



JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO FUNDAMENTAL DA REDE MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE

ARTIGO ORIGINAL

COIMBRA, Walnier Rodrigues¹, VALERIO, Elry Cristine Nickel²

COIMBRA, Walnier Rodrigues. VALERIO, Elry Cristine Nickel. **Jogos e brincadeiras no ensino fundamental da rede municipal de Belo Horizonte**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano. 07, Ed. 03, Vol. 01, pp. 47-86. Março de 2022. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/jogos-e-brincadeiras>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/jogos-e-brincadeiras

RESUMO

Na atualidade é notório que as crianças, em idade escolar, não manifestam interesse pelos jogos e brincadeiras antigas, observa-se que estão sendo estimuladas e conduzidas para o uso de novas tecnologias e dos eletrônicos. A questão norteadora deste estudo é: os professores utilizam os jogos e brincadeiras tradicionais em sala de aula e qual a opinião deles sobre o assunto? Teve como objetivo identificar a opinião dos docentes em relação aos Jogos e Brincadeiras no desenvolvimento integral dos alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental na cidade de Belo Horizonte - MG. Foi realizada uma pesquisa de campo, descritiva com enfoque qualitativo, aplicando um questionário semiestruturado, numa amostra de 100 professores. No referencial teórico buscou-se por pesquisas relacionadas ao desenvolvimento infantil: aspecto motor, afetivo, cognitivo e social, além dos jogos e brincadeiras no contexto escolar e a dinâmica de aulas propostas pelos professores, utilizadas no passado, destacando as percepções do aprender brincando e brincar aprendendo no ensino fundamental, com a mediação dos jogos e brincadeiras em sala de aula. O estudo aponta que há unanimidade entre os docentes entrevistados no sentido de compreender e utilizar os jogos e brincadeiras tradicionais como parte do processo pedagógico de ensino-aprendizagem. Percebendo-se a necessidade de atualização técnica dos profissionais para a implantação e aplicação das atividades lúdicas no formato pedagógico. Embora eles conheçam a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento dos alunos, percebeu-se que as intervenções, diretas nas escolas, ainda são comedidas. Os entrevistados afirmaram que os maiores benefícios estão relacionados à interação em grupo, capacidade de raciocínio e concentração, confirmando em parte a hipótese deste estudo. Verifica-se a necessidade do entendimento mais amplo quanto à prática de jogos e brincadeiras, que abranja os aspectos do desenvolvimento e integralidade, gerando nos professores mais



intencionalidade pedagógica no planejamento da prática. Portanto, reconhecendo os benefícios, conformidade e uniformidade dentro das instituições de ensino, para que os jogos e brincadeiras sejam vistos, não apenas, como ferramenta de recreação, mas como um ato de aprendizado, fonte inesgotável de prazer, alegria e satisfação.

Palavras-chave: Jogos, Brincadeiras, Alunos, Desenvolvimento, Ensino Fundamental.

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta uma discussão e entendimento sobre os jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral dos alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental das escolas municipais de Belo Horizonte – MG. Em face ao exposto, surge a questão norteadora deste estudo: os professores utilizam os jogos e brincadeiras tradicionais em sala de aula e qual a opinião deles sobre o assunto?

Percebe-se na vivência enquanto educador que nos dias atuais as crianças, em idade infantil, não manifestam interesse pelos jogos e brincadeiras que produzem o desenvolvimento integral. Observa-se que a geração atual de crianças está sendo estimulada e conduzida para o uso das tecnologias, essas muitas vezes exageradas, desconecta as crianças do mundo real, impossibilitando vivências, habilidades e oportunidades que promoveriam o desenvolvimento integral da criança realizado através de jogos e brincadeiras lúdicas (SILVA, 2017).

O desenvolvimento infantil é uma parcela imprescindível para o desenvolvimento do ser humano, um processo peculiar de cada criança apresentado pelas sequências e alterações das competências e habilidades ao longo da vida (BRASIL, 2013).

As Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica (BRASIL, 2013) cita as experiências primárias da infância no aprendizado, o vínculo e estímulos recebidos pelos pais e escola são fundamentais para o desenvolvimento cerebral da criança e afetam sobremaneira a expansão dos processos cognitivos, sociais, afetivos, emocionais e motores no futuro.

Segundo Santos; Quintão; Almeida (2010) as crianças de um modo geral passam por um processo de desenvolvimento progressivo e com avanços prenunciados. Essas



características sociais, cognitivas, afetivas, emocionais, motoras, de linguagem e comunicação são consideradas a partir dos marcos do desenvolvimento que são referências usadas para analisar e acompanhar os parâmetros do crescimento infantil. Vale ressaltar que os marcos do desenvolvimento não são uma regra e sim uma orientação, pois cada criança tem suas peculiaridades, seu tempo de maturação e desenvolvimento, que devem ser respeitados, para que elas possam crescer no tempo e no espaço e desenvolver uma ação no mundo.

O mundo da criança está pautado em algumas áreas de desenvolvimento, as quais são: desenvolvimento motor, desenvolvimento social, desenvolvimento cognitivo e desenvolvimento emocional. Esses domínios precisam estar sintonizados e serem desenvolvidos de forma harmônica, para que não ocorra um predomínio de uma área mais que outra, portanto, na educação infantil as crianças terão oportunidade de aprender, a lidar com as regras e novos desafios, construir autonomia, lidar com as frustrações, construir novas aprendizagens e conhecimentos, saber compartilhar, desenvolver as capacidades e habilidades motoras e ser um protagonista da sua história (DUARTE; BATISTA, 2015).

Segundo Fantacholi (2011) os jogos e brincadeiras são vistos como recurso pedagógico na contemporaneidade e apontados como uma das mais poderosas ferramentas para o desenvolvimento integral das crianças da educação infantil e que promove uma aprendizagem em diversos saberes, sendo possível um desenvolvimento de sua independência, autonomia, resolvendo suas questões diárias, participando ativamente da resolução de problemas, adquirindo conhecimento para as mais diversas áreas, estabelecendo vínculos, definindo seu papel e identidade.

Portanto, a pesquisa buscou por possíveis correlações entre autores no que diz respeito aos jogos e brincadeiras e como eles podem ser eficazes no desenvolvimento integral. Nesse sentido, torna-se imprescindível a realização de estudos que investiguem a relação dos jogos e brincadeiras vivenciados outrora, com a contribuição que eles geram nas crianças do ensino fundamental.



A população da pesquisa foi constituída por professores da rede municipal de ensino da cidade de Belo Horizonte que atuam com a educação fundamental do 1º ao 5º ano e que estejam atuantes em seus cargos, de ambos os sexos e com idades e experiência não fixadas, o objetivo geral da pesquisa foi identificar a opinião dos docentes em relação aos Jogos e Brincadeiras no desenvolvimento integral dos alunos. Partindo desse pressuposto os objetivos específicos são: analisar, avaliar, identificar e descrever os jogos e brincadeiras vivenciados outrora de forma que as crianças possam passar por um processo evolutivo, manifestando o desenvolvimento físico, intelectual, social, psicológico, pedagógico e afetivo, além dos efeitos duradouros provocados pela experiência.

A forma preliminar de acesso aos elementos da amostragem para o desenvolvimento da pesquisa de campo foi fundamentada na rede de relacionamento do pesquisador que atua na área e possui diversos contatos dentro das instituições, local esse que se buscou referências para adicionar uma quantidade relevante de professores para o estudo.

Espera-se que através das informações obtidas nesse estudo os profissionais da área de Educação que atuam diretamente com as crianças em questão possam adequar, qualificar e desenvolver estratégias para implantação e vivência dentro das unidades de ensino.

O modelo teórico deste estudo e sua relevância deve abrir caminho para novas pesquisas na área da Ciência da Educação, pois ele permite identificar e analisar os principais aspectos para o desenvolvimento integral da criança através dos jogos e brincadeiras e espera-se atrair a atenção para o tema e contribuir para a descoberta de novas hipóteses e formas que possam desenvolver integralmente a criança em todos os aspectos físicos, intelectuais, sociais, psicológicos, pedagógicos e afetivos.

Além disso, as conclusões podem servir de base para outras pesquisas pertinentes ao assunto abordado.



2. METODOLOGIA

Neste capítulo do artigo demonstra-se os processos metodológicos e possibilidades de caminhos realizados no transcorrer da verificação da pesquisa.

Quanto aos meios, este estudo é classificado como pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo. A pesquisa é bibliográfica porque durante a construção do marco teórico e metodológico utilizou-se de material já elaborado, entre os mais utilizados estão os livros e artigos científicos, todo o material consultado no estudo da pesquisa bibliográfica encontra-se público e disponível para pesquisa, como: artigos, teses, dissertações, monografias, boletins, banco de dados, além de pesquisas em livros, revistas, jornais e periódicos. Portanto, por intermédio desse material de estudo integra o conhecimento sobre o tema em pauta (GIL, 1999).

No entendimento de Lakatos e Marconi (2003) o universo ou a população da pesquisa refere-se ao agrupamento de sujeitos animados ou inanimados que se identificam por possuir pelo menos um atributo ou particularidade em comum. Que neste estudo foi composto por professores do ensino fundamental, que atuam com crianças do 1º ao 5º ano na faixa etária entre 06 e 10 anos de idade, representados em suas respectivas escolas da rede municipal da cidade de Belo Horizonte que corresponde no ano de 2021, ao número de 3227 docentes segundo dados da Secretaria Municipal de Educação (MINAS GERAIS, 2022).

Para a realização da pesquisa foi feito o pré-teste, ou seja, o questionário piloto seguindo as recomendações de Gil (2008) o pré-teste é realizado através da aplicação de alguns questionários (entre 10 e 20) a população selecionada deve ser a mesma que será identificada na pesquisa definitiva.

O questionário piloto é por sua vez um dispositivo de coleta de dados que busca detectar as possíveis dificuldades, precisão e assegurar a validade e exatidão. Gil (2008) cita que para que o questionário seja efetivo e bem elaborado é necessário que possua: “a) clareza e precisão dos termos; b) forma de questões; c) desmembramento



das questões; d) ordem das questões; e) introdução do questionário” (GIL, 2008, p. 134).

Seguindo as recomendações de Gil (2002) a aplicação do questionário piloto aconteceu com 10 indivíduos selecionados que faziam parte da população de interesse. Antes do envio do questionário propriamente dito foi realizado o contato telefônico com os selecionados onde foi abordado como seria a participação deles. Após o primeiro contato foi enviado o questionário via e-mail e no prazo de 1 (uma) semana os 10 entrevistados devolveram os questionários com suas respectivas ressalvas, análises, críticas e considerações

Após as adequações através do pré-teste foi aplicado um questionário efetivo para os professores que atuam no Ensino Fundamental do 1º ao 5º ano das escolas municipais da cidade de Belo Horizonte que estejam atuando efetivamente.

Para esse estudo foram feitos formulários os quais foram utilizados para a pesquisa de campo. Baseado nos estudos de Lakatos e Marconi (2003) a pesquisa de campo é caracterizada em possibilitar ao pesquisador alcançar informações e saberes relacionados ao problema, no qual se procura uma resposta, ou uma hipótese na qual se queira comprovar algo, ou inclusive descobrir outros fenômenos ou conexões entre eles.

A técnica escolhida para investigação foi o formulário por propiciar maior alcance, ou seja, atingir muitos indivíduos, mesmo que estes estejam em um espaço geográfico extenso, devido à facilidade de envio do formulário via e-mail e WhatsApp, garantindo assim uma amostra relevante para o estudo. Outro aspecto a considerar é que através do formulário de pesquisa não existe despesa com pessoal, pois o questionário não exige preparação e treinamento dos pesquisadores.

O questionário e o formulário foram aplicados no período de 08 de outubro de 2021 até 02 de novembro de 2021. E a tabulação com análise dos dados foi realizada no período de: 02 de novembro a 10 de dezembro de 2021.



Os formulários aplicados não exigiram identificação dos respondentes, portanto garante o anonimato das questões respondidas. Outro aspecto relevante que o respondente pode responder em qualquer momento, não exige que as respostas sejam dadas no momento que as recebe, sendo assim, os pesquisados podem responder no momento que for oportuno. E vale ressaltar que através dos formulários de pesquisa enviados via e-mail e WhatsApp os indivíduos participantes do estudo não recebem influência ou opiniões pessoais do pesquisador, mantendo assim uma pesquisa com mais credibilidade e fidedigna.

