



JUEGOS Y JUGUETES EN LA ESCUELA PRIMARIA DE LA RED MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE

ARTÍCULO ORIGINAL

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

COIMBRA, Walnier Rodrigues. VALERIO, Elry Cristine Nickel. **Juegos y juguetes en la escuela primaria de la red municipal de Belo Horizonte**. Revista Científica Multidisciplinaria Núcleo do Conhecimento. Año. 07, ed. 03, vol. 01, pág. 47-86. Marzo 2022. ISSN: 2448-0959, Enlace de acceso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes

RESUMEN

Actualmente se evidencia que los niños en edad escolar no muestran interés por los juegos y juguetes antiguos, se observa que están siendo estimulados y encaminados al uso de las nuevas tecnologías y la electrónica. La pregunta orientadora de este estudio es: ¿los docentes utilizan juegos y juguetes tradicionales en el aula y cuál es su opinión sobre el tema? Tuvo como objetivo identificar la opinión de los profesores en relación a Juegos y juguetes en el desarrollo integral de los estudiantes del 1º al 5º año de la escuela primaria en la ciudad de Belo Horizonte - MG. Se realizó una investigación de campo descriptiva con enfoque cualitativo y cuantitativo, aplicando un cuestionario semiestructurado, en una muestra de 100 docentes. En el marco teórico se buscó la investigación relacionada con el desarrollo infantil: aspectos motores, afectivos, cognitivos y sociales, además de juegos y juguetes en el contexto escolar y las dinámicas de clases propuestas por los

¹ Estudiante de Maestría en Ciencias de la Educación. Especialista en Entrenamiento Deportivo. Licenciado en Educación Física. Licenciado en Gestión Deportiva, Ocio, Promociones y Eventos. ORCID: 0000-0002-1724-0348.

² Asesor. ORCID: 0000-0002-5929-7289.

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



docentes, utilizados en el pasado, destacando las percepciones de aprender jugando y aprender jugando en la escuela primaria, con la mediación de juegos y juguetes en el aula. El estudio muestra que existe unanimidad entre los docentes entrevistados en el sentido de comprender y utilizar los juegos y juguetes tradicionales como parte del proceso pedagógico de enseñanza-aprendizaje. Dándose cuenta de la necesidad de actualización técnica de los profesionales para la realización y aplicación de actividades recreativas en el formato pedagógico. Aunque conocen la importancia de los juegos y juguetes para el desarrollo de los estudiantes, se percibió que las intervenciones, directas en las escuelas, aún son restringidas. Los encuestados afirmaron que los mayores beneficios están relacionados con la interacción grupal, la capacidad de razonamiento y la concentración, lo que confirma parcialmente la hipótesis de este estudio. Existe la necesidad de una comprensión más amplia de la práctica de juegos y juguetes, abarcando aspectos de desarrollo e integralidad, generando en los docentes más intencionalidad pedagógica en la planificación de la práctica. Por lo tanto, reconociendo los beneficios, la conformidad y la uniformidad dentro de las instituciones educativas, para que los juegos y juguetes sean vistos, no solo como una herramienta de recreación, sino como un acto de aprendizaje, fuente inagotable de placer, alegría y satisfacción.

Palabras clave: Juegos, Juguetes, Estudiantes, Desarrollo, Escuela Primaria.

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo presenta una discusión y comprensión de juegos y juguetes para el desarrollo integral de alumnos del 1º al 5º año de la enseñanza fundamental en escuelas municipales de Belo Horizonte - MG. En vista de lo anterior, surge la pregunta orientadora de este estudio: ¿los docentes utilizan juegos y juguetes tradicionales en el aula y cuál es su opinión sobre el tema?

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



Se puede apreciar en la experiencia como educadora que en la actualidad los niños, en edad infantil, no muestran interés por los juegos y juguetes que produzcan un desarrollo integral. Se observa que la actual generación de niños está siendo estimulada y conducida al uso de tecnologías que, muchas veces exageradas, desconectan a los niños del mundo real, impidiendo experiencias, habilidades y oportunidades que favorezcan el desarrollo integral del niño realizadas a través de juegos y juguetes lúdicos (SILVA, 2017).

El desarrollo infantil es parte esencial para el desarrollo del ser humano, un proceso peculiar de cada niño presentado por las secuencias y cambios de habilidades y capacidades a lo largo de la vida (BRASIL, 2013).

Las Directrices Curriculares Nacionales Generales para la Educación Básica (BRASIL, 2013) citan que las experiencias primarias de la infancia en el aprendizaje, el vínculo y los estímulos recibidos por los padres y la escuela son fundamentales para el desarrollo cerebral del niño y repercuten en gran medida en la expansión de las capacidades cognitivas, sociales, afectivas, afectivo y motor en el futuro.

Según Santos; Quintao; Almeida (2010) los niños en general pasan por un proceso de desarrollo progresivo con avances vislumbrados. Estas características sociales, cognitivas, afectivas, emocionales, motrices, del lenguaje y de la comunicación se consideran a partir de los hitos del desarrollo que son referentes para analizar y monitorear los parámetros de crecimiento infantil. Cabe mencionar que los hitos evolutivos no son una regla sino una pauta, ya que cada niño tiene sus particularidades, su tiempo de maduración y desarrollo, los cuales deben ser respetados, para que pueda crecer en el tiempo y el espacio y desarrollar una acción en el mundo. .

El mundo del niño se basa en unas áreas de desarrollo, que son: desarrollo motor, desarrollo social, desarrollo cognitivo y desarrollo emocional. Estos dominios necesitan ser sintonizados y desarrollados de manera armónica, de manera que un

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



área no predomine sobre otra, por lo tanto, en la educación infantil los niños tendrán la oportunidad de aprender, de lidiar con reglas y nuevos desafíos, de construir autonomía, de lidiar con las frustraciones, construir nuevos aprendizajes y conocimientos, saber compartir, desarrollar habilidades y motricidad y ser protagonista de su historia (DUARTE; BATISTA, 2015).

Según Fantacholi (2011) los juegos y lúdicas son vistos como un recurso pedagógico en la época contemporánea y son vistos como una de las herramientas más poderosas para el desarrollo integral de los niños y niñas en educación infantil y que promueve el aprendizaje en diferentes áreas del conocimiento, haciéndolo posible desarrollar su independencia, autonomía, resolviendo sus problemas cotidianos, participando activamente en la resolución de problemas, adquiriendo conocimientos para las más diversas áreas, estableciendo vínculos, definiendo su rol e identidad.

Por lo tanto, la investigación buscó posibles correlaciones entre autores con respecto a los juegos y cómo pueden ser efectivos en el desarrollo integral. En este sentido, es fundamental realizar estudios que investiguen la relación entre los juegos y los juguetes vividos en el pasado, con el aporte que generan en los niños de primaria.

