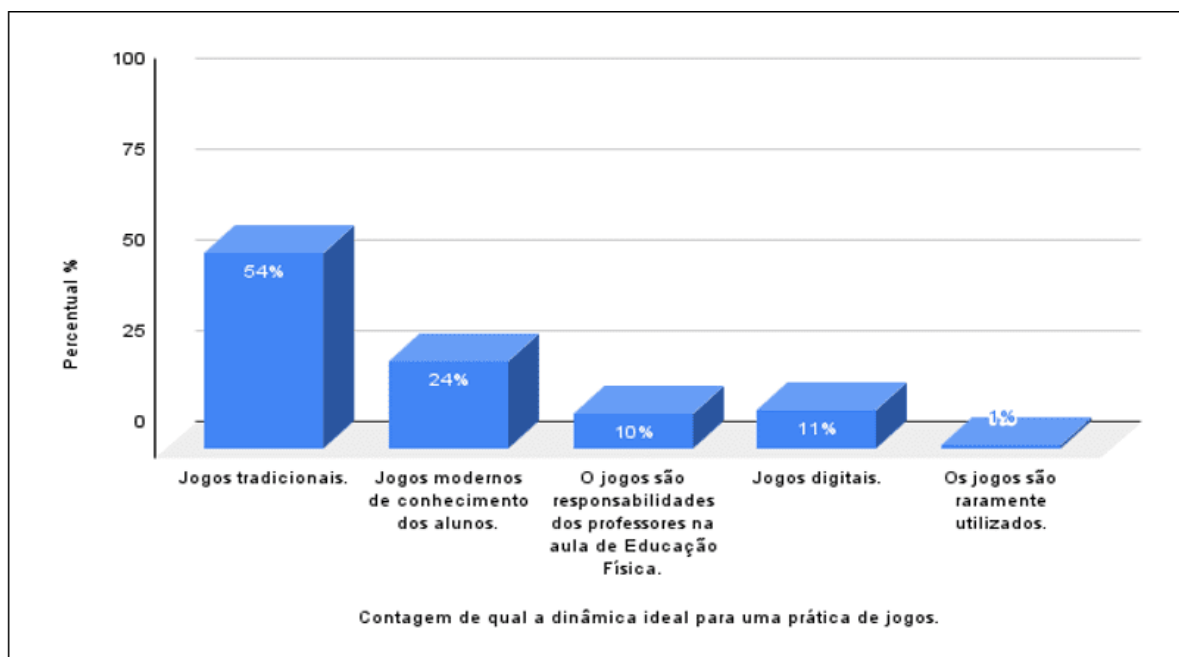
Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



enseignants qualifiés qui présentent des projets pédagogiques cohérents » (TEIXEIRA, 2014, p. 81).

Dans les données obtenues par le biais du graphique 4, ci-dessous, il a été constaté que la plupart des enseignants du primaire comprennent que les jeux et rigolade traditionnels ont une dynamique idéale pour le développement de leurs élèves dans divers aspects, tels que le développement cognitif, affectif, social et moteur, ainsi, 54% considèrent les jeux traditionnels comme la meilleure forme de développement intégral. Un autre 24% des enseignants interrogés considèrent les jeux modernes comme la meilleure dynamique et idéale pour le développement intégral de leurs élèves. Un autre 11 % des enseignants considèrent que les jeux numériques sont l'un des meilleurs moyens de fournir une dynamique idéale pour jouer à des jeux. Pour 10% des enseignants pensent que la responsabilité des jeux et des rigolade devrait être au nom des enseignants d'éducation physique, par conséquent, exempte une telle responsabilité. Et seulement 1 % montrent que les jeux sont rarement utilisés dans leurs activités quotidiennes en classe.

Graphique 4 – Dynamique idéale pour jouer à des jeux



Source : Préparé par l'auteur (2021).

Pour Silva (2004) allègue que l'univers de fascination de nombreux enfants qui n'ont pas accès aux jeux et jouets technologiquement construits pour un marché de niche, cependant, il existe un courant qui crée et recrée le monde des jeux et des rigolade des enfants à partir du traditionnel des jeux du passé qui à leur tour dépassent les barrières et passent souvent de génération en génération, toujours en considérant l'imaginaire, la fantaisie, l'imaginaire, la découverte et l'univers de jouer et d'être heureux, donc, ce rêve du compte maker et la fantaisie ont perpétué historiquement à travers le temps et l'espace pour accomplir une action dans le monde.

L'auteur Silva critique les jeux électroniques futuristes, lorsqu'il souligne dans sa narration que l'acte de jouer développe et déplace les innombrables expériences dans le contexte socioculturel, qui à son tour est considéré comme fondamental pour que l'enfant puisse voir et mieux comprendre le monde qui l'entoure. lui. Dans cet aspect, il faut considérer que les jeux et jouets électroniques de la post-modernité

RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



éclipsent la créativité, l'imagination, la fantaisie et la découverte de la vie humaine (SILVA, 2004).

Selon les données obtenues par le biais d'enquêtes de terrain, se référant aux espaces et environnements propices au développement de jeux et d'activités ludiques dans les écoles, on peut voir dans le graphique 5 (ci-dessous) que 49% des écoles des réseaux municipaux d'éducation des Belo Horizonte dispose d'espaces et d'environnements adaptés à la pratique et au développement de jeux et d'activités. D'autres écoles qui correspondent à 40% ont des espaces pour le développement d'activités, cependant, ils ne sont pas aussi adéquats. Un autre 7% des écoles ne disposent que d'espaces de classe pour le développement d'activités, ne disposant pas d'espaces appropriés tels que: courts, espaces de vie, jardin, champs et espaces de loisirs. Avec 4%, c'est la minorité des écoles qui, à leur tour, ne disposent pas d'espaces adéquats pour le développement d'activités et peut-être aussi les salles de classe ne sont pas propices à la pratique des jeux et des rigolade à des fins pédagogiques.

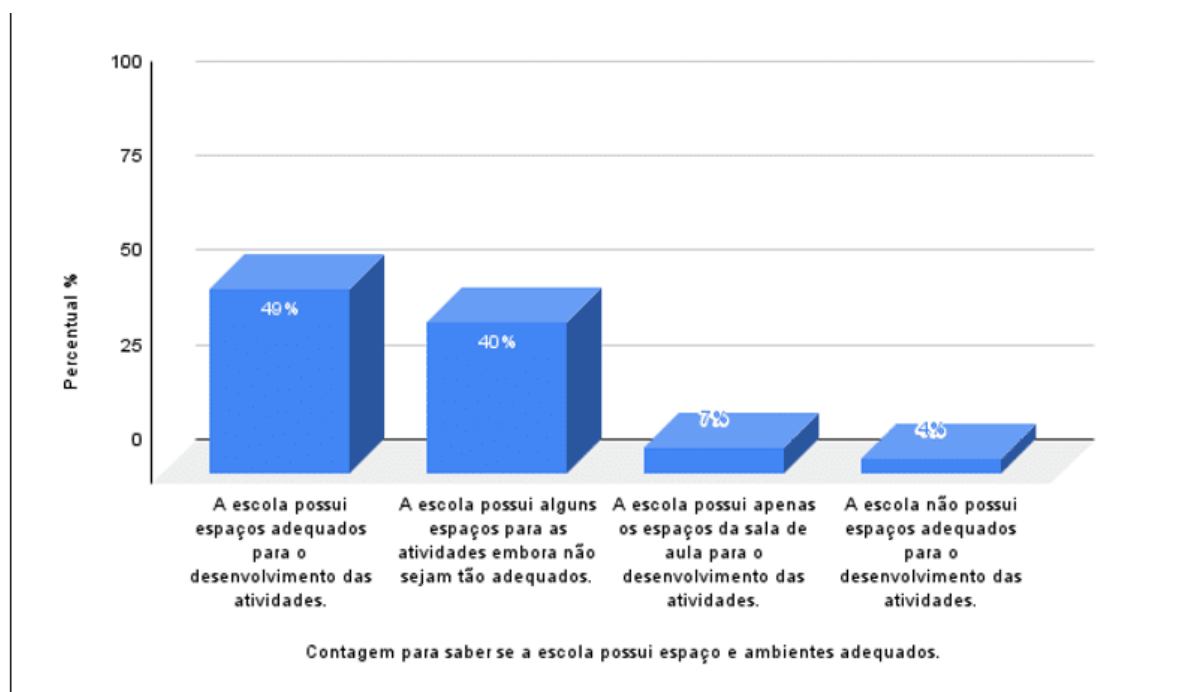
Selon Navarro et Prodocimo (2012), les espaces et environnements scolaires doivent être construits et adaptés pour et avec les enfants, en ayant une perception et un discernement de leurs besoins, difficultés, désirs, attrait et implication de l'environnement afin qu'il devienne un lieu approprié. L'enfant peut se développer dans le temps et agir par une action dans le monde. Pour l'auteur, il est très pertinent de réfléchir aux nombreuses possibilités de médiation des activités récréatives dans l'institution scolaire.