O questionário contou com um total de 21 (vinte e uma) questões, sendo 17 (dezessete) delas objetivas com opções de respostas que variavam de 4 a 5 respostas definidas e 4 (quatro) questões discursivas (abertas). Nas questões fechadas pede-se aos participantes da pesquisa que escolham uma das alternativas apresentadas. O questionário foi aplicado através da ferramenta do Google Forms, onde foram enviados e-mails para todas as instituições de ensino fundamental da rede municipal da cidade de Belo Horizonte - MG, com a população que fazia parte do universo da pesquisa. Os contatos com as respectivas escolas se estabeleceram previamente, juntamente com uma carta de apresentação e explicação do projeto. Além do correio eletrônico foi utilizado o envio do questionário via WhatsApp, Facebook, Twitter e Instagram, ou seja, foi contemplado e disponibilizado em diversas redes sociais.

As questões objetivas, segundo Gil (2008), são as perguntas habitualmente utilizadas na maioria das pesquisas, devido à grande uniformidade dos dados obtidos através das respostas e por ser mais fácil de apurar e processar no momento da tabulação e análise de discussão. As 4 (quatro) questões discursivas contava com perguntas pertinentes ao assunto em pauta e seguindo a linha de Gil (2008) foi solicitado aos pesquisados que fossem sinceros e colocassem suas próprias respostas. As questões abertas (discursivas) permitem e possibilitam ampla liberdade de resposta aos respondentes do questionário.

Os dados foram tabulados através de uma pesquisa de campo e baseados na metodologia referenciada no estudo onde foram analisados e apresentados. As informações foram analisadas através do estabelecimento de percentagens das



respostas citadas de modo a permitir uma interpretação dos resultados da pesquisa. O referido trabalho foi realizado através da tabulação eletrônica dos dados, através do próprio Google Forms onde foi construído o questionário da pesquisa, a tabulação dos dados ocorre na medida que as pesquisas estavam sendo processadas pelo sistema operacional e ele já calculava os dados, deixando-os armazenados e organizados.

Outro recurso utilizado foi de associar o Excel com Google Forms de forma que compartilham a mesma planilha de dados, facilitando assim o modo de transferência de gráficos e dados para utilização do corpo e do desenvolvimento do trabalho metodológico, além de ser arquivado e armazenado de forma que possa ser utilizado e aplicado quando requerido em outras fases do estudo. Após a tabulação eletrônica dos dados feitos pelo Google Forms realizou-se uma análise minuciosa dos dados estatísticos os quais foram fundamentados em autores.

Para os dados contidos no quadro com as respostas discursivas foi feita uma tabulação manual, a qual foram analisadas as respostas e feita uma condensação de respostas similares, após a construção do quadro enxuto com as respostas foi feito o levantamento dos dados estatísticos em relação às respostas obtidas. Como se trata de uma pesquisa mais ampla, foi necessário utilizar a tabulação de dados mista, ou seja, foi utilizada a tabulação manual e eletrônica no mesmo estudo. Após a identificação das respostas foi feita a análise e discussão de dados dos quadros com as respostas.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

É de suma importância conhecer quem é o docente que atua na educação básica, além de relevante o autor considera fundamental, pois através das informações obtidas do perfil e características dos professores pode-se traçar estratégias mais adequadas de formação. Inteirar das práticas vividas pelos educadores, aprofundar na rotina do seu trabalho, identificar suas habilidades e seus conhecimentos, transmitir bases e recursos no qual possa pensar nas melhores formas e pretensões de



melhorar a educação no âmbito geral de forma que possa buscar a maximização de resultados e qualidade do ensino para população (ANDRÉ, 2009).

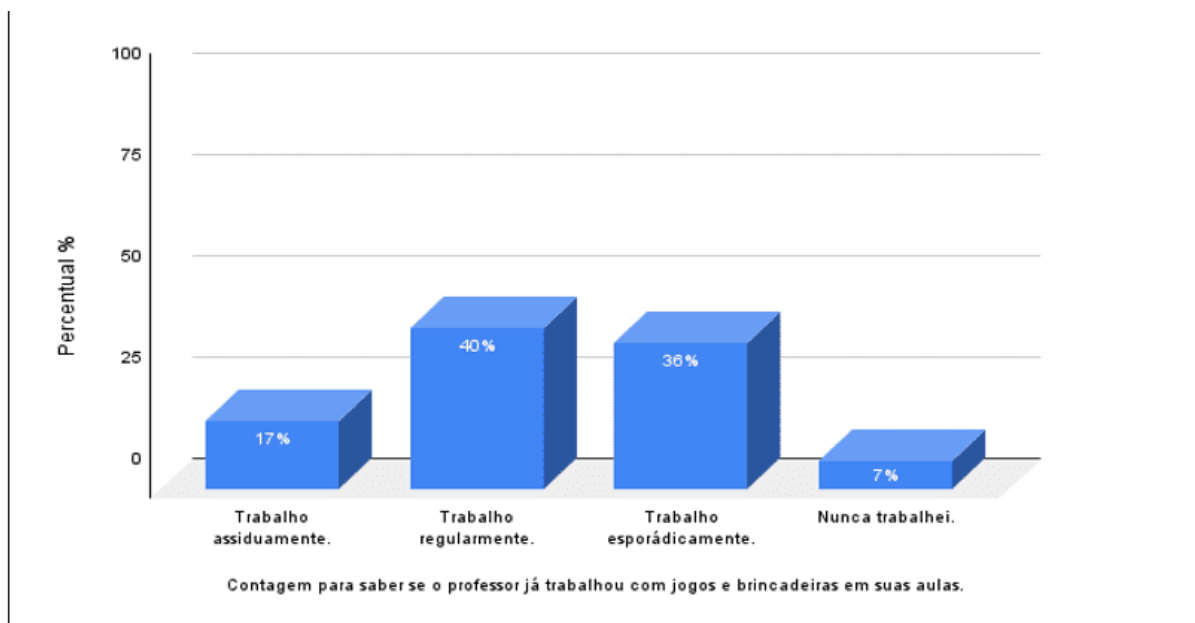
Os dados foram alcançados através da pesquisa de campo e baseados na metodologia referenciada no estudo, após a tabulação dos dados e vislumbrando atender aos objetivos da pesquisa.

3.1 QUESTIONÁRIO RESPONDIDO PELOS PROFESSORES

Verifica-se no gráfico 1, a seguir, o percentual de respostas relacionadas à questão do uso de jogos e brincadeiras, dos professores entrevistados, em suas aulas como forma de ensino-aprendizagem e se o professor já trabalhou ou trabalha com essa metodologia, sendo observado que 40% dos professores trabalham regularmente com as atividades de jogos e brincadeiras em suas aulas. Outra parcela dos docentes que corresponde a 36% dos pesquisados trabalham esporadicamente com jogos e brincadeiras em suas aulas como forma de proporcionar ensino-aprendizagem aos discentes do 1º ao 5º ano do ensino fundamental. Outros 17% dos educadores trabalham de forma assídua e efetiva com as atividades de jogos e brincadeiras proporcionando o desenvolvimento do ensino-aprendizagem em suas classes. A minoria, que corresponde a 7%, dos professores entrevistados nunca trabalharam com atividades lúdicas com a finalidade de propor ensino-aprendizagem em suas aulas do ensino fundamental. Portanto, através dos dados obtidos pode-se observar que a maioria dos profissionais da educação utilizam ou já utilizaram as atividades de jogos e brincadeiras como forma de proporcionar aos seus alunos, do 1º ao 5º ano da rede municipal de Belo Horizonte - MG, um ensino-aprendizagem voltado para o desenvolvimento integral dos seus alunos.

Segundo Piccioni (2007) apresentar uma proposta de jogos e brincadeiras dentro do âmbito escolar significa proporcionar as mais variadas formas de expressar, extravasar, imaginar, descobrir e experimentar o ato de brincar em sua totalidade e efetividade.

Gráfico 1 – Trabalhos desenvolvidos através de jogos e brincadeiras em suas aulas como forma de ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

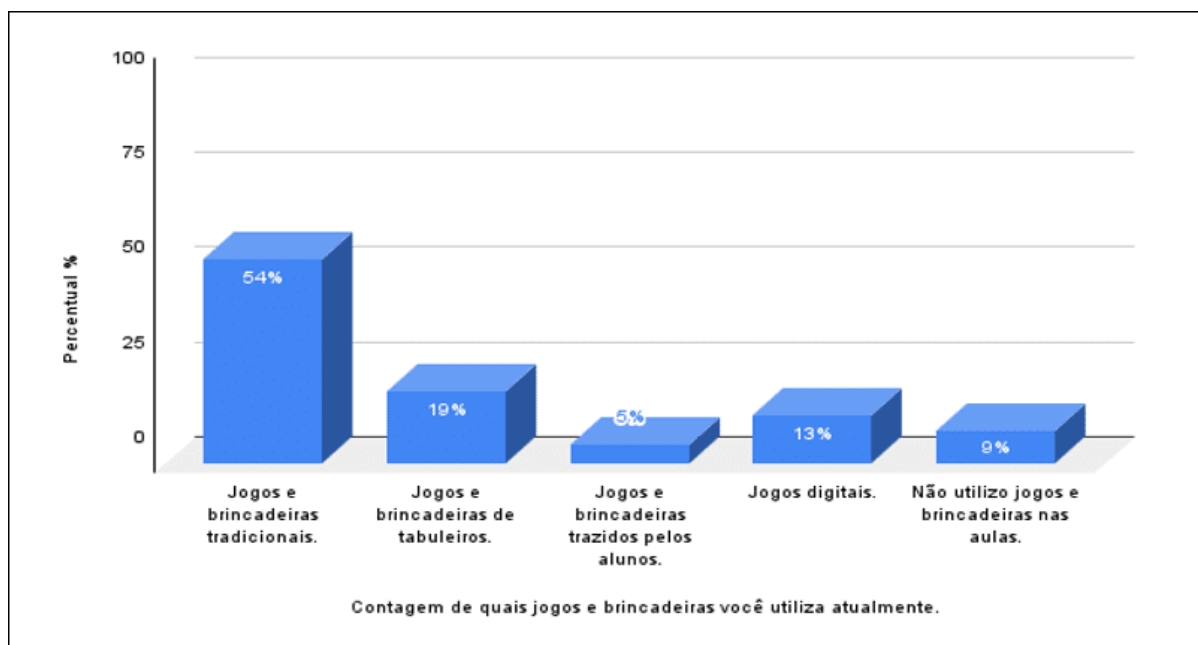
A ludicidade completa e contribui para que os conteúdos relacionados a criança e o adulto se tornem extensos e duradouros, permitindo-a pensar, agir, decidir, cooperar, competir, imaginar, construir, descobrir, sentir as mais diversas emoções, criar, aceitar limites, experimentar, cooperar e viver o encanto da vida infantil (PICCIONI, 2007). Tal afirmação também pode ser encontrada com Marques et al (2020) ressaltando que a brincadeira é um dos trajetos que viabiliza o desenvolvimento integral dentro da educação infantil. O procedimento e ato de brincar são de extrema importância no sistema de ensino-aprendizagem, visto que não é apenas sobre um período de lazer e divertimento, é um período em que manifesta conhecimento, discernimento, percepção e formação para vida vindoura (MARQUES et al., 2020).

Visto também por Brescovit e Utzig (2016) o resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais do passado possibilitará um novo olhar para o desenvolvimento integral da criança, pois será observado outra cultura do brincar, outra forma de vida, de expressão, de imaginação e criatividade. Através das brincadeiras e jogos antigos as crianças poderão renunciar em parte a dependência aos jogos e brinquedos

eletrônicos e com isso ter uma vida mais saudável e salutar, fatores esses que são o desígnio de pais e educadores, ou seja, que os filhos tenham mais qualidade de vida em todos os sentidos.