La población de investigación estuvo compuesta por docentes del sistema escolar municipal de la ciudad de Belo Horizonte que actúan en la enseñanza básica del 1º al 5º año y que se encuentran activos en sus cargos, de ambos sexos y con edades y experiencia no fijadas, siendo el objetivo general de la investigación fue identificar la opinión de los profesores en relación a los Juegos y Bromas en el desarrollo integral de los estudiantes. Partiendo de este supuesto, los objetivos específicos son: analizar, evaluar, identificar y describir los juegos y juguetes vividos en el pasado para que los niños puedan transitar por un proceso evolutivo, manifestando desarrollo físico, intelectual, social, psicológico, pedagógico y afectivo, además de los efectos duraderos provocados por la experiencia.

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



La forma preliminar de acceso a los elementos muestrales para el desarrollo de la investigación de campo se basó en la red de relaciones del investigador que actúa en el área y tiene varios contactos dentro de las instituciones, lugar donde se buscaron referencias para sumar un número relevante de profesores. para que estudie.

Se espera que a través de la información obtenida en este estudio, los profesionales del área de Educación que trabajan directamente con los niños en cuestión puedan adaptar, calificar y desarrollar estrategias de implementación y experiencia dentro de las unidades didácticas.

El modelo teórico de este estudio y su pertinencia debe allanar el camino para nuevas investigaciones en el área de las Ciencias de la Educación, ya que permite identificar y analizar los principales aspectos para el desarrollo integral del niño a través de juegos y juguetes y se espera atraer la atención sobre el tema y contribuir al descubrimiento de nuevas hipótesis y caminos que puedan desarrollar integralmente al niño en todos los aspectos físicos, intelectuales, sociales, psicológicos, pedagógicos y afectivos.

Además, las conclusiones pueden servir de base para otras investigaciones pertinentes al tema abordado.

2. METODOLOGÍA

Este capítulo del artículo demuestra los procesos metodológicos y las posibilidades de caminos tomados en el curso de la verificación de la investigación.

En cuanto a los medios, este estudio se clasifica como investigación bibliográfica e investigación de campo. La investigación es bibliográfica porque durante la construcción del marco teórico y metodológico se utilizó material ya elaborado, entre los más utilizados se encuentran libros y artículos científicos, todo el material

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



consultado en el estudio de la investigación bibliográfica es público y disponible para la investigación, tal como: artículos, tesis, dissertaciones, monografías, boletines, base de datos, además de investigaciones en libros, revistas, diarios y publicaciones periódicas. Por lo tanto, a través de este material de estudio integra los conocimientos sobre el tema en cuestión (GIL, 1999).

En la comprensión de Lakatos y Marconi (2003), el universo o población de la investigación se refiere a la agrupación de sujetos animados o inanimados que se identifican por tener al menos un atributo o particularidad en común. Que en este estudio estuvo compuesto por profesores de enseñanza básica, que trabajan con niños del 1° al 5° grado en el grupo de edad entre 06 y 10 años, representados en sus respectivas escuelas de la red municipal de la ciudad de Belo Horizonte que corresponde en el año 2021, a la cantidad de 3227 docentes según datos de la Secretaría Municipal de Educación (MINAS GERAIS, 2022).

Para llevar a cabo la investigación se realizó un pre-test es decir el cuestionario piloto siguiendo las recomendaciones de Gil (2008) el pre-test se realiza mediante la aplicación de unos cuestionarios (entre 10 y 20) a la población seleccionada debe ser el que será identificado en la búsqueda definitiva.

El cuestionario piloto es a su vez un dispositivo de recolección de datos que busca detectar posibles dificultades, precisión y asegurar validez y exactitud. Gil (2008) menciona que para que el cuestionario sea efectivo y bien elaborado debe tener: "a) claridad y precisión de términos; b) forma de las preguntas; c) desglose de las cuestiones; d) orden de las preguntas; e) introducción del cuestionario" (GIL, 2008, p. 134).

Siguiendo las recomendaciones de Gil (2002), se aplicó el cuestionario piloto a 10 individuos seleccionados que formaban parte de la población de interés. Previo al envío del cuestionario en sí, se realizó contacto telefónico con los seleccionados, donde se les comentó cómo sería su participación. Despues del primer contacto, el

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



cuestionario fue enviado por correo electrónico y en el plazo de 1 (una) semana, los 10 encuestados devolvieron los cuestionarios con sus respectivas reservas, análisis, críticas y consideraciones.

Después de los ajustes a través del pre-test, se aplicó un cuestionario eficaz a los profesores que actúan en la Enseñanza Fundamental del 1º al 5º año de las escuelas municipales de la ciudad de Belo Horizonte que están funcionando eficazmente.

Para este estudio se elaboraron formularios que sirvieron para la investigación de campo. Con base en los estudios de Lakatos y Marconi (2003), la investigación de campo se caracteriza por permitir al investigador obtener información y conocimientos relacionados con el problema, en el que se busca una respuesta, o una hipótesis en la que se quiere probar algo, o incluso descubrir otros fenómenos o conexiones entre ellos.

La técnica elegida para la investigación fue el formulario, ya que brinda mayor alcance, es decir, llegar a muchos individuos, aunque se encuentren en un espacio geográfico extenso, debido a la facilidad de envío del formulario por correo electrónico y WhatsApp, asegurando así una muestra relevante. para la investigación, el estudio. Otro aspecto a considerar es que el formulario de investigación no requiere gastos de personal, y que la encuesta no requiere preparación y capacitación de los investigadores.

El cuestionario y formulario se aplicó del 8 de octubre de 2021 al 2 de noviembre de 2021. Y la tabulación con análisis de datos se realizó del: 2 de noviembre al 10 de diciembre de 2021.

Los formularios aplicados no requerían la identificación de los encuestados, asegurando así el anonimato de las preguntas respondidas. Otro aspecto relevante es que el informante puede responder en cualquier momento, no requiere que las

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



respuestas se den en el momento en que las recibe, por lo que el informante puede responder en el momento adecuado. Cabe mencionar que a través de los formularios de investigación enviados por correo electrónico y WhatsApp, las personas que participan en el estudio no reciben influencias ni opiniones personales del investigador, manteniendo así una investigación más creíble y confiable.

El cuestionario tenía un total de 21 (veintiún) preguntas, de las cuales 17 (diecisiete) eran objetivas con opciones de respuesta que oscilaban entre 4 y 5 respuestas definidas y 4 (cuatro) preguntas discursivas (abiertas). En preguntas cerradas, se pide a los participantes de la investigación que elijan una de las alternativas presentadas. El cuestionario se aplicó a través de la herramienta Formularios de Google, donde se enviaron correos electrónicos a todas las instituciones de educación básica de la red municipal de la ciudad de Belo Horizonte - MG, con la población que formó parte del universo de la investigación. Se establecieron previamente los contactos con las respectivas escuelas, junto con una carta de presentación y explicación del proyecto. Además del correo electrónico, el cuestionario fue enviado a través de WhatsApp, Facebook, Twitter e Instagram, es decir, fue contemplado y puesto a disposición en varias redes sociales.