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).

RC: 113991

Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>

Gráfico 5 – Espaços e ambientes apropriados para o desenvolvimento de jogos e atividades nas escolas :



Source : Préparé par l'auteur (2021).

Selon Fantin (2000), le sauvetage des jeux passés et des rigolade agissent comme des connexions pour le présent, pour faire une différence dans le futur. Le fait de jouer et de sauver de telles activités permet aux enfants de faire l'expérience de pratiques uniques qui ont marqué une étape importante dans la vie de nombreux enfants qui ont vécu dans les années 80 et ont laissé la preuve que de tels jeux et rigolade feront une différence dans la vie des enfants de la maternelle qui vivent de nos jours, car il est devenu connu à travers l'histoire que les jeux traditionnels pratiqués au milieu des années 1980 avaient une grande influence sur le développement intégral des aspects moteurs, sociaux, affectifs et cognitifs des enfants de cette époque.

Pour Fantin (2000) il est très important de sauver les jeux du passé, car de tels jeux expriment l'histoire et la culture et comme les activités pourraient aider au

RC: 113991

Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



développement de l'enfant dans l'éducation de la petite enfance, le sauvetage des jeux et rigolade traditionnels révélera singularités de la vie, comportements réflexifs, vécus, formes et sens, notamment manières de jouer et de se mettre en relation. Produire l'existence d'activités traditionnelles des décennies passées à nos jours pour faire la différence dans le futur, confirme Fantin (2000).

Kishimoto (2001) décrit également que le sauvetage des jeux traditionnels qui ont eu lieu dans l'enfance il y a des décennies consiste à sauver l'histoire et la culture d'un peuple, bien que cette culture populaire subisse de nombreux changements dans la sphère sociale et technologique, l'école à son tour c'est font également partie de ce processus de changement et de transition.

Pour Rodrigues, Santana et Santos (2016), l'institution éducative offre un environnement propice à la sauvegarde des jeux traditionnels du passé, l'expérience par le jeu que les enfants trouvent un nouveau monde, plein de nouveautés et de découvertes. Kishimoto (2001) complète en disant que l'acte de jouer est présenté comme un outil capable d'agir efficacement dans le développement intégral des enfants en éducation préscolaire, correspondant aux désirs issus de leur univers et construisant ainsi leurs particularités et leur identité.

Navarro et Prodocimo (2012) soulignent que les espaces fermés, les pièces organisées avec tables et chaises, les armoires à jouets et accessoires verrouillés, inhibent en quelque sorte le désir de jouer de l'enfant. Par conséquent, l'éducateur et l'ensemble du comité d'école doivent avoir une vision holistique, c'est-à-dire voir et être attentif à la disposition des accessoires et du matériel de jeu dans les salles de classe.

On note dans le graphique 6 par rapport à l'expérience et à la participation effective de l'enseignant aux jeux et rigolade traditionnels dans son enfance, que la plupart des interviewés déclarent avoir participé effectivement et que les activités faisaient partie de leur enfance, ce qui correspond à 70 %, en tant que participation régulière

RC: 113991

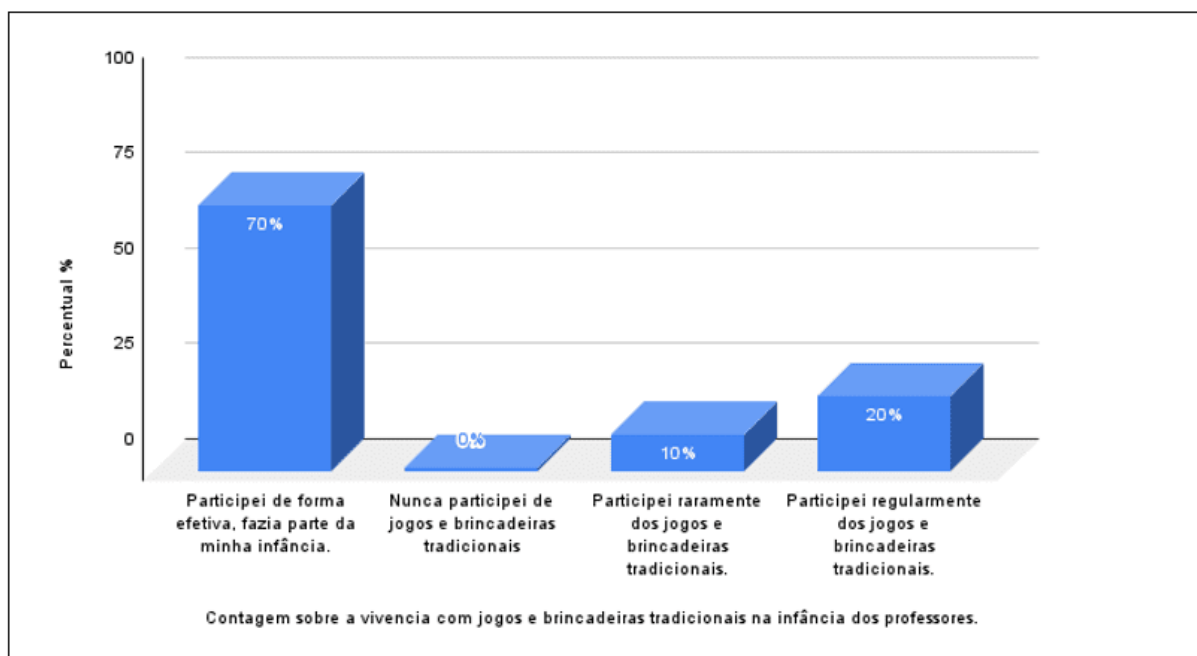
Disponible en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



aux jeux traditionnels, l'enquête a montré que 20% des enseignants avaient un contact régulier avec les activités, et 10% des personnes interrogées participaient rarement aux activités de jeux et de rigolade, intéressant que tous les enseignants de l'échantillon avaient déjà eu des contacts avec les jeux et rigolade traditionnels, par conséquent, nous n'avons eu aucune réponse (0%) car ils n'ont jamais participé aux jeux et rigolade traditionnels.

En discutant du graphique 6, Fardin (2015) mentionne que plusieurs expériences de sauvetage d'anciens jeux et rigolade se sont avérées très positives, car elles aident au processus d'apprentissage, et de telles activités ne peuvent être interprétées que comme des ressources, et perdre le sens des jeux, ou en certaines situations, même au sens ludique, prennent d'autres formes et fonctions dans la formation et la systématisation des connaissances, puisqu'elles sont utilisées avec la fonction principale d'atteindre des résultats déjà établis.

Graphique 6 - Expériences des jeux traditionnels et des jeux dans l'enfance de l'enseignant :



Source : Préparé par l'auteur (2021).

Fardin (2015) cite une étude similaire sur les anciens jeux et rigolade , notant dans son échantillon que la majorité utilisaient également les activités et les expériences de jeux comme partie intégrante de leur routine quotidienne et moins de la moitié ont répondu qu'ils n'avaient aucun contact et n'avaient pas le jeu et les jouets font partie de leur vie quotidienne, par conséquent, cela indique qu'une petite partie des personnes interrogées n'a tout simplement pas eu l'expérience dans leur enfance avec les activités de jeux et de jouets, étant ainsi très proche des enregistrements trouvés dans graphique 6, qui représente 0 à 10 % des participants.