De acordo com os dados apresentados através do gráfico 2, a seguir, percebe-se que 54% dos professores utilizam os jogos e brincadeiras tradicionais nos dias atuais para o desenvolvimento integral dos seus alunos. Ainda verificando os dados nota-se que 19% dos professores preferem e priorizam os jogos e brincadeiras de tabuleiro como forma de desenvolvimento dos seus alunos e 13% dos docentes entrevistados utilizam os jogos digitais para proporcionar o desenvolvimento integral dos seus alunos. Observa-se, ainda, que 9% dos educadores não utilizam nenhum tipo de jogo ou brincadeira. E 5% dos professores entrevistados preferem permitir que as próprias crianças da classe levem seus jogos e brinquedos para serem utilizados nas aulas, sendo o professor apenas o moderador das atividades.

Gráfico 2 - Jogos e brincadeiras utilizados nos dias atuais para o desenvolvimento dos alunos:



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Marques (2017) cita que o brincar e jogar são de extrema importância no dia-a-dia dentro das instituições de ensino, pois através das atividades torna-se o ambiente



mais agradável e saudável, proporcionando momentos únicos de prazer e de aprendizado, portanto, compete aos docentes gerar uma reflexão crítica sobre os jogos e brincadeiras dentro da sala de aula, e o docente por sua vez precisa ter acesso a esse saber, proporcionando a utilização do lúdico como forma de ensino-aprendizagem para seus alunos. Este saber deve ser estimulado e aprendido desde a formação inicial do docente, proporcionando assim as condições necessárias de utilização desse instrumento como facilitador e estimulador do ensino-aprendizagem.

Para Piccioni (2007) Os jogos e as brincadeiras tradicionais representam também uma fonte inesgotável de conhecimento histórico sobre o universo e sobre cada um dos indivíduos, contribuindo assim para o desenvolvimento integral dos alunos, através de recursos cognitivos que favorecem e despertem o raciocínio, a tomada de decisões, a solução de problemas e o questionamento histórico-crítico de sua realidade.

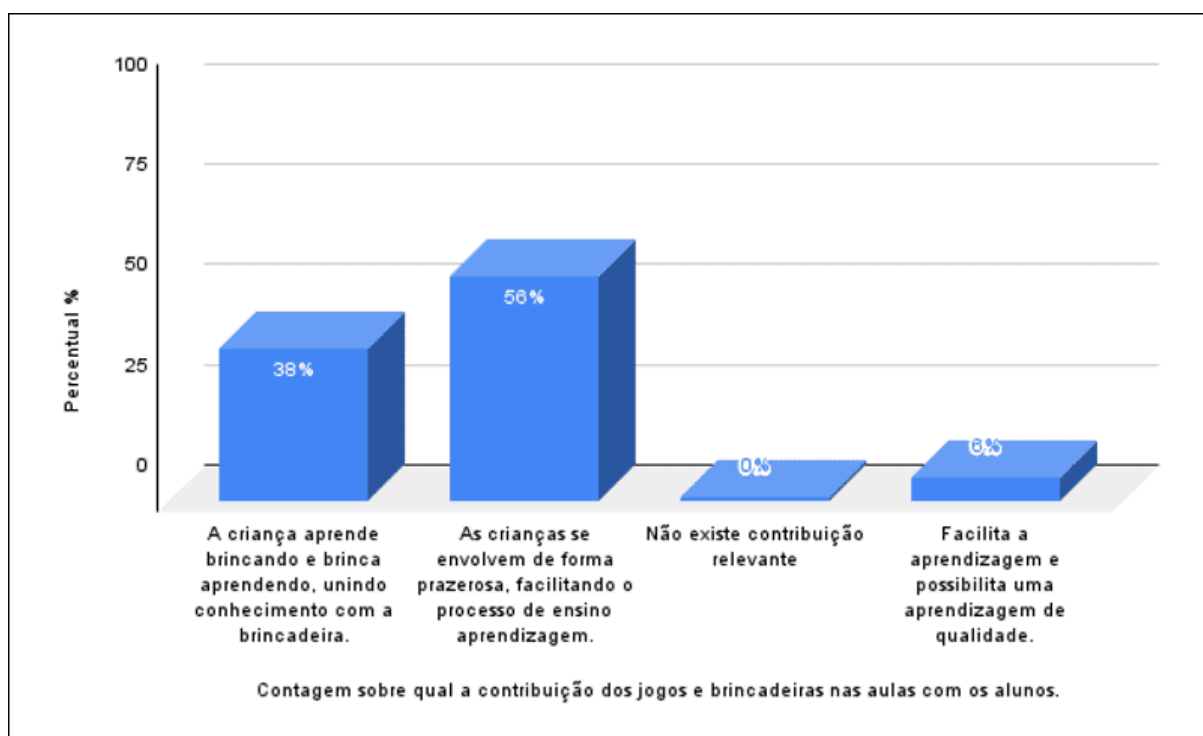
Rodrigues, Santana e Santos (2016) esclarecem que os jogos e brincadeiras são um importante recurso pedagógico para os tempos modernos, pois através da sua prática sistemática as crianças serão guiadas e estimuladas para o princípio do desenvolvimento motor, psicológico, social, afetivo, cognitivo e de aprendizagem escolar. A prática dos jogos e brincadeiras principalmente no contexto escolar e sem hesitação, é uma das melhores ferramentas para o aprendizado, para vivências, experimentações e transformações, além de auxiliar na socialização, compreensão, autonomia e crescimento.

De acordo com o estudo realizado e com a pesquisa em pauta, no gráfico 3, fica constatado que 56% dos professores, ou seja, a maioria enfatiza que os jogos e brincadeiras tradicionais, do passado, possuem relevante contribuição em suas aulas. Parte dos professores que correspondem a 38% utilizam da mesma forma os jogos e brincadeiras tradicionais em suas aulas e acreditam que a criança aprende através da brincadeira e brinca aprendendo, unindo, portanto, o conhecimento com a brincadeira. Outros 6% dos professores entrevistados também acreditam nos jogos e brincadeiras tradicionais, utilizam tal estratégia por compreender que facilita a aprendizagem e possibilita uma aprendizagem de qualidade. Nas respostas obtidas constatou-se que

nenhum (0%) dos professores considera que não existe contribuição relevante, no uso de jogos e brincadeiras em suas aulas.

Nos estudos de Piccioni (2007) considera a memória do brincar, que atualmente está sumida devido ao grande exagero de acessórios e materiais modernos oferecidos às crianças, no entanto, acredita-se que os jogos e brincadeiras tradicionais com cunho educativo ainda pode ser resgatada através de uma conexão entre o educador e o educando fortalecendo também os elos de aproximação dos seus pares e a cultura. Observa-se que através dessa junção que os jogos e brincadeiras persistiram ao tempo e ao espaço e terá sempre um lugar de conexão da criança com o seu universo imaginário cheio de fantasias e descobertas.

Gráfico 3- Contribuição dos jogos e brincadeiras nas aulas



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Assim como Rodrigues; Santana e Santos (2016), Teixeira (2014) corrobora que os espaços escolares das instituições de ensino devem ser atrativos, organizados, amplos, dinâmicos, limpos, de fácil acesso e multiuso, local esse onde seja favorável

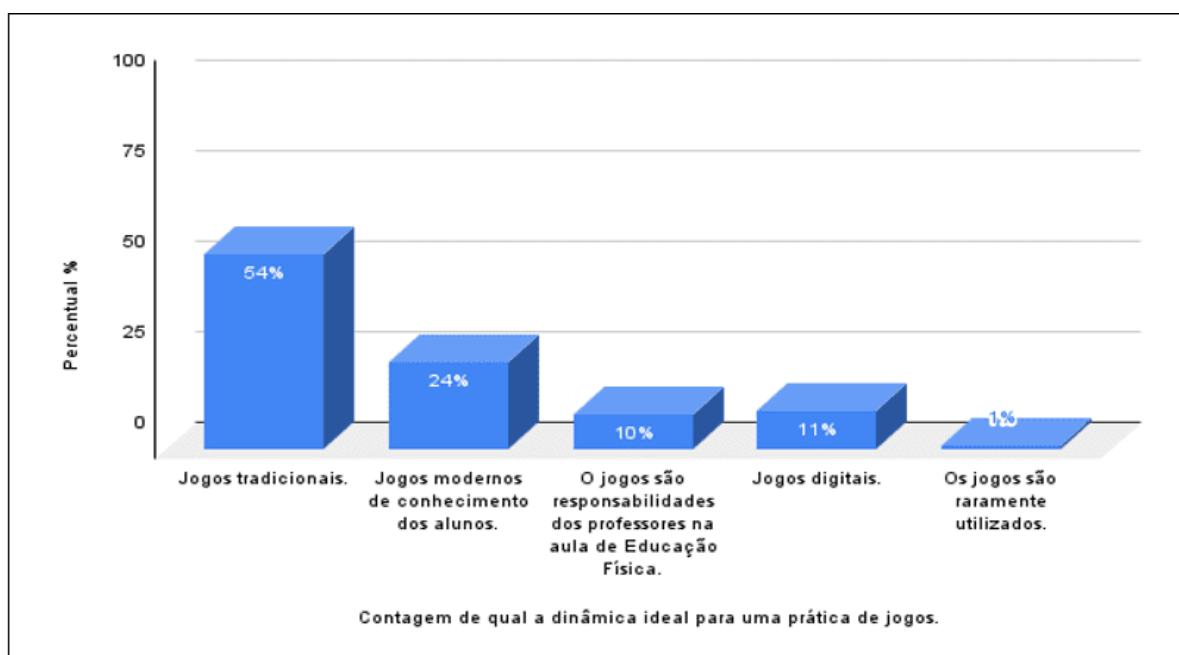


e explorado a prática das brincadeiras e possa servir para que as crianças desenvolvam suas habilidades, criatividade e imaginações.

Teixeira (2014) informa que diversas atividades colaboram como recurso pedagógico da contemporaneidade, entre elas ressalta as atividades de brincadeiras através das artes e brincadeiras educativas que relacionam cuidados corporais. O autor expõe também a importância de “ter salas adequadas às idades dos alunos, terem recursos pedagógicos variados, funcionários, como professores qualificados que apresentem planos pedagógicos coerentes” (TEIXEIRA, 2014, p. 81).

Nos dados obtidos através do gráfico 4, a seguir, ficou constatado que os professores do ensino fundamental em sua maioria entendem que os jogos e brincadeiras tradicionais possuem uma dinâmica ideal para o desenvolvimento de seus alunos em diversos aspectos, como desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e motor, portanto, 54% consideram os jogos tradicionais como a melhor forma de desenvolvimento integral. Outros 24% dos professores pesquisados consideram os jogos modernos como a melhor dinâmica e ideal para o desenvolvimento integral dos seus alunos. Outros 11% dos docentes consideram que os jogos digitais são uma das melhores formas de proporcionar dinâmica ideal para a prática de jogos. Para 10% dos docentes acham que a responsabilidade dos jogos e brincadeiras devem ficar por conta dos professores de Educação Física, portanto, exime tal responsabilidade. E apenas 1% apresenta que os jogos são raramente utilizados em suas atividades cotidianas em sala de aula.

Gráfico 4 - Dinâmica ideal para uma prática de jogos



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Para Silva (2004) alega que o universo da fascinação de muitas crianças que não possuem acesso aos jogos e brinquedos tecnologicamente construídos a um nicho de mercado, no entanto, existe uma corrente que cria e recria o mundo infantil dos jogos e brincadeiras a partir das brincadeiras tradicionais do passado que por sua vez ultrapassam barreiras e passam muitas vezes de geração para geração, considerando sempre o imaginário, a fantasia, o faz de conta, a descoberta e o universo do brincar e ser feliz, portanto, esse sonho do faz-de-conta e fantasia tem perpetuado historicamente através do tempo e do espaço para agir uma ação no mundo.

O autor Silva faz uma crítica aos jogos eletrônicos futuristas, quando enfatiza em sua narração que o ato de brincar desenvolve e movimenta as inúmeras experiências no âmbito sociocultural que por sua vez é considerado fundamental para que a criança possa enxergar e entender melhor o mundo à sua volta. Neste aspecto deve-se considerar que os jogos e brinquedos eletrônicos da pós-modernidade ofuscam a criatividade, imaginação, fantasia e descoberta da vida humana (SILVA, 2004).