Las preguntas objetivas, según Gil (2008), son las preguntas comúnmente utilizadas en la mayoría de las investigaciones, debido a la gran uniformidad de los datos obtenidos a través de las respuestas y por ser más fáciles de conocer y procesar al momento de la tabulación y análisis de la discusión. Las 4 (cuatro) preguntas discursivas tenían preguntas pertinentes al tema en cuestión y siguiendo la línea de Gil (2008), se pedía a los encuestados que fueran honestos y pusieran sus propias respuestas. Las preguntas abiertas (discursivas) permiten y permiten una amplia libertad de respuesta a los encuestados del cuestionario.

Los datos fueron tabulados a través de una investigación de campo y con base en la metodología referenciada en el estudio donde fueron analizados y presentados. La información fue analizada mediante el establecimiento de porcentajes de las

RC: 113959



respuestas citadas para permitir una interpretación de los resultados de la investigación. Este trabajo se realizó a través de la tabulación electrónica de los datos, a través del mismo Google Forms donde se construyó el cuestionario de la encuesta, la tabulación de los datos se da a medida que las encuestas iban siendo procesadas por el sistema operativo y ya calculó los datos, dejándolo almacenado. y organizado

Otro recurso utilizado fue asociar Excel con Google Forms para que compartieran la misma hoja de datos, facilitando así la transferencia de gráficos y datos para el uso del cuerpo y el desarrollo del trabajo metodológico, además de ser archivados y almacenados en un que puedan ser utilizados y aplicados cuando se requiera en otras fases del estudio. Luego de la tabulación electrónica de los datos realizada por Google Forms, se realizó un análisis exhaustivo de los datos estadísticos, los cuales fueron basados en autores.

Para los datos contenidos en la tabla con las respuestas discursivas, se realizó una tabulación manual, en la cual se analizaron las respuestas y se realizó una condensación de las respuestas similares obtenidas. Como se trata de una investigación más amplia, fue necesario utilizar tabulación mixta de datos, es decir, se utilizó tabulación manual y electrónica en un mismo estudio. Luego de la identificación de las respuestas, se procedió al análisis y discusión de los datos de las tablas con las respuestas.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Es de suma importancia saber quién es el docente que se desempeña en la educación básica, además de ser relevante, el autor lo considera fundamental, pues a través de la información obtenida del perfil y características de los docentes se pueden trazar estrategias de formación más adecuadas. Infórmese de las prácticas vividas por los educadores, a donde en su rutina de trabajo, identifique sus habilidades y conocimientos, transmita bases y recursos para pensar las mejores

RC: 113959



formas e intenciones de mejorar la educación en el ámbito general para que busquen maximizar los resultados. y calidad de la educación de la población (ANDRÉ, 2009).

Los datos fueron obtenidos a través de investigación de campo y con base en la metodología referenciada en el estudio, luego de tabulados los datos y con el objetivo de cumplir con los objetivos de la investigación.

3.1 CUESTIONARIO RESPONDIDO POR DOCENTES

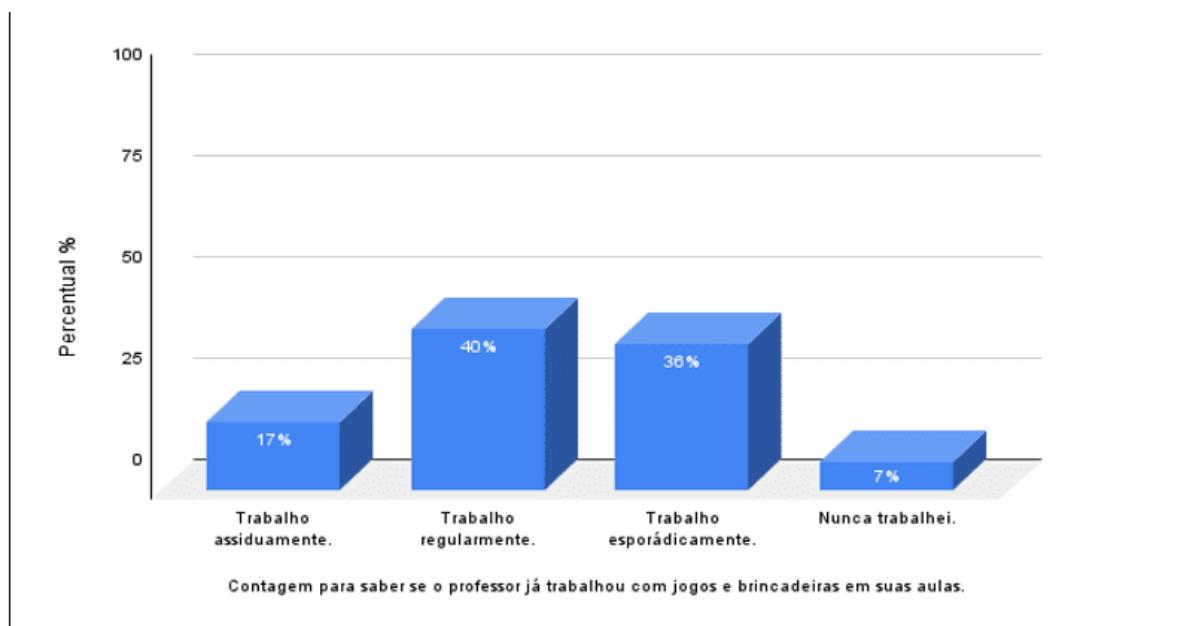
El gráfico 1 a continuación muestra el porcentaje de respuestas relacionadas con la pregunta del uso de juegos y juguetes por parte de los docentes entrevistados en sus clases como forma de enseñanza-aprendizaje y si el docente ya ha trabajado o trabaja con esta metodología, observándose que el 40 % de docentes trabaja regularmente con juegos y actividades lúdicas en sus clases. Otra porción de los docentes, que corresponde al 36% de los encuestados, trabaja esporádicamente con juegos y juguetes en sus clases como una forma de brindar enseñanza y aprendizaje a los estudiantes de 1° a 5° año de primaria. Otro 17% de los educadores trabaja asiduamente y con eficacia con las actividades de juegos y juguetes, propiciando el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje en sus clases. La minoría, que corresponde al 7%, de los docentes entrevistados nunca trabajó con actividades lúdicas para proponer la enseñanza y el aprendizaje en sus clases de primaria. Por lo tanto, a través de los datos obtenidos, se puede observar que la mayoría de los profesionales de la educación utilizan o han utilizado juegos y actividades lúdicas como una forma de proporcionar a sus alumnos, del 1º al 5º año de la red municipal de Belo Horizonte - MG, una enseñanza-aprendizaje orientada al desarrollo integral de sus estudiantes.

Según Piccioni (2007), presentar una propuesta de juegos y juguetes dentro del ámbito escolar significa brindar las más variadas formas de expresar, desbordar, imaginar, descubrir y experimentar el acto de jugar en su totalidad y eficacia.