Le jeu est un élément fondamental pour la croissance de l'enfant dans son ensemble, en plus d'être une activité agréable et intégrative qui permet la socialisation avec d'autres enfants de cultures différentes. Les cours d'éducation physique axés sur l'autonomie et l'entraînement ou sur les jeux éveillent les enfants à de nouvelles sources d'intérêt, au développement de la créativité et surtout pour un

RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>

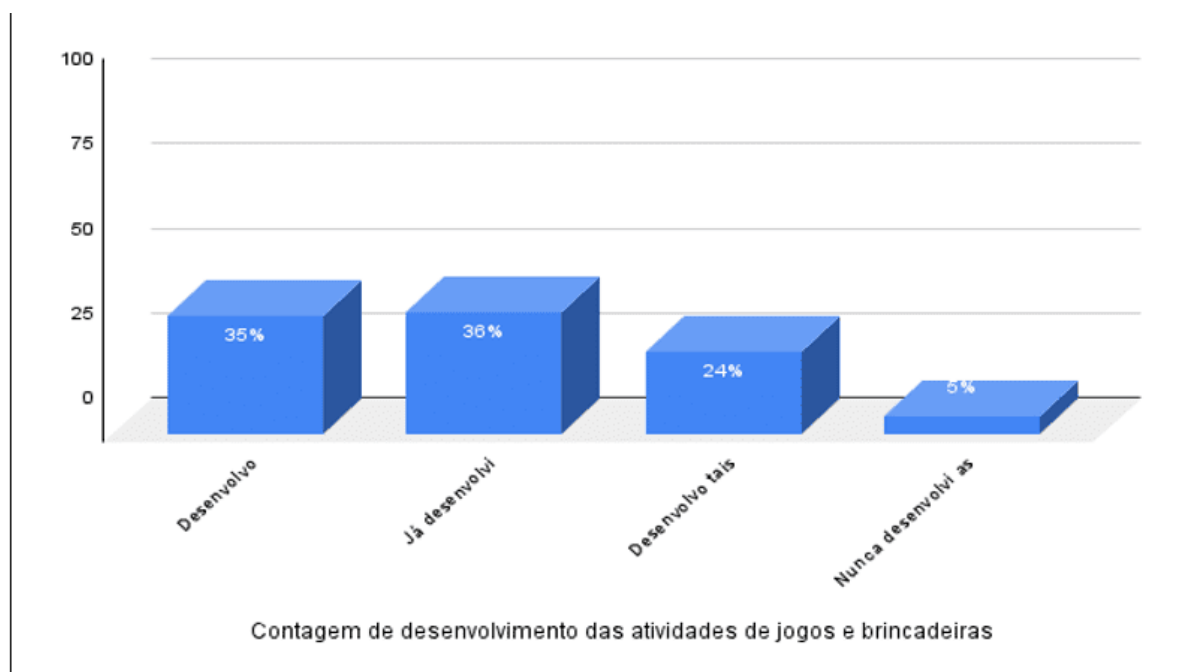


apprentissage plus efficace, par conséquent, les jeux traditionnels et les jeux peuvent être considérés comme une ressource pédagogique forte pour les classes contemporaines (SANTO, 2012).

Un pourcentage très proche a été diagnostiqué dans le graphique 7 ci-dessous qui porte sur le développement de jeux et d'activités ludiques à visée pédagogique dans les classes, soit 36% ont déjà développé dans leur classe des activités à visée de développement pédagogique, et 35% développent régulièrement des jeux et des rigolade dans leurs classes dans le but de développement pédagogique dans certaines matières enseignées. Pour 24% des enseignants interrogés, ils développent aussi des activités, mais sans régularité, c'est-à-dire quand c'est possible elles sont développées. Une autre donnée correspond aux enseignants qui n'ont jamais développé d'activités dans leurs classes dans un but de développement pédagogique, c'est-à-dire que 5% des personnes interrogées ont déclaré n'avoir jamais travaillé avec des jeux et des rigolade de manière ciblée, dans un but de développement pédagogique.

On l'observe de manière satisfaisante à travers le graphique 7, où il a été constaté que la plupart des enseignants sont conscients de l'importance des activités pour le développement pédagogique et développent régulièrement des jeux et rigolade traditionnels dans leurs classes, recherchant ainsi l'épanouissement intégral des élèves du primaire de la 1ère à la 5ème année du réseau municipal de la ville de Belo Horizonte – MG.

Graphique 7 - Développement des activités de jeux et rigolade à visée pédagogique dans les classes :



Source : Préparé par l'auteur (2021).

Le jeu est un élément fondamental pour la croissance, l'autonomie et la formation de l'enfant dans son ensemble, en plus d'être une activité agréable et intégrative qui permet la socialisation avec d'autres enfants de cultures différentes. Les cours d'éducation physique axés sur les jeux éveillent les enfants à de nouvelles sources d'intérêt, au développement de la créativité et surtout pour un apprentissage plus efficace, par conséquent, les jeux et rigolade traditionnels peuvent être considérés comme une ressource pédagogique forte pour les classes contemporaines (RODRIGUES ; SANTANA ; SANTOS , 2016).

Ribas (2012) corrobore également qu'aujourd'hui le monde est pleinement inséré dans la mondialisation et la haute technologie dans les segments les plus divers de la société et dans l'éducation des enfants n'est pas différente, toute cette technologie finit par conduire les enfants à l'individualisme, c'est-à-dire totalement s'oppose au collectivisme, diminue la capacité à développer des activités de groupe, à créer, à

RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



s'adapter, à imaginer et à expérimenter toutes les formes de jeu, d'interaction et d'être heureux.

Pour Neves (2012), les jeux traditionnels et les jeux ont subi de nombreux changements dans leur format et leur application, les changements se sont produits en raison de plusieurs facteurs, parmi lesquels le rétrécissement des espaces qui étaient destinés à la pratique d'activités, beaucoup d'entre eux ont été réduits en raison de la croissance de la violence qui s'est produite dans les grands centres métropolitains, une autre raison prédominante pour la réduction des loisirs, la récréation et le développement des jeux et des rigolade qui a également été mentionnée par d'autres auteurs tels que : Ribas (2012), Rodrigues ; Santana et Santos (2016), Teixeira (2014), Brescovit et Utzig (2016), Brustolin (2012) et Alves et al. (2015), à la diffusion de l'industrie des jeux et jouets électroniques pour enfants, qui à leur tour sont de plus en plus flashy, engageants et séduisants, amenant les enfants à s'abandonner à leurs charmes et à leurs possibilités.

Fardin (2015) a également interrogé les enseignants dans ses recherches sur les jouets et les jeux anciens et a trouvé dans son enquête sur l'utilisation des jouets et des jeux comme forme de développement pédagogique, et est arrivé aux données suivantes : 83 % des enseignants utilisent efficacement les jouets et les jeux anciens. les jeux comme forme de développement pédagogique dans leurs classes et 17 % des enseignants ont déclaré ne pas utiliser de telles activités à des fins de développement pédagogique dans leurs activités de classe. Ainsi, on note dans les deux études une approximation en pourcentage concernant l'utilisation des jeux traditionnels et des jeux comme forme de développement pédagogique dans leurs classes du réseau municipal de la 1^{re} à la 5^e année du primaire.

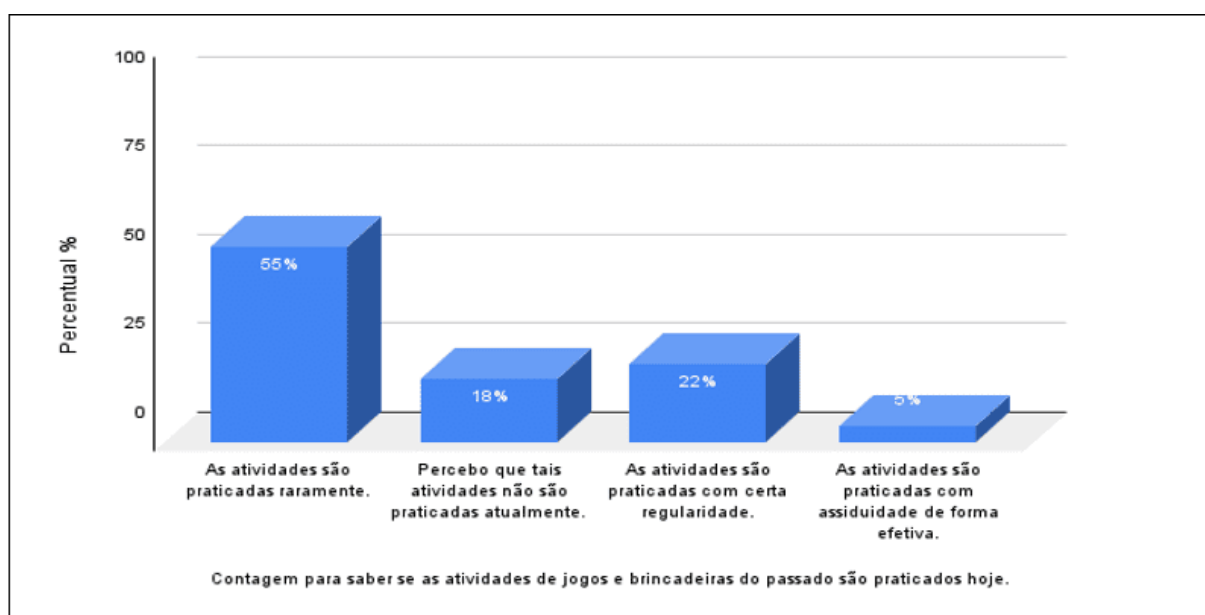
D'après les données obtenues, dans le graphique 8, ci-dessous, sur les avis des enseignants par rapport aux jeux et rigolade d'autrefois, s'ils sont encore pratiqués avec les élèves du primaire aujourd'hui. Malheureusement, les pourcentages suivants ont été trouvés dans l'enquête, 55% affirment que les jeux et les activités

RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>

lúdiques sont rarement pratiqués dans leurs classes aujourd'hui. Un autre 22% démontrent que les jeux et les activités ludiques sont actuellement pratiqués avec une certaine régularité, cependant, il semble que ce soit encore un très petit nombre en raison de la taille de l'échantillon. Une partie qui correspond à 18% des personnes interrogées déclarent que les activités de jeux et de rigolade ne sont actuellement pas pratiquées dans leurs classes. Et 5% des participants à la recherche ont déclaré que les activités sont pratiquées régulièrement et efficacement dans leurs classes. Ces dernières données montrent l'importance de sauver les jeux et rigolade traditionnels pour le présent et la pertinence de faire partie intégrante des cours de manière efficace.

Graphique 8 – Opinions concernant les jeux et rigolade d'autrefois s'ils sont encore pratiqués avec les élèves du primaire aujourd'hui



Source : Préparé par l'auteur (2021).

Souza (2008) mentionne que :

... 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

RC: 113991

Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



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).

Cordazzo et Vieira (2007) discutent révélant que les éducateurs doivent valoriser et respecter les jeux et comprendre leur influence sur la formation intégrale des enfants, les enseignants sont des références pour la stimulation et le développement des compétences et des capacités de leurs élèves, en plus de participer directement à l'instigation créativité, imagination et recherche. L'éducateur représentera l'agent de transformation, à travers sa vision holistique, c'est-à-dire en voyant ses élèves dans leur ensemble, permettant leur spontanéité et leurs expériences multiples à travers le jeu et les jeux.

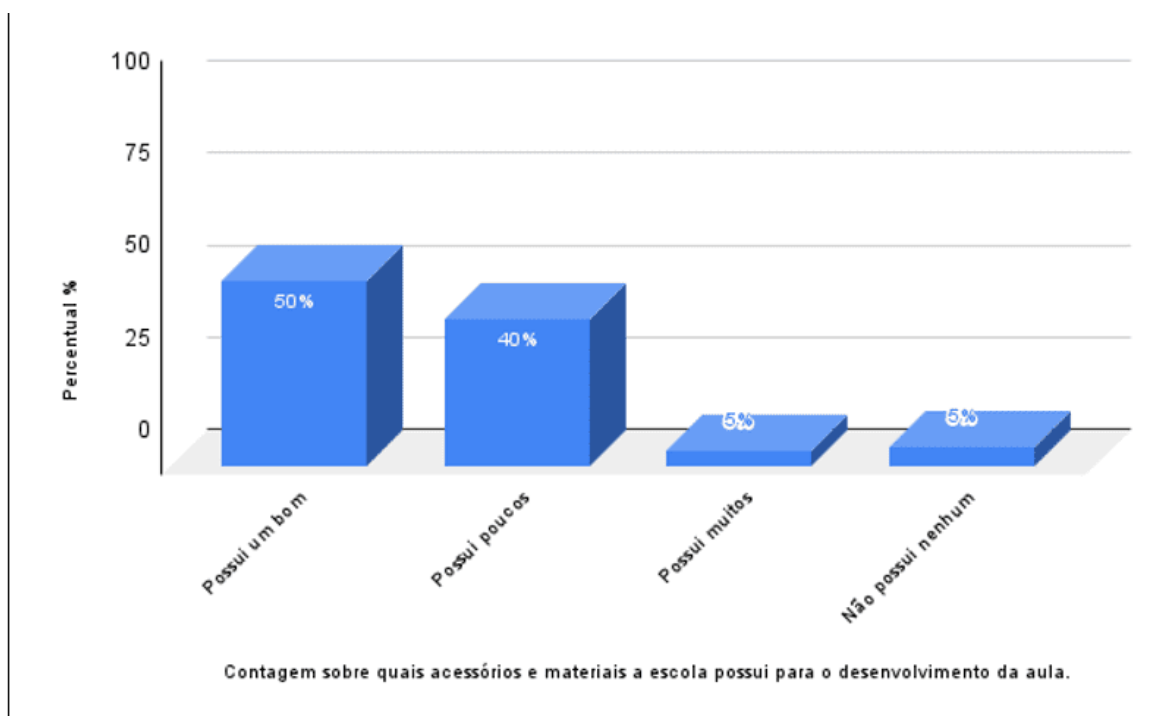
Alves (2001) apud Cordazzo et Vieira (2007) abordent la discussion de manière élémentaire et notent que « Un bon enseignant n'est pas celui qui donne un cours parfait, en expliquant le sujet. Un bon professeur est celui qui transforme le sujet en jouet et incite l'élève à jouer » (ALVES, 2001, p. 20-21).

Toujours dans ce sens, Silva (2004) montre qu'il est nécessaire de comprendre les singularités et les caractéristiques qui interviennent dans la construction de la performance du jeu. Silva (2004) souligne que les jeux traditionnels et les jeux du passé, appréciés par les parents et les membres de la famille dans les années 80, apportent des expériences du passé à nos jours.

Concernant les accessoires et matériels dont disposent les écoles pour l'élaboration de jeux et d'activités dans les classes de la 1^{ère} à la 5^{ème} primaire du réseau communal de la ville de Belo Horizonte, on peut voir sur le graphique 9, ci-dessous, que heureusement 50% des écoles disposent d'un bon nombre de matériels pour le développement d'activités pratiques. D'autre part, 40% des écoles ont peu d'accessoires et de matériel à utiliser en classe. Malheureusement, seulement 5% des écoles disposent de nombreux accessoires et matériels pour l'aménagement de classes à finalité pédagogique. Et 5% de l'échantillon d'écoles interrogées ne

disposent d'aucun type d'accessoire et/ou de matériel pouvant être utilisé pour le développement des élèves.

Graphique 9 - Accessoires et matériel dont disposent les écoles pour le développement de jeux et d'activités ludiques en classe



Source : Préparé par l'auteur (2021).

Selon Navarro et Prodocimo (2012), l'apprentissage et le développement des élèves sont le résultat de l'acte de jouer, d'enquêter et d'expérimenter des jeux et des activités à visée pédagogique. L'enseignant, à son tour, doit être le médiateur, l'encouragement et l'agent qui peut apporter des découvertes, des transformations et des expériences dans la vie des enfants. Les auteurs citent que :

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 encontrem e possam

RC: 113991

Disponível en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



brincar juntas. Tudo isso faz parte da mediação do brincar feita pela escola (NAVARRO; PRODOCIMO, 2012, p. 646).

En résumé, Marques (2017) vérifie que les jeux et les rigolade permettent des innovations dans la manière dont les enfants apprennent et se développent, liées à des aspects tels que : la qualification du personnel enseignant, la préparation de l'espace scolaire, l'acquisition d'accessoires et de matériaux utilisés pour la pratique, l'adéquation de l'environnement scolaire et de la sensibilisation des parents, on peut donc s'attendre à travers ces adaptations et insertions à une amélioration des processus éducatifs, capables de satisfaire les désirs primaires des enfants, puisque les jeux et les rigolade dans le contexte scolaire ne s'ajoutent pas, mais font partie de la méthodologie d'apprentissage et de développement intégral.

Le développement de l'enfant commence par le discernement de son propre corps, c'est-à-dire la connaissance de la culture corporelle, de l'individualité et des spécificités, car c'est à travers la structuration du corps que la personne génère des liens avec les matériaux et les individus qui constituent sa coexistence quotidienne. (DAOLIO, 1995).