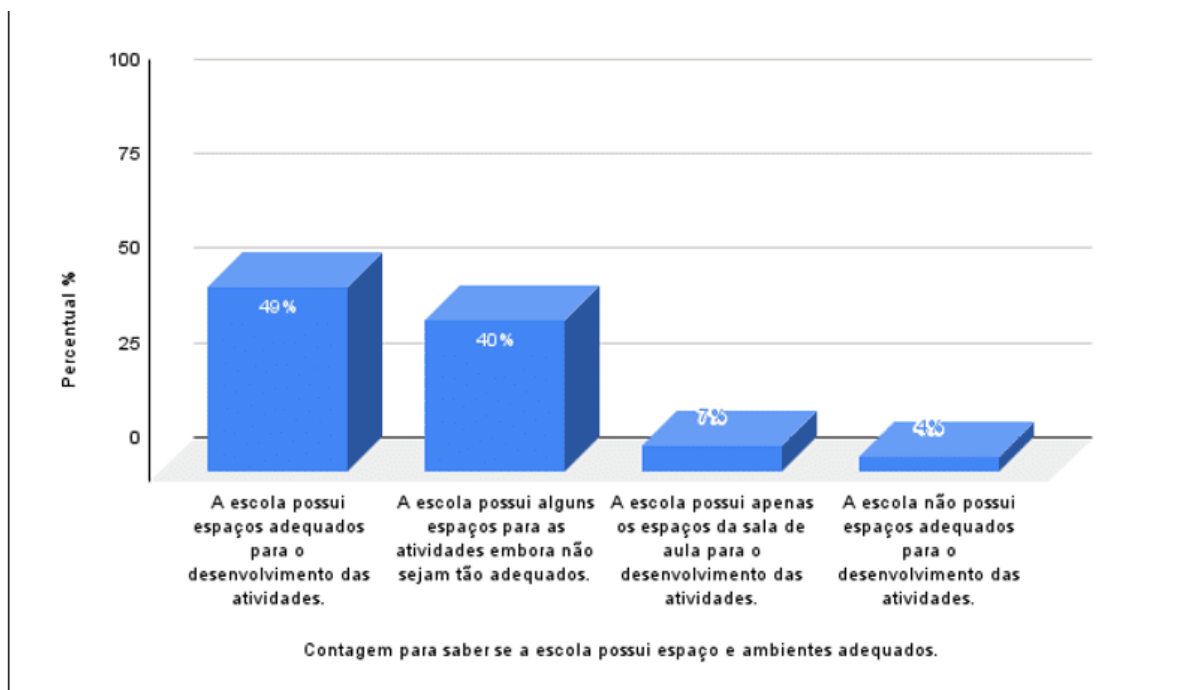


De acordo com os dados obtidos através da pesquisa de campo, referente aos espaços e ambientes adequados para o desenvolvimento das atividades de jogos e brincadeiras nas escolas, percebe-se no gráfico 5 (abaixo) que 49% das escolas das redes municipais de ensino da cidade de Belo Horizonte possuem espaços e ambientes adequados para a prática e desenvolvimento das atividades de jogos e brincadeiras. Outras escolas que correspondem a 40% possuem alguns espaços para o desenvolvimento das atividades, no entanto, não são tão adequadas. Outras 7% das escolas possuem apenas os espaços de sala de aula para o desenvolvimento das atividades, não tendo espaços apropriados como: quadras, áreas de convivência, jardim, campos e espaços lúdicos. Com 4% está a minoria das escolas que por sua vez não possuem espaços adequados para o desenvolvimento das atividades e possivelmente também as salas de aula não são propícias para a prática de jogos e brincadeiras com fins pedagógicos.

De acordo com Navarro e Prodocimo (2012) os espaços e ambientes escolares devem ser construídos e adaptado para as crianças e junto delas, tendo percepção e discernimento de suas necessidades, dificuldades, desejos, atrações e envolvimento do ambiente para que se torne um local apropriado para que a criança possa se desenvolver no tempo e agir através de uma ação no mundo. Para o autor é muito relevante pensar nas inúmeras possibilidades de mediação das atividades lúdicas na instituição de ensino.

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).

Gráfico 5 - Espaços e ambientes adequados para o desenvolvimento das atividades de jogos e brincadeiras nas escolas:



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Segundo Fantin (2000), o resgate de jogos e brincadeiras do passado atuam como conexões para o presente, para fazer diferença no futuro. O ato de brincar e de resgatar tais atividades possibilitam as crianças a vivenciar práticas singulares que foram um marco na vida de muitas crianças que viveram na década de 80 e deixaram evidências que tais jogos e brincadeiras farão diferença na vida das crianças da educação infantil que vivem nos dias atuais, pois ficou notório ao longo da história que as brincadeiras tradicionais praticadas em meados dos anos 80 tiveram uma grande influência no desenvolvimento integral nos aspectos motores, sociais, afetivos e cognitivos das crianças daquela época.

Para Fantin (2000) é muito importante resgatar as brincadeiras do passado, pois tais brincadeiras expressam a história e a cultura e como as atividades puderam auxiliar no desenvolvimento da criança da educação infantil, o resgate dos jogos e brincadeiras tradicionais irão revelar singularidades da vida, comportamentos reflexivos, experiências, formas e sentidos, em especial modos de brincar e



relacionar-se. Produzindo existência das atividades tradicionais de décadas passadas para o presente para fazer diferença no futuro, confirma Fantin (2000).

Também descreve Kishimoto (2001) que o resgate das brincadeiras tradicionais ocorridas na infância de décadas atrás é resgatar a história e a cultura de um povo, embora, essa cultura popular esteja passando por muitas modificações no âmbito social e tecnológico, a escola por sua vez também faz parte desse processo de mudança e transição.

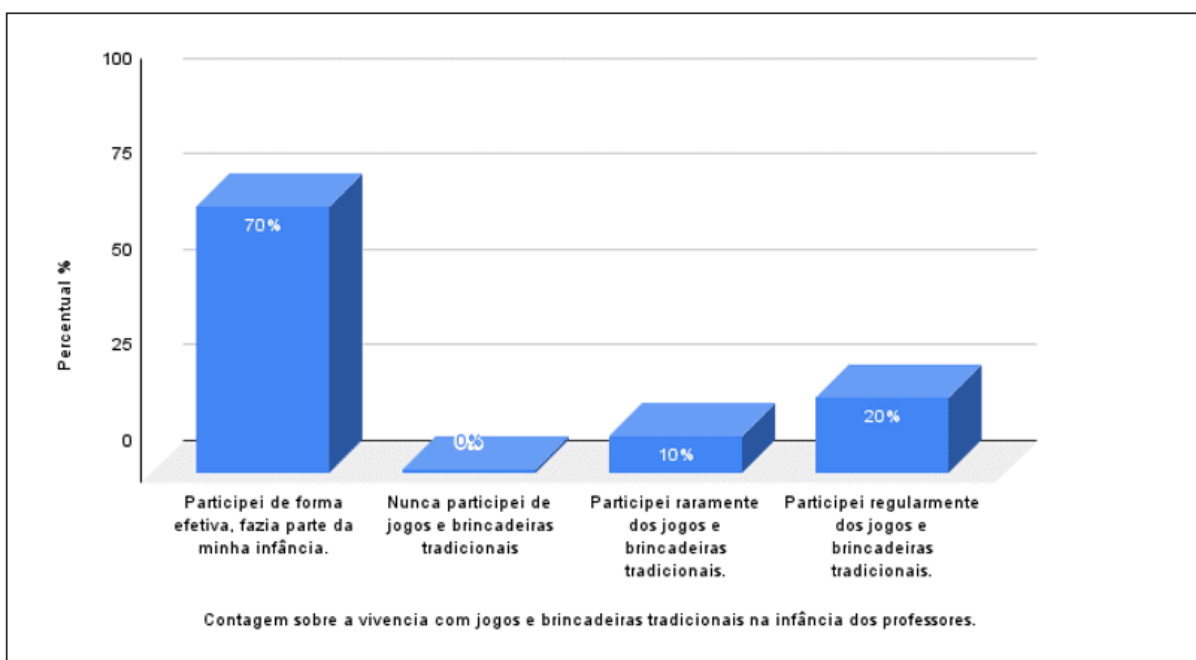
Para Rodrigues, Santana e Santos (2016) a instituição de ensino proporciona o ambiente adequado para que seja resgatado as brincadeiras tradicionais do passado, a experiência por meio da brincadeira que as crianças encontram um novo mundo, cheio de novidades e descobertas. Kishimoto (2001) completa dizendo que o ato de brincar é apresentado como uma ferramenta capaz de atuar efetivamente no desenvolvimento integral da criança na educação infantil, correspondendo aos anseios oriundos do seu universo e assim edificando suas particularidades e identidade.

Navarro e Prodocimo (2012) ressaltam que espaços fechados, salas organizadas com mesas e cadeiras, armários de brinquedos e acessórios trancados, inibem de uma certa forma o desejo de brincar da criança. Portanto, o educador e toda a comissão escolar, devem ter um olhar holístico, ou seja, enxergar e estar atento à disposição de acessórios e materiais lúdicos nas salas de aula.

Nota-se no gráfico 6 em relação a vivência e participação efetiva do professor com jogos e brincadeiras tradicionais em sua infância, que a maior parte dos entrevistados afirmaram que participavam de forma efetiva e que as atividades faziam parte da sua infância o que corresponde a 70%, como participação regular dos jogos tradicionais a pesquisa apresentou 20% dos professores que mantinham contato regular com as atividades, e 10% dos entrevistados participavam raramente das atividades de jogos e brincadeiras, interessante que todos os docentes da amostra já tiveram algum contato com os jogos e brincadeiras tradicionais, portanto, não tivemos nenhuma (0%) resposta como nunca participou dos jogos e brincadeiras tradicionais.

Discutindo o gráfico 6 Fardin (2015) cita que várias experiências de resgate de jogos e brincadeiras antigas se mostraram muito positivas, pois auxiliam no processo de aprendizagem, sendo que tais atividades podem ser interpretadas apenas como recursos, e perdendo o sentido de brincadeiras, ou em algumas situações, até o sentido lúdico, tomando outras formas e funções no treinamento e sistematização de conhecimentos, visto que são utilizadas com a principal função de atingir resultados já estabelecidos.

Gráfico 6 - Vivências de jogos e brincadeiras tradicionais na infância do professor:



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Fardin (2015) cita em estudo semelhante, sobre jogos e brincadeiras antigas, constatando em sua amostra, que a maioria também utilizava das atividades e vivências de jogos como parte integrante da sua rotina diária e menos da metade responderam que não tinham contato e não fazia parte do seu dia a dia as brincadeiras e brinquedos, portanto, indica que uma pequena parte dos entrevistados apenas não tiveram a vivência em sua infância com as atividades de brincadeiras e brinquedos, ficando assim também bem próximo dos registros encontrados do gráfico 6, que representa 0-10% dos participantes.