RC: 113959



Gráfico 1 - Trabajos desarrollados a través de juegos y juguetes en sus clases como forma de enseñanza y aprendizaje en la Enseñanza Primaria



Fuente: *Elaborado por el autor (2021)*.

La lúdica completa contribuye a que los contenidos relacionados con niños y adultos se vuelvan extensos y duraderos, permitiéndoles pensar, actuar, decidir, cooperar, competir, imaginar, construir, descubrir, sentir las más diversas emociones, crear, aceptar límites, experimentar, cooperar. y vivir el encanto de la vida infantil (PICCIONI, 2007). Esta afirmación también se encuentra con Marques et al (2020) enfatizando que el juego es uno de los caminos que posibilitan el desarrollo integral dentro de la educación infantil. El procedimiento y el acto de jugar son sumamente importantes en el sistema de enseñanza-aprendizaje, ya que no se trata solo de un período de ocio y diversión, es un período en el que se manifiesta el conocimiento, el discernimiento, la percepción y la formación para la próxima vida (MARQUES et al., 2020).

Visto también por Brescovit y Utzig (2016), el rescate de juegos tradicionales y juegos del pasado permitirán una nueva mirada al desarrollo integral del niño, pues

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



MULTIDISCIPLINARY SCIENTIFIC JOURNAL

**NÚCLEO DO
CONHECIMENTO**

REVISTA CIENTÍFICA

MULTIDISCIPLINAR

NÚCLEO

DO

CONHECIMENTO ISSN: 2448-0959

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br>

se observará otra cultura del juego, otra forma de vida, de expresión, de imaginación, y creatividad. A través de juegos y juguetes antiguos, los niños podrán renunciar en parte a la dependencia de los juegos y juguetes electrónicos y así tener una vida cada vez más sana, factores que son el objetivo de padres y educadores, es decir, que sus hijos tengan más calidad de vida. la vida en todos los sentidos.

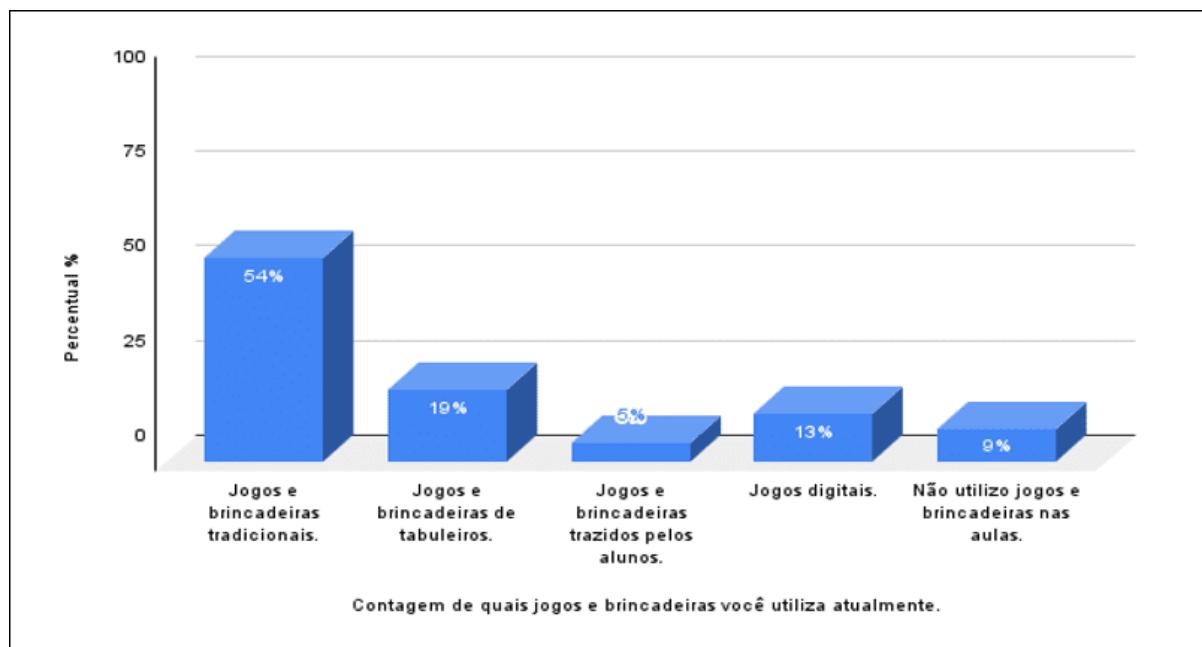
De acuerdo a los datos presentados en el Gráfico 2, a continuación, se puede observar que el 54% de los docentes utilizan juegos tradicionales y juegos en la actualidad para el desarrollo integral de sus estudiantes. Todavía revisando los datos, se observa que el 19% de los docentes prefieren y priorizan los juegos de mesa como forma de desarrollo de sus alumnos y el 13% de los docentes entrevistados utilizan los juegos digitales para propiciar el desarrollo integral de sus alumnos. También se observa que el 9% de los educadores no utiliza ningún tipo de juego o jugada. Y el 5% de los docentes entrevistados prefiere que los niños de la clase lleven sus juegos y juguetes para usarlos en las clases, siendo el docente solo el moderador de las actividades.

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



Gráfico 2 – Juegos y juguetes utilizados hoy en día para el desarrollo de los estudiantes:



Fuente: Elaborado por el autor (2021).

Marques (2017) cita que jugar y jugar son sumamente importantes en la vida cotidiana dentro de las instituciones educativas, pues a través de las actividades se convierte en el ambiente más agradable y saludable, brindando momentos únicos de placer y aprendizaje, por lo tanto, corresponde a los docentes generar una reflexión crítica sobre juegos y juguetes dentro del aula, y el docente a su vez necesita tener acceso a este conocimiento, facilitando el uso del juego como forma de enseñanza y aprendizaje para sus alumnos. Este conocimiento debe ser estimulado y aprendido desde la formación inicial del docente, brindando así las condiciones necesarias para el uso de este instrumento como facilitador y dinamizador de la enseñanza y el aprendizaje.

Para Piccioni (2007) Los juegos y juguetes tradicionales también representan una fuente inagotable de conocimiento histórico sobre el universo y sobre cada individuo,

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



contribuyendo así al desarrollo integral de los estudiantes, a través de recursos cognitivos que favorecen y despiertan el razonamiento, la toma de decisiones, la resolución de problemas y el conocimiento histórico. -cuestionamiento crítico de su realidad.

Rodrigues, Santana y Santos (2016) aclaran que los juegos son un recurso pedagógico importante para los tiempos modernos, pues a través de su práctica sistemática los niños serán guiados y estimulados al principio del desarrollo motor, psicológico, social, afectivo, cognitivo y del aprendizaje escolar. La práctica de juegos y juguetes, principalmente en el contexto escolar y sin vacilaciones, es una de las mejores herramientas para el aprendizaje, para las vivencias, experimentaciones y transformaciones, además de auxiliar en la socialización, comprensión, autonomía y crecimiento.