Selon les données recueillies et insérées dans le graphique 10 ci-dessous, on constate que 75% des professionnels interrogés considèrent que les jeux et les rigolade peuvent être utilisés comme une forme de développement intégral dans toutes les matières enseignées (Mathématiques, Portugais, Sciences, Histoire , éducation physique, géographie, anglais, art et informatique). Pour 10%, ils considèrent que l'application des jeux et des rigolade n'est pertinente que dans les matières suivantes : (Mathématiques, Portugais, Sciences, Histoire, Éducation physique, Géographie). Ils présentent avec 7% les éducateurs qui vérifient que les matières qui peuvent être développées les jeux et rigolade traditionnels sont : (Mathématiques, portugais, sciences, histoire, éducation physique). 7% supplémentaires considèrent que les jeux et les rigolade devraient faire partie intégrante des matières suivantes : (Mathématiques, portugais, sciences, histoire, éducation physique, géographie, anglais). Et seulement 1% considère que les

RC: 113991

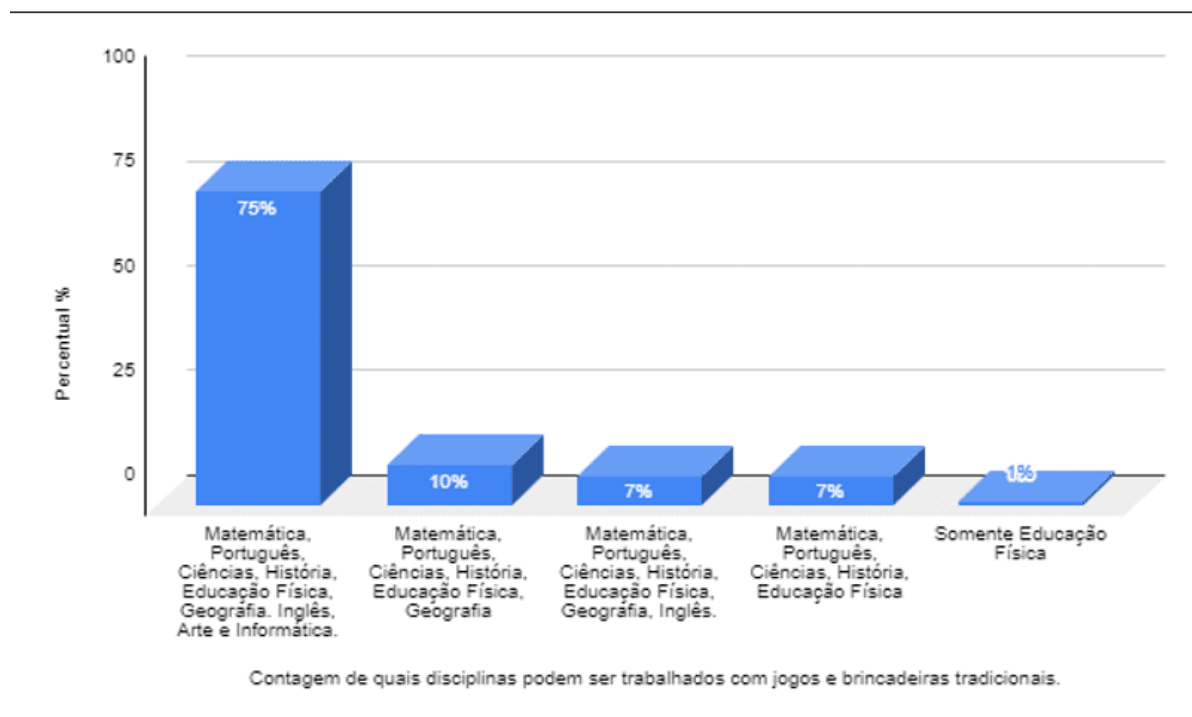
Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



activités de jeux et de rigolade relèvent exclusivement de la discipline de l'éducation physique, sans considérer que les autres disciplines enseignées peuvent être liées et peuvent être travaillées efficacement avec l'intention du développement intégral des élèves.

Il est clair pour Cordazzo et Vieira (2007) que le jeu est l'une des principales actions pour le développement intégral de l'éducation de la petite enfance, en plus d'être l'une des principales pratiques cultivées et réalisées au cours de la croissance de l'enfant. Les jeux et les rigolade inspirent les enfants à se développer dans plusieurs aspects (moteur, cognitif, social et affectif) en plus de permettre un développement dans l'apprentissage des matières scolaires. A travers les jeux, l'enfant est amené à des changements dans son développement psychique. Pour de nombreux chercheurs comme indiqué par Cordazzo et Vieira (2007). Le jeu donne accès à des modèles plus éminents dans le développement intégral de l'enfant.

Graphique 10 – Les sujets qui peuvent être travaillés avec les jeux traditionnels et les jeux



Source : Préparé par l'auteur (2021).

Pour Piccioni (2007), les jeux sont également pertinents pour le développement des enfants dans tous ses aspects (moteur, affectif, cognitif et social), dans les nombreux événements de la vie des enfants leur participation à l'expression et à l'expression de leurs opinions est significative et efficace., difficultés, expériences, sensibilités et angoisses, en plus de rapporter des faits, des situations et des événements. Il souligne également que l'enfant, à travers des jeux et des rigolade, apprend à écouter l'autre, à partager et à prêter des jouets, à créer et à produire des jouets et des jeux, à se sentir stimulé pour développer sa créativité et son imagination, en plus d'acquérir plus d'indépendance et de rendre un enfant plus autonomes, avec une personnalité formant leur identité et leur propre histoire d'expériences de jeu individuellement et en groupe (PICCIONI, 2007).

RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



Selon les résultats obtenus, à travers le tableau 1 des réponses (ci-dessous), on peut voir que tous les répondants ont répondu à la question, et beaucoup ont répondu avec plus d'une réponse, par conséquent, toutes les opinions des répondants ont été prises en compte. Parmi les 4 (quatre) réponses qui font consensus parmi les interviewés, les affirmatives ont été retenues (le manque de matériel pédagogique) (le manque de volonté de la part des enseignants à développer les activités) (le manque d'espace développement d'activités) (Nécessité de former le personnel enseignant pour développer des activités). Les opinions des enseignants sur ce qui est nécessaire à la pratique des jeux et des rigolade en tant que ressource didactique en classe révèlent donc qu'ils considèrent que les plus nécessaires pour réaliser des jeux et des rigolade en tant qu'instrument et ressource didactique en classe sont l'enseignement matériel nécessaire à la réalisation de l'activité. Ils considèrent également que la chose la plus nécessaire pour la pratique en classe avec une intention pédagogique est l'intention pédagogique, c'est-à-dire qu'ils informent que de nombreux professionnels n'ont aucun intérêt à développer l'activité. D'autres personnes interrogées relatent l'absence ou des espaces inappropriés pour le développement d'activités proposées pour le développement intégral des élèves. Ils révèlent également que ce qui est le plus nécessaire est la préparation et la formation des enseignants, afin qu'ils puissent comprendre et appliquer efficacement les activités de jeux et de rigolade en classe afin qu'ils puissent être un instrument et une ressource didactique en classe.

Tableau 1 - Opinions sur ce qui est nécessaire à la pratique des jeux et des rigolade comme ressource pédagogique en classe pour les enseignants du primaire :

Avis des enseignants	Réponses
Avoir du matériel pour réaliser des jeux et des rigolade	33
Intentionnalité pédagogique	29
Disposer d'un espace suffisant pour réaliser des activités	19
La formation des professionnels pour qu'ils puissent exercer	19

**Avoir de la créativité de la part des enseignants**

14

Source : Préparé par l'auteur (2021).

Rodrigues ; Santana et Santos (2016) précisent que les jeux sont une ressource pédagogique importante pour les temps modernes, car à travers leur pratique systématique les enfants seront guidés et stimulés vers le principe de développement moteur, psychologique, social, affectif, cognitif et cognitif des apprentissages scolaires. La pratique des jeux et des rigolade, principalement en contexte scolaire et sans hésitation, est l'un des meilleurs outils d'apprentissage, d'expériences, d'expérimentations et de transformations, en plus d'aider à la socialisation, à la compréhension, à l'autonomie et à la croissance. L'auteur ajoute qu'à travers les jeux et les rigolade de l'enfance, les élèves trouvent un environnement favorable pour développer leurs compétences, leur créativité, leurs représentations dramatiques, leur imagination, leur motricité, leur temps de réaction, leur raisonnement créatif et logique.

Le professeur et chercheur à l'USP, Tizuko Morchida Kishimoto (2001) a réalisé plusieurs études et recherches liées au thème du jeu et des jeux. Certains de ses travaux et recherches portent sur l'importance de la stabilité et du maintien de la mémoire collective concernant la pratique des jeux et des rigolade, en plus des origines historiques, du développement de l'enfant à travers les activités, par conséquent, la chercheuse étudie l'importance de sauver les jeux et les rigolade réalisés dans des décennies passées à nos jours, en identifiant leur pertinence pédagogique pour le développement intégral de l'enfant. (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 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).