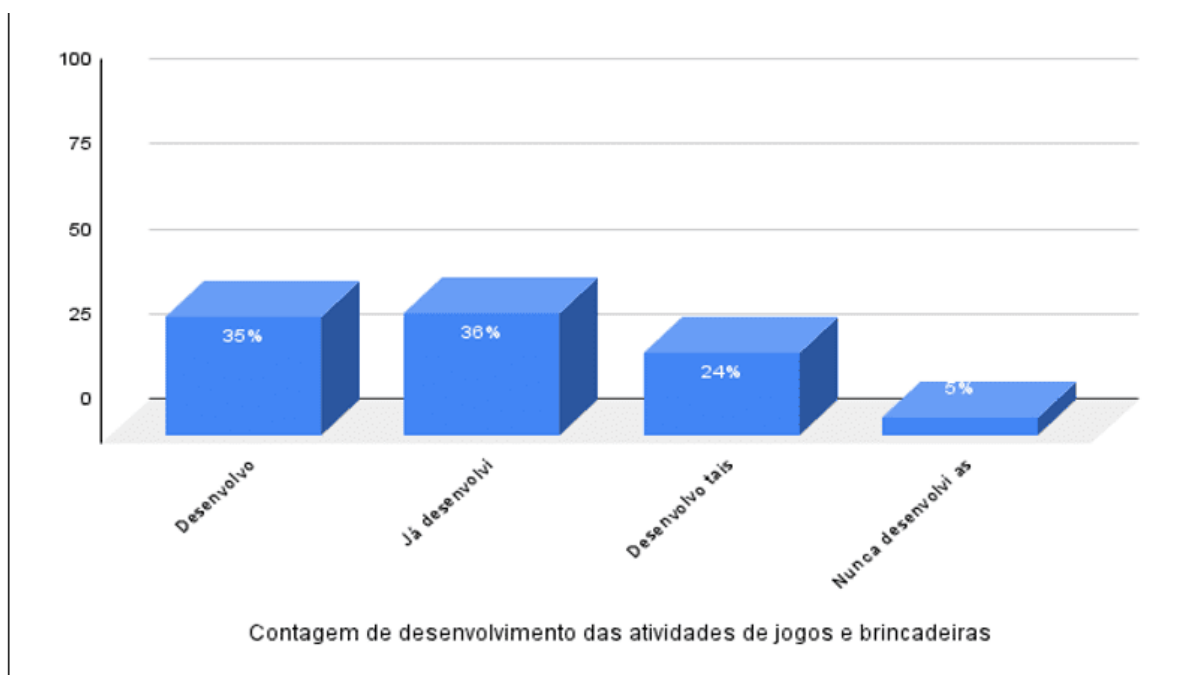


As brincadeiras funcionam como um elemento fundamental para o crescimento das crianças num todo, além de ser uma atividade prazerosa, integrativa e que proporciona a sociabilização com outras crianças de culturas diferentes. As aulas de Educação Física com foco na autonomia e formação ou em brincadeiras despertam as crianças para novas fontes de interesse, desenvolvimento da criatividade e principalmente para um aprendizado mais efetivo, portanto, os jogos e brincadeiras tradicionais podem ser vistos como um forte recurso pedagógico para as aulas da contemporaneidade (SANTOS, 2012).

Foi diagnosticado no gráfico 7, a seguir, que trata do desenvolvimento de atividades de jogos e brincadeiras com o intuito pedagógico nas aulas um percentual muito próximo, ou seja, 36% já desenvolveu em suas aulas as atividades com a finalidade de desenvolvimento pedagógico, e 35% desenvolve regularmente os jogos e brincadeiras em suas aulas com o objetivo de desenvolvimento pedagógico em alguma disciplina lecionada. Para 24% dos professores entrevistados, também desenvolve as atividades, porém sem regularidade, ou seja, quando possível elas são desenvolvidas. Outro dado corresponde aos professores que nunca desenvolveram atividades em suas aulas com a finalidade de desenvolvimento pedagógico, ou seja, 5% dos entrevistados disseram que nunca trabalharam com jogos e brincadeiras de forma direcionada, tendo o intuito de desenvolvimento educacional.

Satisfatoriamente observa-se através do gráfico 7, onde foi apurado que a maioria dos docentes têm consciência sobre a importância das atividades para o desenvolvimento pedagógico e desenvolvem em suas aulas as brincadeiras e jogos tradicionais com regularidade buscando assim o desenvolvimento integral dos alunos do ensino fundamental do 1º ao 5º ano da rede municipal da cidade de Belo Horizonte - MG.

Gráfico 7 - Desenvolvimento de atividades de jogos e brincadeiras com intuito pedagógico nas aulas:



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

As brincadeiras funcionam como um elemento fundamental para o crescimento autonomia e formação das crianças num todo, além de ser uma atividade prazerosa, integrativa e que proporciona a socialização com outras crianças de culturas diferentes. As aulas de Educação Física com foco em brincadeiras despertam as crianças para novas fontes de interesse, desenvolvimento da criatividade e principalmente para um aprendizado mais efetivo, portanto, os jogos e brincadeiras tradicionais podem ser vistos como um forte recurso pedagógico para as aulas da contemporaneidade (RODRIGUES; SANTANA; SANTOS, 2016).

Ribas (2012) também corrobora que nos tempos atuais o mundo está totalmente inserido na globalização e alta tecnologia nos mais diversos segmentos da sociedade e na educação das crianças não é diferente, toda essa tecnologia acaba levando as crianças ao individualismo, ou seja, opõe totalmente ao coletivismo, diminuem a capacidade de desenvolver atividades em grupo, de criar, de adaptar, de imaginar e vivenciar todas as formas de brincar, de interagir e ser feliz.



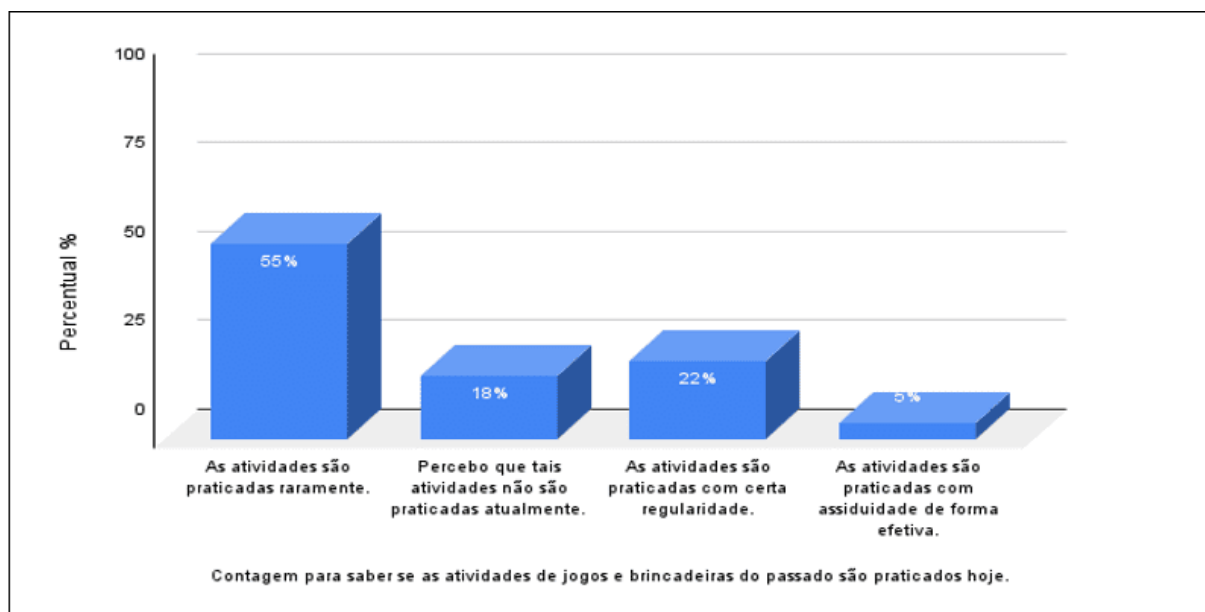
Para Neves (2012) os jogos e brincadeiras tradicionais vem passando por inúmeras alterações em seu formato e aplicação, as mudanças têm ocorrido por diversos fatores, entre eles destaca-se o encolhimento dos espaços que eram destinados para a prática das atividades, muitos deles foram diminuídos devido ao crescimento da violência ocorrida nos grandes centros metropolitanos, outro motivo que foi preponderante para a diminuição dos espaços de lazer, recreação e desenvolvimento de jogos e brincadeiras que também foi mencionado por outros autores como: Ribas (2012), Rodrigues; Santana e Santos (2016), Teixeira (2014), Brescovit e Utzig (2016), Brustolin (2012) e Alves et al. (2015), à disseminação da indústria de jogos e brinquedos infantis eletrônicos, que por sua vez são cada vez mais chamativo, envolvente e sedutor, levando as crianças a se entregarem pelos seus encantos e possibilidades.

Fardin (2015) também questionou docentes em sua pesquisa sobre brinquedos e brincadeiras antigas e apurou em sua investigação sobre a utilização de brinquedos e brincadeiras como forma de desenvolvimento pedagógico, e chegou aos seguintes dados: 83% dos docentes utilizam efetivamente os brinquedos e brincadeiras antigas como forma de desenvolvimento pedagógico em suas aulas e 17% dos professores afirmaram que não utilizam tais atividades com o fim de desenvolvimento pedagógico em suas atividades de classe. Portanto, nota-se em ambos os estudos uma aproximação em percentual no quesito de utilizar os jogos e brincadeiras tradicionais como forma de desenvolvimento pedagógico em suas aulas na rede municipal do 1º ao 5º ano do ensino fundamental.

De acordo com os dados obtidos, no gráfico 8, a seguir, sobre as opiniões dos professores em relação aos jogos e brincadeiras do passado, se ainda são praticados com os alunos do Ensino Fundamental atualmente. Infelizmente foram encontrados os seguintes percentuais na pesquisa, 55% alegam que as atividades de jogos e brincadeiras são raramente praticadas em suas aulas atualmente. Outros 22% demonstram que as atividades de jogos e brincadeiras são praticadas atualmente com certa regularidade, no entanto, constata-se que é ainda é um número muito reduzido pelo tamanho da amostra. Uma parte que corresponde a 18% dos pesquisados declaram que as atividades de jogos e brincadeiras não são praticadas atualmente

em suas aulas. E 5% dos participantes da pesquisa declararam que as atividades são praticadas com assiduidade de forma efetiva em suas aulas. Esse último dado mostra a importância de resgatar os jogos e brincadeiras tradicionais para os dias atuais e a relevância de serem parte integrante das aulas de forma efetiva.

Gráfico 8 - Opiniões em relação aos jogos e brincadeiras do passado se ainda são praticados com os alunos do Ensino Fundamental nos dias atuais



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Souza (2008) cita 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 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 e Vieira (2007) dissertam revelando que os educadores devem prezar e respeitar as brincadeiras e entender sobre sua influência na formação integral das crianças, os professores são referências para estimulação e desenvolvimento das habilidades e capacidades de seus educandos, além de participarem diretamente da instigação da criatividade, da imaginação e da investigação. O educador representará



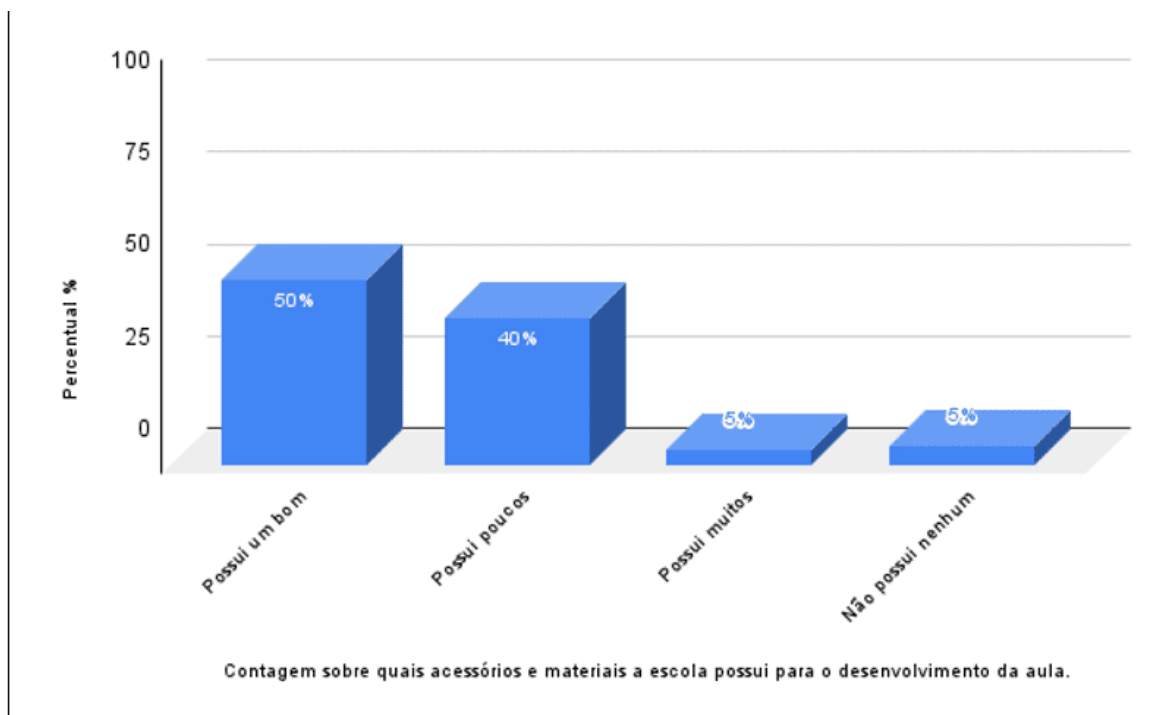
o agente de transformação, através da sua visão holística, ou seja, enxergando seus alunos num todo, permitindo sua espontaneidade e vivências múltiplas através das brincadeiras e jogos.