De acuerdo al estudio realizado y la investigación en mención, en el gráfico 3 se encuentra que el 56% de los docentes, es decir la mayoría enfatiza que los juegos tradicionales y los juegos, del pasado, tienen un aporte relevante en sus clases. Parte de los docentes, correspondiente al 38%, utilizan juegos y juguetes tradicionales en sus clases de la misma manera y creen que el niño aprende jugando y juega aprendiendo, uniendo así el conocimiento con el juego. Otro 6% de los docentes entrevistados también creen en los juegos y juguetes tradicionales, utilizan esta estrategia porque entienden que facilita el aprendizaje y posibilita un aprendizaje de calidad. En las respuestas obtenidas se encontró que ninguno (0%) de los docentes considera que no existe un aporte relevante en el uso de juegos y juguetes en sus clases.

En los estudios de Piccioni (2007) considera la memoria del juego, que actualmente se encuentra ausente debido a la gran exageración de accesorios y materiales modernos que se ofrecen a los niños, sin embargo, se cree que los juegos tradicionales y de carácter educativo aún pueden ser rescatados a través de una conexión entre el educador y el estudiante, fortaleciendo también los vínculos entre

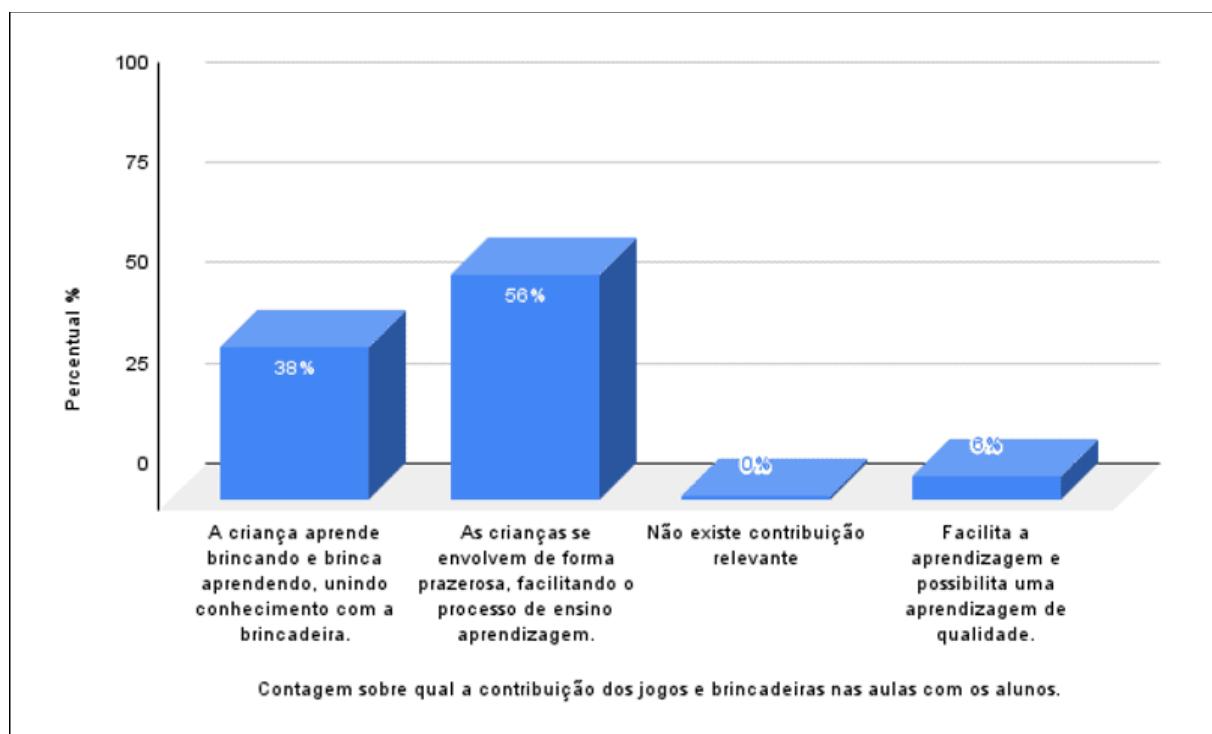
RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



sus pares y la cultura. Se observa que a través de este cruce que los juegos y juguetes perduraron en el tiempo y el espacio y siempre tendrán un lugar de conexión del niño con su universo imaginario lleno de fantasías y descubrimientos.

Gráfico 3- Aportación de juegos y juguetes en las clases



Fuente: Elaborado por el autor (2021).

Al igual que Rodrigues; Santana y Santos (2016), Teixeira (2014) corrobora que los espacios escolares de las instituciones educativas deben ser atractivos, organizados, amplios, dinámicos, limpios, de fácil acceso y polivalentes, un lugar donde se favorezca y se explore la práctica de juegos y actividades. puede servir para que los niños desarrollen sus habilidades, creatividad e imaginación.

Teixeira (2014) informa que varias actividades colaboran como recurso pedagógico de la contemporaneidad, entre ellas se destacan las actividades de juegos a través de las artes y los juegos educativos que relacionan el cuidado del cuerpo. El autor

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



también expone la importancia de “tener salas adecuadas a las edades de los alumnos, contar con recursos pedagógicos variados, empleados, como docentes calificados que presenten planes pedagógicos coherentes” (TEIXEIRA, 2014, p. 81).