RC: 113991

Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



Le tableau 2, ci-dessous, a été structuré en fonction des réponses des personnes interrogées sur l'opinion concernant la non-application des jeux et des rigolade en classe pour les élèves du primaire. Tous les participants à la recherche ont répondu à la question connexe, cependant, certains ont donné plus d'une réponse, par conséquent, le total des réponses obtenues était de 115, parmi les différentes réponses ont été prises en compte et incluses dans le cadre de l'analyse et de la discussion des données, seules les 5 les plus évidentes dans l'enquête.

Tableau 2 - Opinions sur les principaux facteurs de non-application des jeux et rigolade dans les classes des élèves du primaire :

Avis des enseignants	Réponses
Matériel manquant	18
Manque de connaissances de la part des éducateurs	14
Espace physique pour les activités	12
Je ne pense pas qu'ils aient des raisons.	10
Désintérêt des étudiants.	10

Source : Préparé par l'auteur (2021).

Selon les dossiers de recherche répertoriés dans le tableau 2, par rapport aux principaux facteurs de non-application des jeux et des rigolade en classe, il existe une prédominance liée au manque de matériel, comme le montre le tableau 1 (p. 27) les enseignants ont répondu ce qui était nécessaires à la pratique des jeux et des rigolade comme ressource pédagogique en classe, il a également été remarqué que le matériel se démarquait dans la recherche. Une autre opinion pertinente était que le principal facteur de non-application des jeux et des rigolade dans les classes est le manque de connaissances de la part de l'enseignant. D'autres répondants ont présenté le manque d'espace adéquat pour le développement de jeux et de rigolade à but pédagogique comme justification pour ne pas appliquer les activités en classe. Et d'autres répondants rapportent que le manque d'intérêt de la part des élèves est

RC: 113991

Disponible en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



l'un des facteurs prépondérants de la non-inclusion des jeux et des rigolade dans les classes. Et enfin, les répondants ont également montré qu'il n'y a aucune raison pour que les activités de jeux et de rigolade soient appliquées en classe avec des objectifs d'enseignement et d'apprentissage.

Par conséquent, et sur la base des auteurs Rodrigues, Santana et Santos (2016), Kishimoto (2001), Fantin (2000), Piccioni (2007), Teixeira (2014), Marques et al (2020) et d'autres cités, il est noté que le jeu n'a pas été régulièrement présent dans les établissements d'enseignement ou ne reçoit souvent pas l'importance qu'il mérite parce qu'ils ne croient pas que le jeu est un élément pour le développement intégral et culturel des enfants dans l'éducation de la petite enfance, pensant à la situation annoncée, plusieurs chercheurs sur le sujet à l'ordre du jour encourager et souligner l'importance de sauver les jeux et les rigolade pour le milieu scolaire afin qu'il puisse fournir une dynamique pédagogique et des avantages découlant d'une pratique systématique qui implique des activités ludiques assistées dans les décennies précédentes.

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).

Selon le graphique 11 ci-dessous, on constate que 53 % des enseignants permettent parfois à leurs élèves d'apporter des jeux et de présenter leurs jeux pendant le cours, à condition qu'ils soient soumis à une analyse préalable. Pour 27% des enseignants, ils permettent toujours aux enfants d'apporter des jeux et des rigolade en classe, leur permettant ainsi de vivre régulièrement de telles activités. Une part qui correspond à 20% des professeurs permet uniquement à leurs élèves d'apporter des jeux et rigolade en classe lors d'occasions particulières et préalablement convenues. Heureusement, la recherche montre que tous les enseignants permettent plus efficacement à leurs élèves d'apporter des jeux et d'encourager les jeux qu'ils

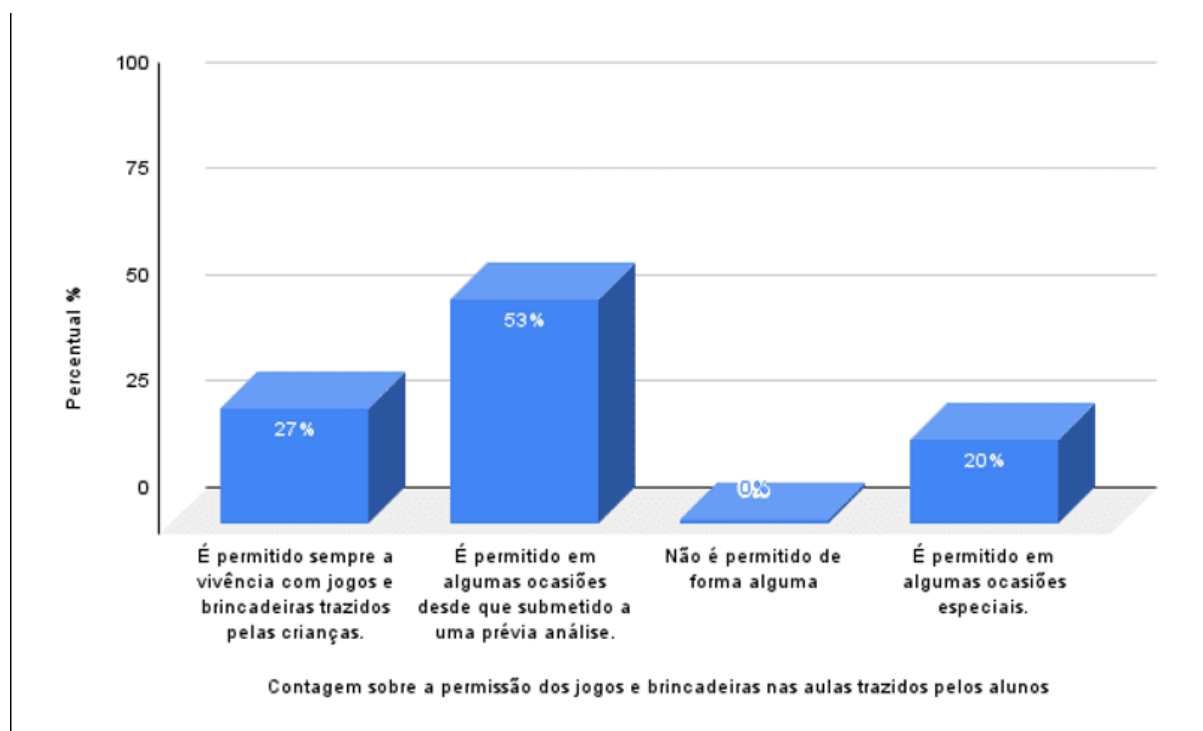
RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>

animent en classe et aucun enseignant n'a manqué de permettre aux jeux et aux rigolade de faire partie intégrante de leurs cours, donc la réponse qui ne permet en aucun cas les jeux et rigolade portés et emportés par les enfants était de 0%. Il est clair alors que tous les enseignants de l'échantillon ont conscience et discernement de l'importance des jeux et des rigolade pour le développement intégral de leurs élèves, permettant ainsi l'acte, la découverte, la fantaisie, l'imaginaire, et que leurs élèves débordent d'activités récréatives. Activités.

Dans ses études, Piccioni (2007) souligne l'importance de comprendre et de comprendre l'enfant dans son ensemble, en particulier dans sa culture, ses connaissances et ses connaissances, lui permettant ainsi d'explorer et de découvrir à travers des jeux et des rigolade . Il est donc essentiel de penser au temps. et dans l'espace des activités récréatives comme un moment pour l'enfant de transformer, d'explorer et d'élargir ses connaissances sur le monde qui l'entoure.

Graphique 11 - Jeux et rigolade apportés par les élèves en classe



Source : Préparé par l'auteur (2021).

RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



Alves et al (2015) discute encore dans sa réflexion sur le rôle de l'éducateur dans l'éducation de la petite enfance et encourage et encourage tous les enseignants à être plus dévoués, engagés, impliqués, créatifs, motivés et enthousiastes à propos de leur métier et de leur mission au sein de l'éducation, parle encore une fois sur l'importance de comprendre, connaître, percevoir et interpréter chaque élève, c'est-à-dire qu'il est extrêmement important que l'enseignant parvienne à assimiler le jeu de ses élèves, car à travers cette analyse et cette observation, il peut aussi apprendre, car l'éducateur dans le classe peut décomposer la fonction d'enseignement et d'apprentissage.