Alves (2001) apud Cordazzo e Vieira (2007) abordam de forma elementar a discussão e constata que, “Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando a matéria. Professor bom é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o aluno a brincar” (ALVES, 2001, p. 20-21).

Ainda nesse sentido Silva (2004), mostra que é preciso compreender as singularidades e características que ocorrem na edificação da performance de brincar. Silva (2004) salienta que os jogos e brincadeiras tradicionais do passado usufruídas pelos pais e familiares da década de 80, trazem vivências e experiências do passado para os dias atuais.

Em relação aos acessórios e materiais que as escolas possuem para o desenvolvimento de atividades de jogos e brincadeiras nas aulas do 1º ao 5º ano do ensino fundamental da rede municipal da cidade de Belo Horizonte, percebe-se no gráfico 9, a seguir, que felizmente 50% das escolas possuem um bom número de materiais para a desenvolvimento das atividades práticas. Em contrapartida, 40% das escolas possuem poucos acessórios e materiais para serem utilizados nas aulas. Infelizmente apenas 5% das escolas possuem muitos acessórios e materiais para o desenvolvimento das aulas com fim pedagógico. E 5% da amostra das escolas pesquisadas não possuem nenhum tipo de acessório e/ou material que possa ser utilizado para o desenvolvimento dos alunos.

Gráfico 9 - Acessórios e materiais que as escolas possuem para o desenvolvimento de atividades de jogos e brincadeiras nas aulas



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Segundo Navarro e Prodocimo (2012) a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos são decorrentes do ato de brincar, investigar e experimentar as atividades de jogos e brincadeiras com intuito pedagógico. O docente por sua vez deve ser o mediador, incentivador e o agente que poderá proporcionar descobertas, transformações e experimentações na vida das crianças. Os autores citam 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 brincar juntas. Tudo isso faz parte da mediação do brincar feita pela escola (NAVARRO; PRODOCIMO, 2012, p. 646).

Em síntese Marques (2017) verifica que os jogos e brincadeiras viabilizam inovações dos modos das crianças aprenderem e desenvolverem, relacionados a aspectos



como: qualificação do corpo docente, preparação do espaço escolar, aquisição de acessórios e materiais utilizados para a prática, adequação do ambiente escolar e conscientização dos pais, portanto, através dessas adaptações e inserções pode-se esperar uma melhoria dos processos de educação, competente para satisfazer os anseios primordiais das crianças, pois jogos e brincadeiras dentro do contexto escolar não são adicionadas, mas sim fazem parte da metodologia de aprendizagem e desenvolvimento integral.

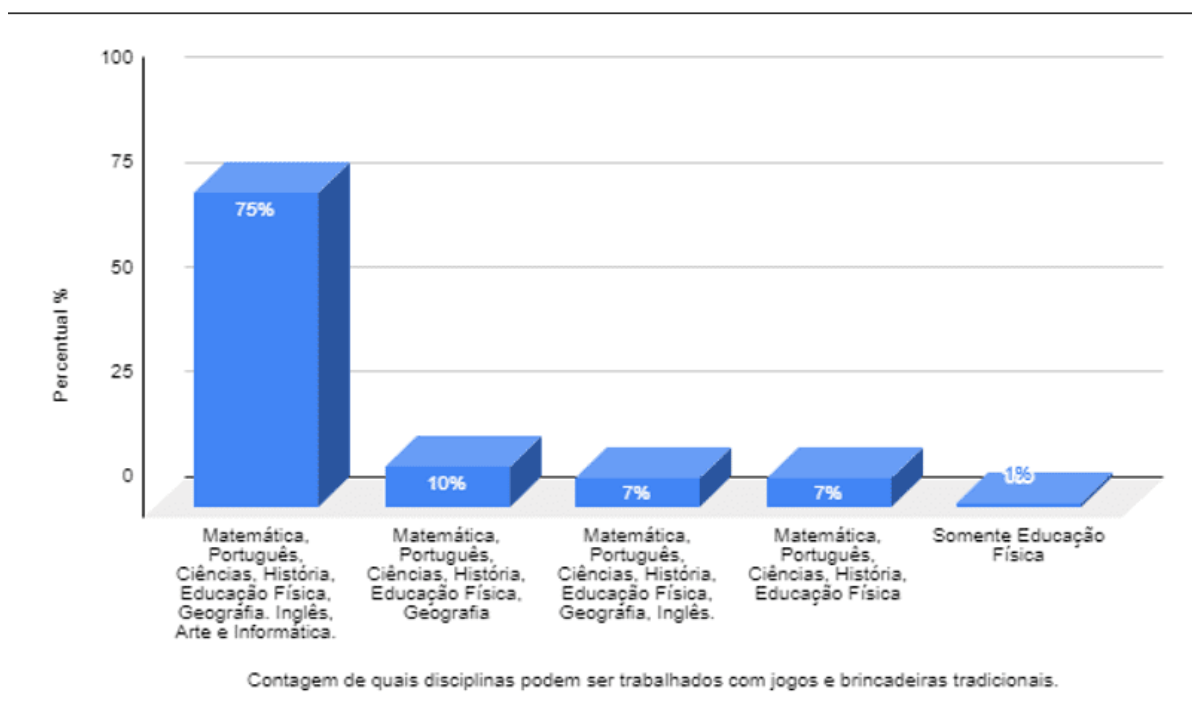
O desenvolvimento da criança inicia-se pelo discernimento do seu próprio corpo, ou seja, conhecer a cultura corporal, individualidade e especificidades, visto que pelo meio da estruturação do corpo que a pessoa gera conexões com os materiais e indivíduos que constituem a sua convivência cotidiana (DAOLIO, 1995).

De acordo com os dados apurados e inseridos no gráfico 10, a seguir, percebe-se que 75% dos profissionais pesquisados consideram que os jogos e brincadeiras podem ser utilizados como forma de desenvolvimento integral em todas as disciplinas lecionadas (Matemática, Português, Ciências, História, Educação Física, Geografia, Inglês, Arte e Informática). Para 10% consideram que a aplicação dos jogos e brincadeiras sejam pertinentes apenas nas seguintes disciplinas: (Matemática, Português, Ciências, História, Educação Física, Geografia). Apresentam com 7% os educadores que constatarem que as disciplinas que podem ser desenvolvidos os jogos e brincadeiras tradicionais são: (Matemática, Português, Ciências, História, Educação Física). Outros 7% consideram que os jogos e brincadeiras devem fazer parte integrante das seguintes disciplinas: (Matemática, Português, Ciências, História, Educação Física, Geografia, Inglês). E apenas 1% considera que as atividades de jogos e brincadeiras são exclusivamente da disciplina de Educação Física, não considerando que as outras disciplinas lecionadas possam ter vínculo e possam ser trabalhadas efetivamente com intuito de desenvolvimento integral dos alunos.

É notório para Cordazzo e Vieira (2007), que a brincadeira é uma das principais ações para o desenvolvimento integral da educação infantil, além de ser uma das principais práticas cultivadas e realizadas durante o crescimento da criança. Os jogos e brincadeiras inspiram crianças para um desenvolvimento em diversos aspectos

(motor, cognitivo, social e afetivo) além de possibilitar um desenvolvimento na aprendizagem das disciplinas curriculares. Através das brincadeiras a criança é impulsionada a transformações no desenvolvimento psíquico infantil. Para muitos estudiosos como afirma Cordazzo e Vieira (2007). As brincadeiras dão acesso a padrões mais eminentes no desenvolvimento integral da criança.

Gráfico 10 - As disciplinas que podem ser trabalhadas com jogos e brincadeiras tradicionais



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Para Piccioni (2007), os jogos e brincadeiras também são relevantes para o desenvolvimento das crianças em todos seus aspectos (motor, afetivo, cognitivo e social), nos inúmeros eventos da vida infantil é significativo e efetivo sua participação em externar e expressarem suas opiniões, dificuldades, experiências, sensibilidades e anseios, além de relatar fatos, situações e acontecimentos. Destaca também que a criança através dos jogos e brincadeiras aprende a ouvir o outro a dividir e emprestar brinquedos, criar e produzir brinquedos e brincadeiras, sente-se estimulado a desenvolver sua criatividade e imaginação, além de se adquirir mais independência e tornando uma criança mais autônoma, com personalidade sendo formador da sua



identidade e da sua própria história de vivências e experiências com o brincar individualmente e em grupos (PICCIONI, 2007).

De acordo com os resultados obtidos, através do Quadro 1 de respostas (a seguir), percebe-se que todos os entrevistados responderam à pergunta, e muitos responderam com mais de uma resposta, portanto, foi considerado todas as opiniões dos respondentes. Foram consideradas as assertivas, entre as 4 (quatro) respostas que são consenso entre os entrevistados destaca-se (a falta de materiais pedagógicos) (A falta de vontade por parte dos docentes em desenvolver as atividades) (A falta de espaço adequado para o desenvolvimento das atividades) (A necessidade de capacitação do corpo docente para desenvolver as atividades). As opiniões dos docentes sobre o que é necessário para a prática de jogos e brincadeiras como recurso didático em sala de aula revelam, portanto, que consideram que o mais necessário para realizar os jogos e brincadeiras como instrumento e recurso didático em sala de aula são os materiais pedagógicos para a realizar a atividade. Consideram também que o mais necessário para a prática dentro de sala com intuito pedagógico é a intencionalidade pedagógica, ou seja, informam que muito profissional não tem interesse em desenvolver a atividade. Outros entrevistados relacionam-se com a ausência ou espaços inapropriados para o desenvolvimento das atividades propostas para desenvolvimento integral dos alunos. Também revelam que o mais necessário é a preparação e capacitação dos docentes, para que possam entender e aplicar de forma efetiva as atividades de jogos e brincadeiras nas aulas de forma que elas possam ser um instrumento e recurso didático em sala de aula.

Quadro 1 - Opiniões sobre o que é necessário para a prática de jogos e brincadeiras como recurso didático em sala de aula para os docentes do ensino fundamental:

Opiniões dos Docentes	Respostas
Ter materiais para realização dos jogos e brincadeiras	33
Intencionalidade pedagógica	29
Ter espaço adequado para realização das atividades	19



A capacitação do profissional para que ele possa exercer	19
Ter criatividade por parte dos professores	14

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Rodrigues; Santana e Santos (2016) esclarecem que os jogos e brincadeiras são um importante recurso pedagógico para os tempos modernos, pois através da sua prática sistemática as crianças serão guiadas e estimuladas para o princípio do desenvolvimento motor, psicológico, social, afetivo, cognitivo e de aprendizagem escolar. A prática dos jogos e brincadeiras principalmente no contexto escolar e sem hesitação é uma das melhores ferramentas para o aprendizado, para vivências, experimentações e transformações, além de auxiliar na socialização, compreensão, autonomia e crescimento. O autor complementa que através dos jogos e brincadeiras da infância os alunos encontram um ambiente favorável para desenvolver suas habilidades, criatividade, representações dramáticas, imaginações, capacidade motora, tempo de reação, raciocínio criativo e lógico.

A professora e pesquisadora da USP, Tizuko Morchida Kishimoto (2001) realizou diversos estudos e pesquisas relacionados com a temática brincadeiras e jogos. Alguns dos seus trabalhos e pesquisas diz respeito a importância da estabilidade e manutenção da memória coletiva referente a prática de brincadeiras e jogos, além das origens históricas, desenvolvimento da criança através das atividades, portanto, a pesquisadora investiga a importância de resgatar os jogos e brincadeiras tradicionais realizados em décadas passadas para os dias atuais, identificando sua relevância pedagógica para o desenvolvimento integral da criança. (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).