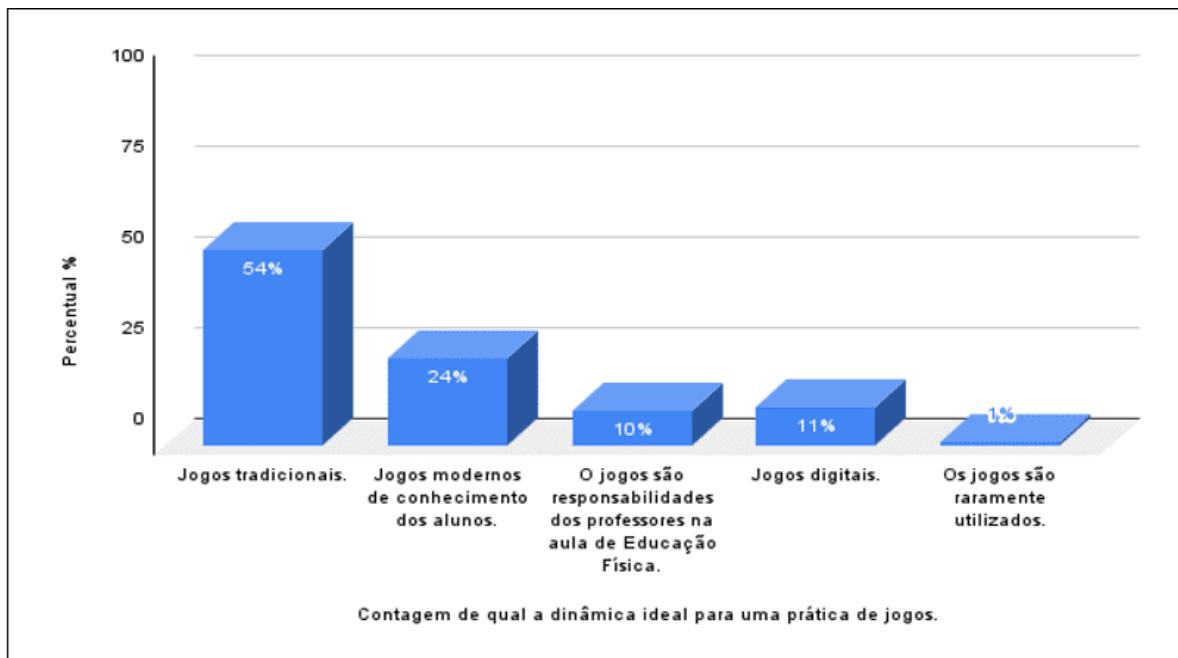
En los datos obtenidos a través del Gráfico 4, a continuación, se encontró que la mayoría de los docentes de primaria entienden que los juegos y juguetes tradicionales tienen una dinámica ideal para el desarrollo de sus alumnos en diversos aspectos, como el desarrollo cognitivo, afectivo, social y motor, por ello, el 54% considera los juegos tradicionales como la mejor forma de desarrollo integral. Otro 24% de los docentes encuestados consideran los juegos modernos como la mejor dinámica e ideal para el desarrollo integral de sus alumnos. Otro 11% de los docentes considera que los juegos digitales son una de las mejores formas de proporcionar dinámicas ideales para jugar. Para el 10% de los docentes piensa que la responsabilidad de los juegos y juguetes debe ser de los profesores de Educación Física, por lo tanto, se exime de tal responsabilidad. Y solo el 1% muestra que los juegos rara vez se utilizan en sus actividades diarias en el aula.

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



Gráfico 4 – Dinámica ideal para jugar juegos



Fuente: Elaborado por el autor (2021).

Para Silva (2004) alega que el universo de fascinación de muchos niños que no tienen acceso a juegos y juguetes construidos tecnológicamente a un nicho de mercado, sin embargo, existe una corriente que crea y recrea el mundo infantil de juegos y juguetes desde lo tradicional juegos del pasado que a su vez traspasan barreras y muchas veces pasan de generación en generación, considerando siempre el imaginario, la fantasía, el fingir, el descubrimiento y el universo de jugar y ser feliz, por ello, este sueño del hacedor cuenta y la fantasía tiene históricamente perpetuado a través del tiempo y el espacio para realizar una acción en el mundo.

El autor Silva critica los juegos electrónicos futuristas, cuando enfatiza en su narración que el acto de jugar desarrolla y mueve las innumerables experiencias en el contexto sociocultural, lo que a su vez se considera fundamental para que el niño pueda ver y comprender mejor el mundo que lo rodea. él. volver. En este aspecto, se debe considerar que los juegos y juguetes electrónicos de la posmodernidad

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



eclipsan la creatividad, la imaginación, la fantasía y el descubrimiento de la vida humana (SILVA, 2004).

De acuerdo con los datos obtenidos a través de la investigación de campo, referentes a los espacios y ambientes propicios para el desarrollo de juegos y actividades lúdicas en las escuelas, se puede observar en el gráfico 5 (abajo) que el 49% de las escuelas de las redes educativas municipales de la Belo Horizonte dispone de espacios y ambientes propicios para la práctica y desarrollo de juegos y actividades. Otras escuelas que corresponden al 40% cuentan con algunos espacios para el desarrollo de actividades, sin embargo, no son tan adecuados. Otro 7% de las escuelas cuentan únicamente con espacios de aulas para el desarrollo de actividades, no contando con espacios adecuados como: canchas, áreas de convivencia, jardín, canchas y espacios recreativos. Con un 4% es la minoría de las escuelas que a su vez no cuentan con espacios adecuados para el desarrollo de actividades y posiblemente también las aulas no son propicias para la práctica de juegos y juguetes con fines pedagógicos.

Según Navarro y Prodocimo (2012) los espacios y ambientes escolares deben construirse y adaptarse para y con los niños, teniendo percepción y discernimiento de sus necesidades, dificultades, deseos, atractivos e involucramiento del entorno para que se convierta en un lugar apropiado. El niño puede desarrollarse en el tiempo y actuar a través de una acción en el mundo. Para el autor es muy relevante pensar en las numerosas posibilidades de mediación de las actividades recreativas en la institución educativa.

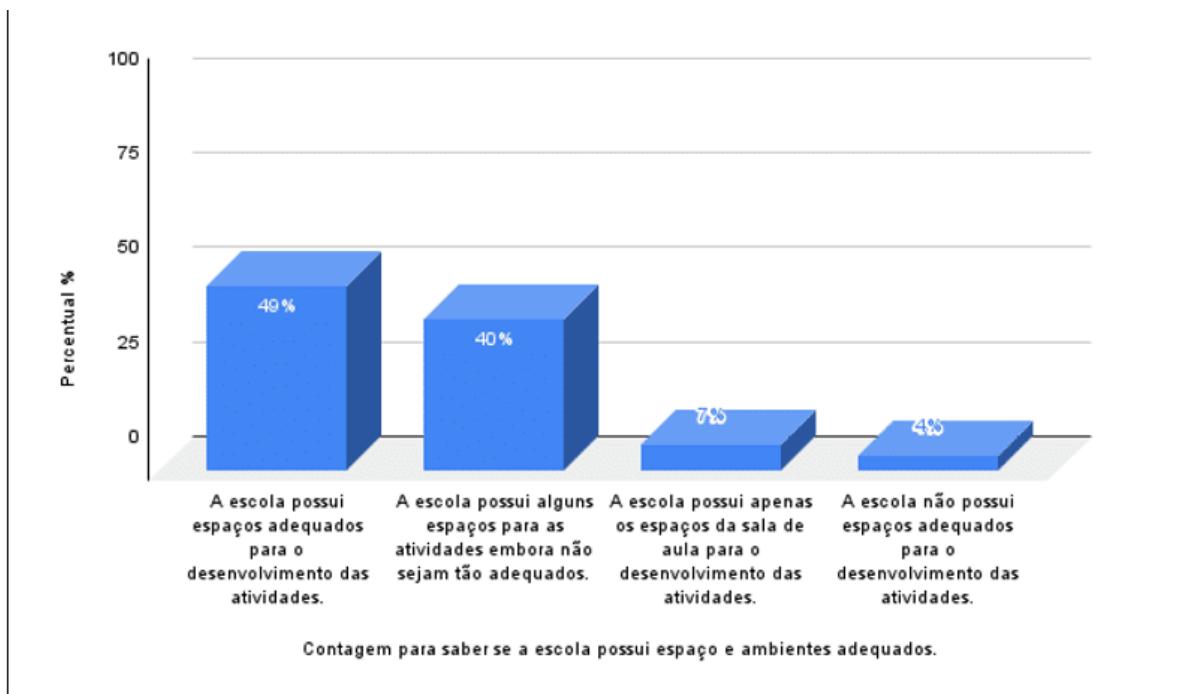
Levando em consideração que brincar não é apenas necessidade, mas direito das crianças, acreditamos que as instituições de educação infantil devem estar organizadas de acordo com as características das crianças e devem valorizar a brincadeira em seus espaços e tempos (NAVARRO; PRODÓCIMO, 2012, p. 634).