Pour l'auteur, il était clair dans ses observations et corroboré par plusieurs auteurs que les enfants n'arrivent pas dans le milieu scolaire dépourvus d'expériences ludiques, mais au contraire, ils ont dans leur essence le jeu comme source inépuisable de plaisir et de contentement, ainsi, l'enfant peut également transmettre ses connaissances et ses expériences à son mentor, permettant ainsi d'augmenter la collection de jeux et de rigolade (ALVES et al., 2015).

Dans ses observations et recherches Marques (2017) souligne l'importance des jeux "gratuits" à des moments opportuns au sein de l'environnement scolaire, le jeu est fondamental et doit être encouragé et promu au quotidien, à travers les différents jeux développés, il y a une amélioration continue principalement chez les élèves avec des complications d'apprentissage et des troubles du comportement, souligne que la tâche n'est pas facile, mais il n'est pas impossible, par conséquent, l'importance des éducateurs de voir au-delà des lignes de la salle de classe, d'avoir une vision large, percevant un potentiel chez chaque élève.

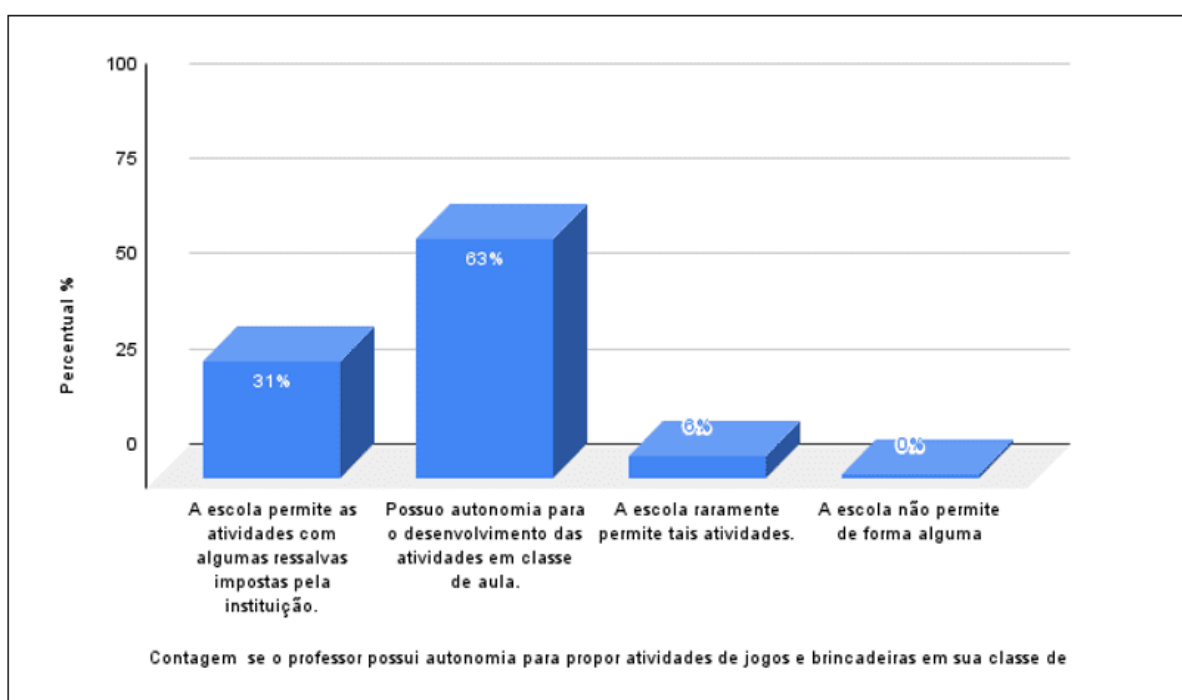
Selon les études, on peut le voir à travers les données insérées dans le graphique 12 qui traite de l'autonomie de l'enseignant pour proposer des activités de jeux et de rigolade dans sa classe, par conséquent, la majorité des éducateurs, correspondant à 63%, déclarent qu'ils avoir une autonomie pour le développement de jeux et d'activités dans leur classe. Un autre 31% ont répondu que l'école permet le

RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>

développement d'activités, cependant, ces activités ont des réserves imposées par l'institution. Parmi les personnes interrogées, 6% disent que l'école permet rarement le développement de jeux et d'activités dans leurs salles de classe. Et 0%, c'est-à-dire qu'aucun enseignant interrogé n'a déclaré que l'école n'autorisait en aucune manière les activités de jeux et de rigolade au sein de la classe.

Graphique 12 - Autonomie des enseignants pour proposer des jeux et des activités ludiques dans leur classe



Source : Préparé par l'auteur (2021).

Dans l'ouvrage développé par Marques (2017), il présente d'autres jeux et rigolade qui présentent l'intervention et la médiation des éducateurs en classe, des jeux qui stimulent le développement des habiletés sociales, cognitives, motrices et sociales, et à la suite du développement de ces capacités peuvent attendre des enfants le développement de la créativité, l'amélioration de la coordination motrice, de l'apprentissage moteur et des habiletés motrices, la stimulation du raisonnement logique, la communication, l'autonomie et la socialisation, par conséquent, le rôle de



l'enseignant est fondamental pour médiatiser les activités développées, l'enseignant participe directement dans les activités et est le point de départ, le point de développement et le point de clôture.

Offrir des possibilités de jeu dans les espaces scolaires, en particulier dans l'éducation de la petite enfance, Navarro et Prodocimo (2012) ne révèle pas que l'enfant doit simplement jouer sans intention ou sans un médiateur qui interfère, il précise donc que lorsque l'éducateur ou mentor ne parvient pas à intervenir dans le parcours pédagogique, ce principe est appelé « abandon pédagogique ». C'est principalement dans le cadre du jeu que les professionnels de l'éducation révèlent leur rôle dans le contexte scolaire de médiateur et d'agent de transformation.

Il soutient également qu'au lieu de se consacrer à des concepts, des jeux et des rigolade que les élèves maîtrisent déjà, l'éducateur doit être prêt pour de nouvelles connaissances, d'une certaine manière cela ferait avancer le développement, d'où l'importance pour l'enseignant de développer avec excellence son rôle d'éducateur, de médiateur et d'agent de transformation (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).

Le National Curriculum Framework for Early Childhood Education – RCNEI (BRÉSIL, 1998) est une référence et précise les attributions, les devoirs, les fonctions et les obligations des enseignants. Selon les données enregistrées par le RCNEI, les enseignants doivent avoir une perception et un discernement concernant la preuve de l'importance des jeux dans le contexte scolaire et la façon dont les jeux sont caractérisés comme un élément fondamental pour que les enfants puissent reformuler et établir des niveaux et des plans de connaissances. , par des actions constructives. , imaginaires et authentiques. Par conséquent, on remarque à quel

RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



point il est important pour les enseignants de reconnaître et de mettre en pratique les activités récréatives dans le contexte pédagogique.

Selon les résultats obtenus dans le tableau 3 ci-dessous, on peut voir que la majorité des répondants, soit 69 réponses, considèrent à travers les opinions que les aspects qui sont développés chez les enfants à travers les activités de jeux et de rigolade insérés dans les classes d'enseignement L'interaction de groupe, c'est-à-dire la relation et l'interaction sociale, est fondamentale. En arrière-plan, les personnes interrogées suggèrent que la capacité de raisonnement est le facteur prépondérant qui se développe à travers les jeux et les rigolade insérés dans les cours de tous les jours. Pour 37 autres enseignants, ils considèrent que le développement de la coordination motrice est ce qui est le plus développé à travers les jeux et rigolade réalisés en classe de manière pédagogique.

Tableau 3 - Opinions concernant les aspects développés chez les enfants à travers les activités de jeux et de rigolade insérés dans les classes de l'école élémentaire :

Des avis	Réponses
Interaction de groupe	69
La capacité de raisonnement	48
La coordination motrice	37
La créativité	14
Concentration	14
La tête haute	10
Développement psychique	10
Autonomie	10
Respect à la suite	10

Source : Préparé par l'auteur (2021).