O quadro 2, abaixo, foi estruturado baseado nas respostas dos entrevistados sobre a opinião quanto a não aplicação de jogos e brincadeiras em sala de aula para os alunos no ensino fundamental. Todos os participantes da pesquisa responderam à questão relacionada, no entanto, alguns deram mais de uma resposta, portanto, o total de respostas obtidas foram 115, entre as diversas respostas foram consideradas e foram incluídas como parte da análise e discussão de dados, apenas as 5 mais evidentes na pesquisa.

Quadro 2 - Opiniões sobre os principais fatores para que não seja aplicado jogos e brincadeiras nas aulas dos alunos do ensino fundamental:

Opiniões dos Docentes	Respostas
Falta de material	18
Falta de conhecimento por parte dos educadores	14
Espaço físico para as atividades	12
Não acho que tenham razões.	10
Desinteresse dos alunos.	10

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Conforme os registros da pesquisa relacionados no quadro 2, em relação aos principais fatores para que não sejam aplicados jogos e brincadeiras nas aulas, nota-se uma predominância relacionada a falta de material assim como consta no quadro 1 (p. 27) os docentes responderam o que era necessário para a prática de jogos e brincadeiras como recurso didático em sala de aula, também foi percebido que os materiais destacaram na pesquisa. Outra opinião relevante foi que o principal fator para a não aplicação dos jogos e brincadeiras nas aulas é a falta de conhecimento por parte do professor. Outros respondentes apresentam-se como justificativa para a não aplicação das atividades nas aulas a falta de espaço adequado para o desenvolvimento dos jogos e brincadeiras com finalidade pedagógica. E outros pesquisados informam que a falta de interesse por parte dos alunos é um dos fatores preponderantes para a não inclusão dos jogos e brincadeiras nas aulas. E por fim também os respondentes apresentaram que não existe razão para que as atividades



de jogos e brincadeiras sejam aplicadas em sala de aula com objetivos de ensino e aprendizagem.

Portanto, e baseado nos autores Rodrigues, Santana e Santos (2016), Kishimoto (2001), Fantin (2000), Piccioni (2007), Teixeira (2014), Marques et al (2020) e outros citados, nota-se que as brincadeiras não tem estado presente regularmente nas instituições de ensino ou muitas vezes não é dada a devida importância por não acreditarem que a brincadeira é um elemento para o desenvolvimento integral e cultural da criança da educação infantil, pensando na situação prenunciada, diversos estudiosos do assunto em pauta incentivam e salientam sobre a importância de resgatar as brincadeiras e jogos para o meio escolar de forma que ele possa proporcionar uma dinâmica pedagógica e benefícios oriundos de uma prática sistemática que envolve as atividades lúdicas assistidas em décadas pregressas.

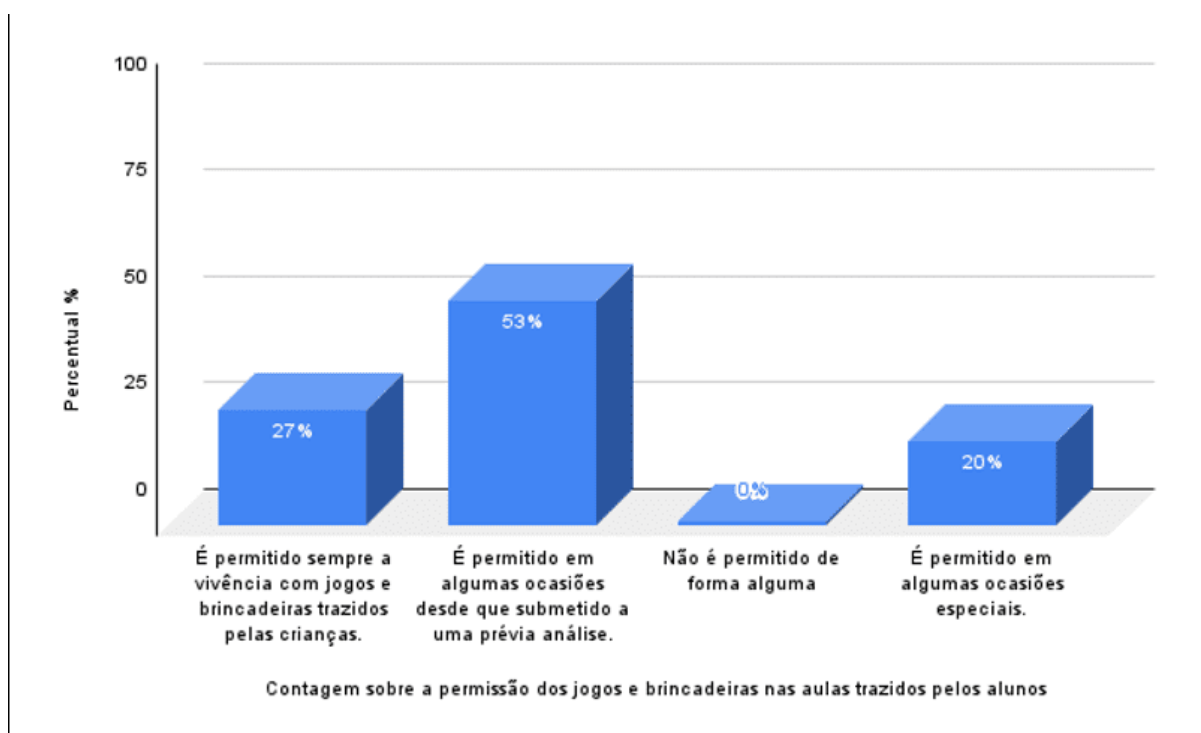
O mundo da fascinação de milhares de crianças que não têm acesso aos novos brinquedos tecnologicamente produzidos a um determinado mercado, cria e recria o universo infantil das brincadeiras e dos brinquedos a partir das antigas brincadeiras transmitidas oralmente pelas gerações que a precederam. Imaginário,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

De acordo com o gráfico 11, a seguir, percebe-se que 53% dos professores permitem em algumas ocasiões que seus alunos levem jogos e apresentem suas brincadeiras durante a aula, desde que seja submetido a uma prévia análise. Para 27% dos professores permitem sempre que as crianças levem jogos e brincadeiras para a aula permitindo assim regularmente a vivência com tais atividades. Uma parte que corresponde a 20% dos docentes só permite aos seus alunos levarem jogos e brincadeiras para a classe em ocasiões especiais e previamente combinados. Felizmente consta na pesquisa que todos os professores de uma forma mais efetiva permitem que seus alunos levem jogos e estimulam as brincadeiras conduzidas por elas nas aulas e nenhum professor deixou de permitir que jogos e brincadeiras façam parte integrante das suas aulas, portanto a resposta que não permite de forma alguma os jogos e brincadeiras levados e conduzidos pelas crianças ficou com 0%. Percebe-se então que todos os professores da amostra possuem consciência e discernimento da importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral de seus

alunos, permitindo assim o agir, a descoberta, a fantasia, o faz de conta, e que seus alunos extravasam através das atividades lúdicas.

Em seus estudos Piccioni (2007) enfatiza a importância de entender e compreender a criança como um todo, principalmente em sua cultura, conhecimento e saber, permitindo assim que ela explore e descubra através dos jogos e brincadeiras, portanto, é fundamental pensar no tempo e no espaço das atividades lúdicas como momento de a criança transformar, explorar e ampliar o conhecimento em relação ao mundo que está ao seu redor.

Gráfico 11 - Jogos e brincadeiras trazidos pelos alunos para a aula



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Alves et al (2015) ainda discorre em sua reflexão acerca do papel do educador no ensino infantil e incentiva e encoraja a todos os professores a serem mais dedicados, empenhados, envolvidos, criativos, motivados e entusiasmados com sua ocupação e missão dentro da educação, disserta novamente sobre a importância de entender, conhecer, perceber e interpretar cada aluno, ou seja, é de extrema importância que o professor consiga assimilar o brincar de seus alunos, pois através dessa análise e



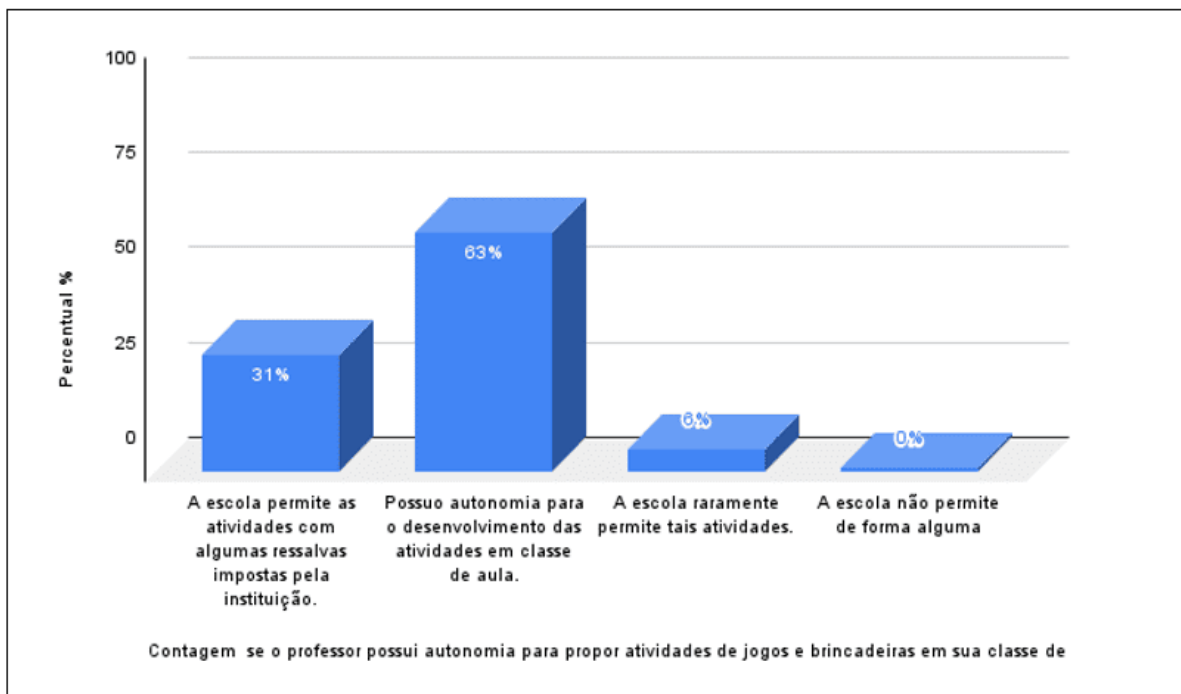
observação poderá também aprender, pois o educador em sala pode desmembrar a função de ensinar e de aprender.

Para o autor ficou nítido em suas observações e corroborado com diversos autores que as crianças não chegam no ambiente escolar destituído de vivências com as brincadeiras, mas pelo contrário possuem em sua essência a brincadeira como fonte inesgotável de prazer e contentamento, portanto, a criança poderá também passar seus conhecimentos e vivências para seu mentor, possibilitando assim aumentar o acervo de brincadeiras e jogos (ALVES et al., 2015).

Em suas observações e pesquisas Marques (2017) salienta sobre a importância das brincadeiras “livres” em momentos oportunos dentro do ambiente escolar, o brincar é fundamental e deve ser incentivado e promovido diariamente, através das diversas brincadeiras desenvolvidas nota-se uma melhoria contínua principalmente nos alunos com complicação na aprendizagem e transtornos comportamentais, destaca que a tarefa não é fácil, mas não é impossível, portanto, a importância dos educadores enxergarem além das linhas da sala de aula, ter uma visão ampla, percebendo um potencial em cada aluno.

De acordo com os estudos apurados percebe-se através dos dados inseridos no gráfico 12 que trata sobre a autonomia do professor para propor atividades de jogos e brincadeiras em sua classe de aula, portanto, a maioria dos educadores que corresponde a 63% declara que possui autonomia para o desenvolvimento das atividades de jogos e brincadeiras em sua classe de aula. Outros 31% responderam que a escola permite o desenvolvimento das atividades, no entanto, essas atividades possuem ressalvas impostas pela instituição. Dos entrevistados, 6% dizem que a escola raramente permite o desenvolvimento das atividades de jogos e brincadeiras em suas classes de aula. E 0%, ou seja, nenhum professor pesquisado declarou que a escola não permite de forma alguma as atividades de jogos e brincadeiras dentro da classe de aula.