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



Gráfico 5 – Espacios y ambientes adecuados para el desarrollo de juegos y actividades en las escuelas:



Fuente: Elaborado por el autor (2021).

Según Fantin (2000), el rescate de los juegos pasados y los juegos actúan como conexiones para el presente, para marcar la diferencia en el futuro. El acto de jugar y rescatar este tipo de actividades permiten que los niños experimenten prácticas únicas que marcaron un hito en la vida de muchos niños que vivieron en la década de los 80 y dejaron constancia de que este tipo de juegos y juguetes marcarán la diferencia en la vida de los niños de jardín de infantes que viven en la actualidad, como se ha sabido a lo largo de la historia, que los juegos tradicionales practicados a mediados de la década de 1980 tuvieron una gran influencia en el desarrollo integral de los aspectos motores, sociales, afectivos y cognitivos de los niños de esa época.

Para Fantin (2000) es muy importante rescatar los juegos del pasado, porque tales juegos expresan historia y cultura y como las actividades podrían ayudar en el

RC: 113959



desarrollo del niño en educación infantil, el rescate de juegos y juguetes tradicionales revelará singularidades de la vida, comportamientos reflexivos, experiencias, formas y significados, especialmente formas de jugar y relacionarse. Producir la existencia de actividades tradicionales desde décadas pasadas hasta el presente para marcar la diferencia en el futuro, confirma Fantin (2000).

Kishimoto (2001) también describe que el rescate de los juegos tradicionales que se daban en la infancia hace décadas es rescatar la historia y la cultura de un pueblo, si bien esta cultura popular está pasando por muchos cambios en el ámbito social y tecnológico, la escuela a su vez es también forman parte de este proceso de cambio y transición.

Para Rodrigues, Santana y Santos (2016) la institución educativa brinda el ambiente propicio para que se rescaten los juegos tradicionales del pasado, la experiencia a través del juego de que los niños encuentran un mundo nuevo, lleno de novedades y descubrimientos. Kishimoto (2001) completa diciendo que el acto de jugar se presenta como una herramienta capaz de actuar efectivamente en el desarrollo integral de los niños en educación infantil, correspondiendo a los deseos que surgen de su universo y construyendo así sus particularidades e identidad.

Navarro y Prodocimo (2012) enfatizan que los espacios cerrados, las habitaciones organizadas con mesas y sillas, los gabinetes de juguetes y los accesorios cerrados con llave, inhiben de alguna manera el deseo de jugar del niño. Por lo tanto, el educador y todo el comité escolar deben tener una visión holística, es decir, ver y estar atentos a la provisión de accesorios y materiales de juego en las aulas.

Se observa en el gráfico 6 en relación a la experiencia y participación efectiva del docente con los juegos y juguetes tradicionales en su infancia, que la mayoría de los entrevistados manifestaron que participaban efectivamente y que las actividades formaban parte de su infancia, lo que corresponde al 70 %, como participación regular en juegos tradicionales, la encuesta arrojó que el 20% de los docentes tenían

RC: 113959

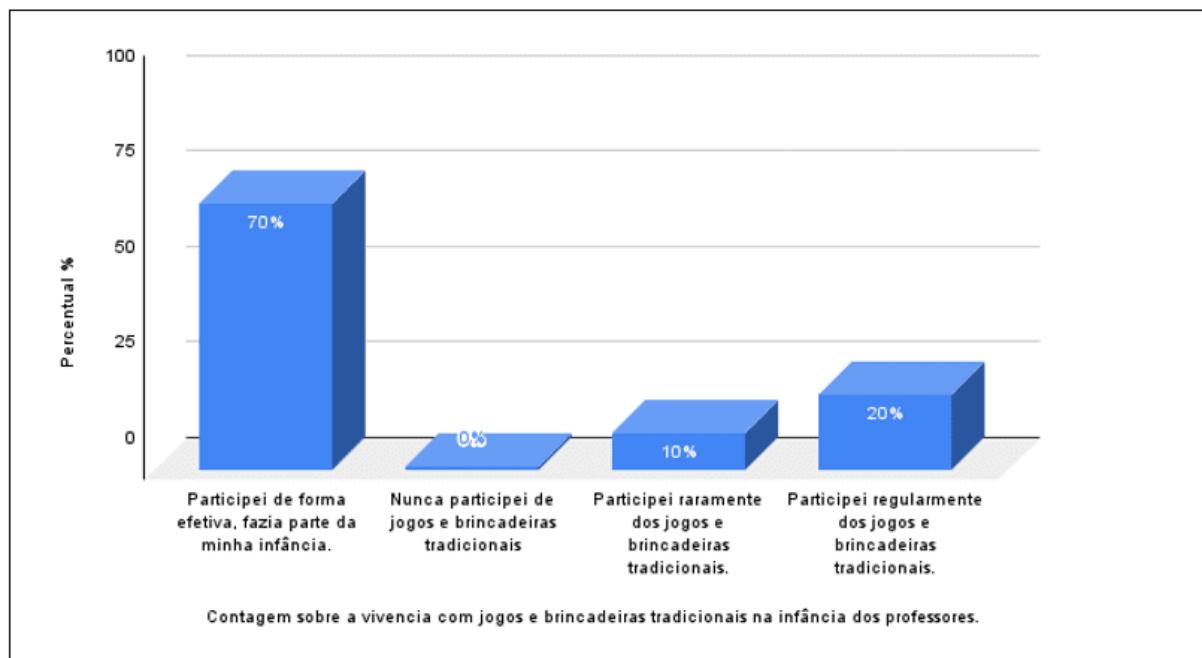
Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



contacto regular con las actividades, y el 10% de los entrevistados rara vez participaban en las actividades de juegos y juguetes , siendo interesante que todos los docentes de la muestra tenían ya tenían algún contacto con los juegos y juguetes tradicionales, por lo tanto, no tuvimos respuesta (0%) ya que nunca participaron en juegos y juguetes tradicionales.

Discutiendo el Gráfico 6 Fardin (2015) menciona que varias experiencias de rescate de juegos y juguetes antiguos resultaron muy positivas, ya que ayudan en el proceso de aprendizaje, y dichas actividades pueden ser interpretadas solo como recursos, y perdiendo el sentido de los juegos, o en algunas situaciones, incluso el sentido lúdico, toman otras formas y funciones en la formación y sistematización del conocimiento, ya que se utilizan con la función principal de lograr resultados ya establecidos.

Gráfico 6 - Experiencias de juegos y juguetes tradicionales en la infancia del docente:



Fuente: Elaborado por el autor (2021).