Selon Souza (2018) le fait de jouer profite et enrichit les apprentissages des enfants du primaire, jouer fait partie de la vie de l'individu, jouer c'est vivre dans un monde de

RC: 113991

Disponible en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>

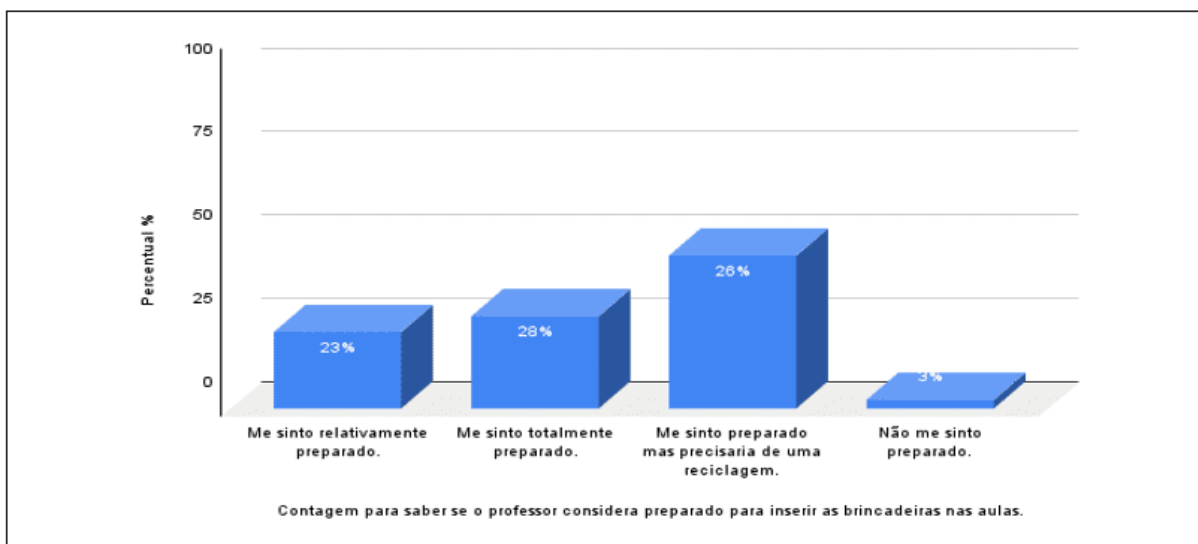


fantaisie, de découvertes, d'imaginaires et de réalisations. Le jeu peut être caractérisé comme l'une des procédures les plus instructives et constructives du processus pédagogique, car à travers les jeux, l'enfant développe les aspects intellectuels, émotionnels et corporels. Jouer dans son expression ludique crée d'innombrables possibilités de développement et d'apprentissage, jouer en apprenant et apprendre en jouant sont des aspects associés qui doivent être pris en compte par les éducateurs et les parents.

Souza (2018) ajoute qu'à travers le jeu et dans l'acte de jouer que les processus d'apprentissage ont lieu, les enfants qui jouent développent un potentiel pour créer de nouveaux jeux, vivre le fantasme, découvrir de nouvelles possibilités, explorer et enquêter, vivre dans l'imagination, développer diversités et expériences, ils essaient de faire des échanges, de prêter, de partager et avec cela ils sont plus sociables et indépendants.

Dans le graphique 13, ci-dessous, construit à partir des données recueillies par les réponses à la question : si les enseignants envisagent et sont prêts à insérer des jeux et des rigolade traditionnels dans leurs classes afin qu'ils fassent partie du processus d'enseignement-apprentissage. Il ressort des données obtenues que 26% des personnes interrogées se considèrent prêtes à développer de telles activités, cependant, elles ont besoin que le recyclage soit réalisé avec excellence. Un autre 28% des enseignants considèrent qu'il est parfaitement préparé à développer des jeux et des activités ludiques. Pour 23 % des professeurs, ils se sentent relativement préparés au développement d'activités liées au processus d'enseignement-apprentissage. Seuls 3% des personnes interrogées déclarent ne se sentir aucunement préparées à inclure les jeux et rigolade traditionnels dans leurs cours afin qu'ils fassent partie du processus d'enseignement-apprentissage.

Graphique 13 – On considère que les enseignants sont prêts à insérer des jeux et des rigolade traditionnels dans leurs classes afin qu'ils fassent partie du processus d'enseignement-apprentissage :



Source : Préparé par l'auteur (2021).

Dans la recherche et les réflexions de Marques (2017), il aborde l'importance des jeux et des rigolade dans le processus d'alphabétisation, d'apprentissage et de formation des élèves. Cependant, il révèle pertinemment que les enseignants de l'enseignement primaire et de la petite enfance ne se limitent pas à enseigner par le transfert de contenus scolaires, mais qu'ils ont une perception et un discernement quant au développement des aspects psychologiques des élèves pour lesquels apprentissages et connaissances assimilées sont essentiels. . Il souligne que les jeux et les rigolade sont de solides alliés dans le processus d'apprentissage et de développement, car grâce à des activités ludiques, l'environnement et l'enseignement deviennent plus agréables, engageants, attrayants et agréables.

Par conséquent, jouer est l'une des activités qui ont une grande pertinence dans le contexte scolaire et doit être intégrée dans le processus d'enseignement des écoles, ainsi que les enseignants doivent acquérir ces connaissances pour le développement et l'applicabilité en classe, permettant à leurs élèves un lien entre

RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



l'enseignement et l'apprentissage et entre l'apprentissage par le jeu et l'apprentissage par le jeu comme forme d'éducation facilitatrice et transformatrice. Cette connaissance mentionnée devrait être encouragée dès la formation académique préalable, offrant la possibilité d'appliquer cet outil modérateur d'apprentissage et de développement (MARQUES, 2017). L'auteur mentionne également que :

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).

En ce sens, Navarro et Prodocimo (2012) soulignent le rôle du professionnel de l'éducation et présentent que l'éducateur peut et doit être l'agent de médiation qui offrira à ses élèves d'innombrables possibilités de création, d'investigation, d'imagination, d'organisation, d'orientation et d'expérimentation, pour que tous ces facteurs se produisent dans leur plénitude, il est important que le professionnel connaisse l'environnement, les matériaux disponibles, les formes d'organisation et d'intervention, en plus de sensibiliser à l'importance des jeux pour la formation et la construction des connaissances de la part de leurs élèves. .

4. CONSIDÉRATIONS FINALES

La recherche a trouvé des corrélations entre les auteurs en ce qui concerne le sauvetage d'anciens jeux et rigolade et leur efficacité dans le développement physique, cognitif, social, affectif et psychologique des enfants du primaire.

Le but de cette étude était d'analyser les apports des jeux et rigolade vécus dans le passé afin qu'ils puissent favoriser le développement intégral des élèves de la 1ère à la 5ème année du primaire dans le réseau communal de la ville de Belo Horizonte.

RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



En ce sens, l'objectif général du travail a été répondu lors de l'élaboration du cadre théorique, où à travers la littérature et les bases scientifiques ajoutées à la recherche sur le terrain, l'importance des jeux et des rigolade pour le développement intégral des élèves du primaire est devenue claire.

En ce qui concerne le problème de recherche, après avoir analysé le cadre théorique et la recherche sur le terrain où les enseignants ont identifié et notoirement exposé des formes et des processus pour l'application de jeux et de rigolade anciens, corroborant avec des universitaires sur le thème développé, il a été compris qu'il existe une compréhension de l'importance de jouer à des jeux.

Il a été constaté dans la recherche que les enseignants ont déjà travaillé avec des jeux traditionnels et des jeux dans la vie quotidienne, et il a été observé que la majorité (40% des répondants) utilisent régulièrement des jeux et des rigolade dans leurs classes.

Selon la plupart des répondants de cette étude, on note que la plupart avaient une expérience dans l'enfance avec les jeux et rigolade traditionnels, mais peu les utilisent assidûment, bien qu'ils reconnaissent qu'ils peuvent être utilisés dans toutes les matières. Ils ont déclaré que les plus grands avantages sont liés à l'interaction de groupe, à la capacité de raisonnement et à la concentration, confirmant partiellement l'hypothèse de cette étude. Il y a encore besoin d'une compréhension plus large de la pratique des jeux et des rigolade, couvrant les aspects du développement dans son intégralité, les enseignants ayant plus d'intentionnalité pédagogique dans leur planification dans la pratique.

Les résultats obtenus dans l'étude offrent aux professeurs, aux établissements d'enseignement et aux professionnels de l'éducation la possibilité d'examiner et de reconsidérer leurs plans et stratégies d'études conventionnels afin qu'ils deviennent plus participatifs, engageants et efficaces.

RC: 113991

Disponibile en: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



RÉFÉRENCES

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. Secretária 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.

RC: 113991

Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



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, 5ª 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**. 4ª 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: 113991

Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



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.: Il. 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: 113991

Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



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. Redescobrimos 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.

RC: 113991

Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>



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.

Envoyé : Février 2022.

Approuvé : Février 2022.

RC: 113991

Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/jeux-et-rigolade>