Gráfico 12 - Autonomia do professor para propor atividades de jogos e brincadeiras em sua classe de aula



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

No trabalho desenvolvido por Marques (2017) apresenta outros jogos e brincadeiras que apresenta a intervenção e a mediação dos educadores em sala de aula, brincadeiras essas que estimula o desenvolvimento da capacidade social, cognitiva, motora e social, e como resultado do desenvolvimento dessas capacidades pode esperar das crianças desdobramento da criatividade, melhoria da coordenação motora, aprendizagem motora e habilidade motora, estímulo ao raciocínio lógico, comunicação, autonomia e socialização, portanto, é fundamental o papel do professor para mediar as atividades desenvolvidas, o docente participa diretamente das atividades e é o ponto de partida, de desenvolvimento e encerramento.

Oportunizar a brincadeira nos espaços escolares principalmente na Educação infantil, Navarro e Prodocimo (2012) não revela que meramente a criança deve brincar sem intenção ou sem um mediador que faça suas interferências, esclarece, portanto, que quando o educador ou mentor deixa de fazer suas intervenções no curso educativo, tal princípio é denominado “abandono pedagógico”. Principalmente na conjuntura da



brincadeira que os profissionais da educação desvendam seu papel no contexto escolar de mediador e agente de transformação.

Discursa também que ao contrário de dedicar-se com concepções, jogos e brincadeiras que os alunos já dominam, o educador deve estar pronto para novos saberes, de uma certa forma avançaria ao desenvolvimento, portanto, a importância de o professor desenvolver com excelência o seu papel de educador, de mediador e agente de transformação (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).

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI (BRASIL, 1998) referência e aponta acerca das atribuições, deveres, funções e obrigações dos docentes. Segundo os dados registrados do RCNEI os docentes precisam ter percepção e discernimento quanto a evidência da importância das brincadeiras no contexto escolar e como as brincadeiras são caracterizadas como elemento fundamental para que as crianças possam reformular e estabelecer níveis e planos do saber, através de ações construtivas, imaginárias e autênticas. Portanto, fica perceptível o quanto é importante que os docentes reconheçam e coloquem em prática as atividades lúdicas no âmbito pedagógico.

De acordo com os resultados obtidos no quadro 3, a seguir, percebe-se que a maioria dos respondentes sendo 69 respostas, que consideram através das opiniões que os aspectos que são desenvolvidos nas crianças através das atividades de jogos e brincadeiras inseridos nas aulas de Ensino Fundamental são a interação em grupo, ou seja, relacionamento e convívio social. Em Segundo plano os entrevistados sugerem que a capacidade de raciocínio é o fator preponderante que são desenvolvidos através dos jogos e brincadeiras inseridos nas aulas do cotidiano. Para outros 37 professores consideram que o desenvolvimento da coordenação motora é



o que mais se desenvolve através dos jogos e brincadeiras realizados em sala de aula de forma pedagógica.

Quadro 3 - Opiniões em relação aos aspectos que são desenvolvidos nas crianças através das atividades de jogos e brincadeiras inseridos nas aulas de Ensino Fundamental:

Opiniões	Respostas
Interação em grupo	69
Capacidade de raciocínio	48
Coordenação motora	37
Criatividade	14
Concentração	14
Atenção	10
Desenvolvimento psíquico	10
Autonomia	10
Respeito ao próximo	10

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

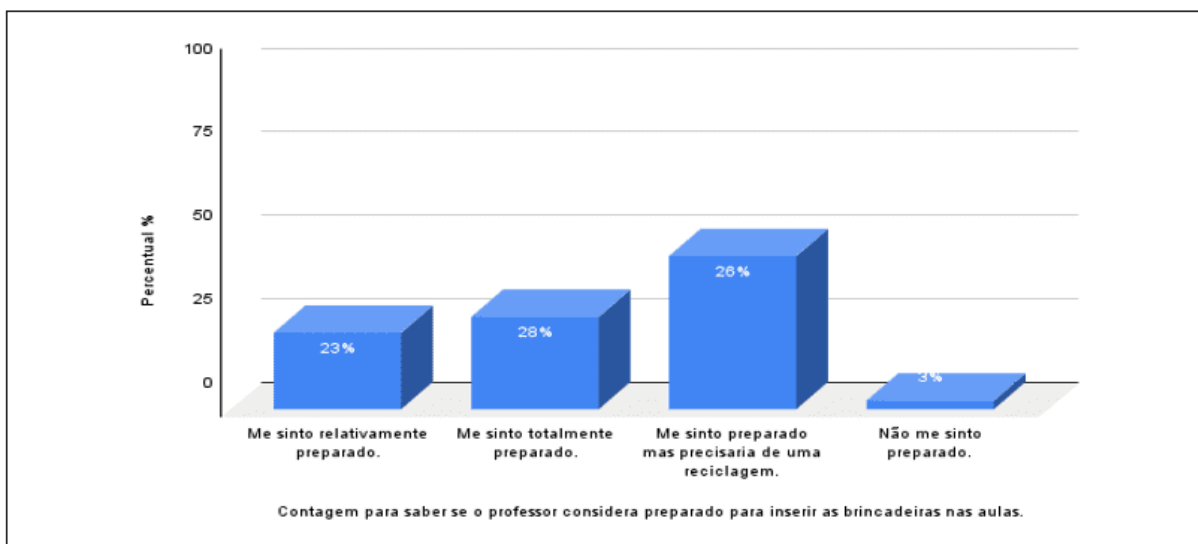
Segundo Souza (2018) o ato de brincar beneficia e enriquece o aprendizado da criança do ensino fundamental, o brincar faz parte da vida do indivíduo, brincar é viver em um mundo de fantasia, de descobertas, de imaginações e de conquistas. Brincar pode ser caracterizado como um dos procedimentos mais instrutivos e construtivos do processo pedagógico, pois através das brincadeiras a criança desenvolve de forma ampla os aspectos intelectuais, emocionais e corporais. A brincadeira em sua expressão lúdica cria inúmeras possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem, brincando se aprende e aprendendo se brinca são aspectos associados que devem ser levados em consideração e por educadores e pais.

Souza (2018) acrescenta que através das brincadeiras e no ato de brincar que ocorre os processos de aprendizagem, crianças que brincam desenvolvem um potencial de criar novas brincadeiras, vivem a fantasia, descobrem novas possibilidades, exploram e investigam, vivem no imaginário, desenvolvem diversidades e experiências,

experimentam fazer trocas, emprestar, dividir e com isso são mais sociáveis e independentes.

No gráfico 13, a seguir, construído a partir dos dados colhidos pelas respostas da questão: se os professores consideram e estão preparados para inserirem em suas aulas os jogos e brincadeiras tradicionais de forma que os mesmos façam parte do processo de ensino-aprendizagem. Percebe-se através dos dados obtidos que 26% dos pesquisados consideram preparados para desenvolver tais atividades, no entanto, precisam de uma reciclagem para que seja realizado com excelência. Outros 28% dos professores consideram totalmente preparados para desenvolver as atividades de jogos e brincadeiras. Para 23% dos docentes sentem-se relativamente preparados para o desenvolvimento das atividades com cunho do processo ensino-aprendizagem. Somente 3% dos entrevistados declaram que não se sentem preparados de forma alguma para inserirem em suas aulas os jogos e brincadeiras tradicionais de forma que os mesmos façam parte do processo de ensino-aprendizagem.

Gráfico 13 - Considera-se que os professores estão preparados para inserirem em suas aulas os jogos e brincadeiras tradicionais de forma que os mesmos façam parte do processo de ensino-aprendizagem:



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Nas pesquisas e reflexões de Marques (2017) dispõe sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de alfabetização, aprendizagem e formação dos alunos.



No entanto, revela de forma pertinente que os docentes da educação fundamental e infantil não se limitem apenas ao ensino através da transferência de conteúdos escolares, mas que tenham percepção e discernimento quanto ao desenvolvimento dos aspectos psicológicos dos discentes ao qual a aprendizagem e o saber são assimilados. Destaca que os jogos e as brincadeiras são fortes aliados no processo de aprendizagem e desenvolvimento, pois através das atividades lúdicas, o ambiente e o ensino se tornam mais agradáveis, envolventes, atrativos e prazerosos.

Assim sendo, o brincar é uma das atividades que possuem grande relevância no contexto escolar e precisam ser integradas no processo de ensino das escolas, assim como os professores precisam obter tais conhecimentos para o desenvolvimento e aplicabilidade em sala de aula, possibilitando aos seus alunos uma conexão entre o ensino e aprendizagem e entre o brincar aprendendo e aprendendo brincando como uma forma facilitadora e transformadora da educação. Esse saber mencionado deve ser incentivado desde a formação acadêmica preliminar, oferecendo a possibilidade de aplicação dessa ferramenta moderadora de aprendizagem e desenvolvimento (MARQUES, 2017). O autor cita, ainda, 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).

Nesse sentido Navarro e Prodocimo (2012) destaca o papel do profissional da educação e apresenta que o educador pode e deve ser o agente de mediação que possibilitará aos seus alunos inúmeras oportunidades de criação, investigação, imaginação, organização, orientação e experimentação, para que todos esses fatores ocorram em sua plenitude é importante o conhecimento do profissional, em relação ao ambiente, os materiais disponíveis, as formas de organização e intervenção, além da conscientização em torno da importância das brincadeiras para formação e construção do saber por parte de seus alunos.



4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa encontrou correlações entre autores no que diz respeito ao resgatar as brincadeiras e jogos antigos e como os mesmos podem ser eficazes no desenvolvimento físico, cognitivo, social, afetivo e psicológico das crianças do ensino fundamental.

Procurou-se neste estudo analisar as contribuições dos jogos e brincadeiras vivenciados no passado de forma que eles possam favorecer o desenvolvimento integral dos alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental na rede municipal da cidade de Belo Horizonte. Nesse sentido, o objetivo geral do trabalho foi respondido durante o desenvolvimento do marco teórico, onde através de literaturas e embasamento científico somado à pesquisa de campo ficou nítido a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral dos alunos do ensino fundamental.

Em relação ao problema da pesquisa, após análise do referencial teórico e a pesquisa de campo onde os docentes identificaram e expuseram notoriamente formas e processos para aplicação das brincadeiras e jogos antigos, corroborando com estudiosos acerca da temática desenvolvida, entendeu-se que existe um entendimento sobre a importância da prática de jogos.

Verificou-se na pesquisa que os professores já trabalharam com os jogos e brincadeiras tradicionais no cotidiano, sendo observado que a maioria (40% dos entrevistados) utilizam regularmente as atividades de jogos e brincadeiras em suas aulas.

De acordo a maioria dos respondentes deste estudo, nota-se que a maioria teve experiência na infância com jogos e brincadeiras tradicionais, mas poucos as utilizam de forma assídua, apesar de reconhecerem que estes podem ser usados em todas as disciplinas. Afirmaram que os maiores benefícios estão relacionados à interação em grupo, capacidade de raciocínio e concentração, confirmando em parte a hipótese deste estudo. Ainda é necessário um entendimento mais amplo quanto a prática de jogos e brincadeiras, que abranja os aspectos do desenvolvimento em sua



integralidade, havendo por parte dos professores mais intencionalidade pedagógica no planejamento deles na prática.

Os resultados obtidos no estudo oferecem ao corpo docente, às instituições de ensino e aos profissionais da área da educação a possibilidade de examinarem e reconsiderarem seus planejamentos e estratégias de estudo convencionais de forma que eles se tornem mais participativos, envolvente e efetivo.

REFERÊNCIAS

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.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estud. psicol. psicol.**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, jun. 2007. Disponível em <<http://pepsic.bvsalud.org/>



scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812007_000100009&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.

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/QgrcJHrnxTJrgmxwCfMTCJ_qtqDTLlcGbJl>.
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.

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/3fGzpWQGjnRHPp7HQQXH5fDJ/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.

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.

Enviado: Fevereiro, 2022.

Aprovado: Fevereiro, 2022.

¹ Mestrando em Ciências da Educação. Especialista em Treinamento Esportivo. Bacharel em Educação Física. Bacharel em Administração de Esportes, Lazer, Promoções e Eventos. ORCID: 0000-0002-1724-0348.

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