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



Fardin (2015) cita un estudio similar sobre juegos y juguetes antiguos, señalando en su muestra que la mayoría también utilizaba las actividades y experiencias de los juegos como parte integral de su rutina diaria y menos de la mitad respondía que no tenía contacto y no el juego y los juguetes forman parte de su cotidiano, por lo tanto, indica que una pequeña parte de los entrevistados apenas no tuvo la experiencia en su niñez con las actividades de juegos y juguetes, siendo muy cercano a los registros encontrados en gráfico 6, que representa el 0-10% de los participantes.

El juego funciona como un elemento fundamental para el crecimiento de los niños en su conjunto, además de ser una actividad placentera, integradora y que facilita la socialización con otros niños de diferentes culturas. Las clases de Educación Física con enfoque en la autonomía y el entrenamiento o en los juegos despiertan a los niños a nuevas fuentes de interés, desarrollo de la creatividad y sobre todo para un aprendizaje más efectivo, por lo tanto, los juegos y juguetes tradicionales pueden verse como un fuerte recurso pedagógico para las clases contemporáneas (Santos, 2012).

Un porcentaje muy cercano fue diagnosticado en el Gráfico 7 a continuación, que trata sobre el desarrollo de juegos y actividades lúdicas con fines pedagógicos en las clases, es decir, el 36% ya ha desarrollado actividades en sus clases con fines de desarrollo pedagógico, y el 35% Desarrollan regularmente juegos y juguetes en sus clases con el objetivo del desarrollo pedagógico en alguna materia impartida. Para el 24% de los docentes entrevistados, también desarrollan actividades, pero sin regularidad, es decir, cuando es posible se desarrollan. Otro dato corresponde a los docentes que nunca desarrollaron actividades en sus clases con el fin de desarrollo pedagógico, es decir, el 5% de los entrevistados dijeron que nunca trabajaron con juegos y juguetes de manera focalizada, con el objetivo de desarrollo educativo.

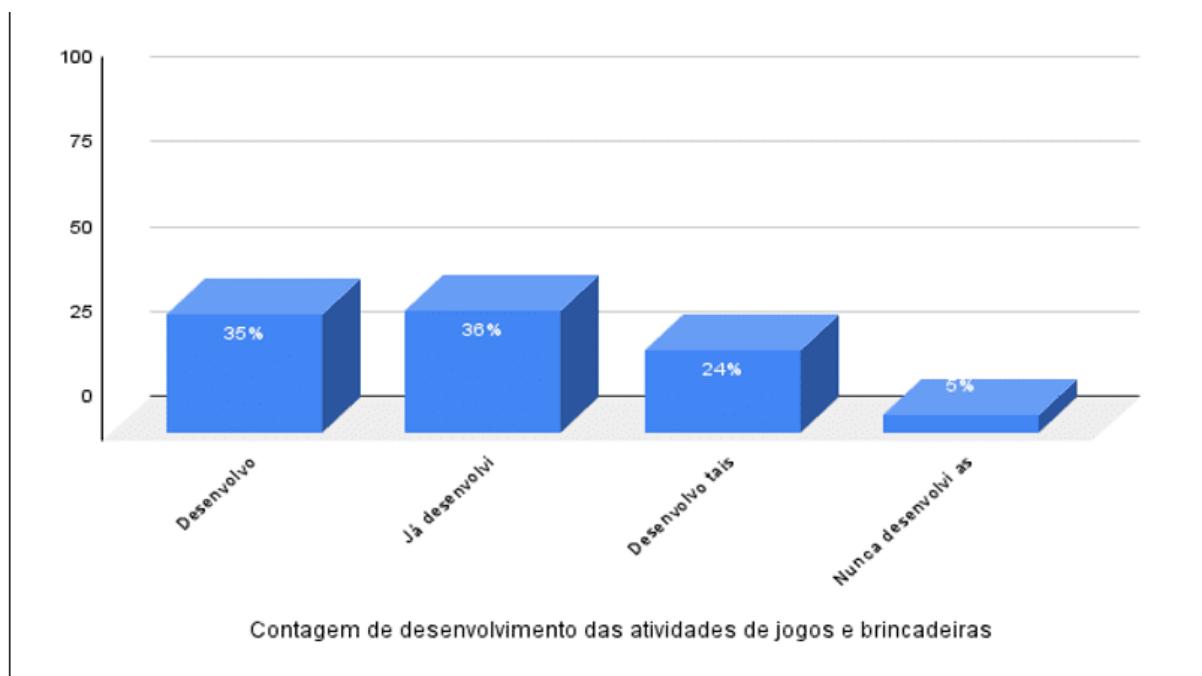
Se observa satisfactoriamente a través del Gráfico 7, donde se encontró que la mayoría de los docentes son conscientes de la importancia de las actividades para el desarrollo pedagógico y desarrollan regularmente juegos y juguetes tradicionales

RC: 113959



en sus clases, buscando así el desarrollo integral de los estudiantes de primaria de 1ro a el 5º año de la red municipal de la ciudad de Belo Horizonte – MG.

Gráfico 7 - Desarrollo de actividades de juegos y juguetes con finalidad pedagógica en las clases:



Fuente: Elaborado por el autor (2021).

El juego funciona como un elemento fundamental para el crecimiento, la autonomía y la formación de los niños en su conjunto, además de ser una actividad placentera, integradora y que facilita la socialización con otros niños de diferentes culturas. Las clases de Educación Física con enfoque en juegos despiertan a los niños a nuevas fuentes de interés, desarrollo de la creatividad y sobre todo para un aprendizaje más efectivo, por lo tanto, los juegos y juguetes tradicionales pueden ser vistos como un fuerte recurso pedagógico para las clases contemporáneas (RODRIGUES; SANTANA; SANTOS , 2016).

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



Ribas (2012) también corrobora que hoy en día el mundo está de lleno inserto en la globalización y la alta tecnología en los más diversos segmentos de la sociedad y en la educación de los niños no es diferente, toda esta tecnología termina por llevar a los niños al individualismo, es decir, los se opone al colectivismo, disminuye la capacidad de desarrollar actividades grupales, de crear, de adaptarse, de imaginar y de experimentar todas las formas de jugar, relacionarse y ser feliz.

Para Neves (2012) los juegos y juguetes tradicionales han sufrido numerosos cambios en su formato y aplicación, los cambios se han dado por varios factores, entre ellos la reducción de los espacios que estaban destinados a la práctica de actividades, muchos de ellos se redujeron debido a el crecimiento de la violencia ocurrido en los grandes centros metropolitanos, otro motivo que predominó para la reducción del ocio, la recreación y el desarrollo de juegos y juguetes que también fue mencionado por otros autores como: Ribas (2012), Rodrigues; Santana y Santos (2016), Teixeira (2014), Brescovit y Utzig (2016), Brustolin (2012) y Alves et al. (2015), a la difusión de la industria de los juegos y juguetes infantiles electrónicos, que a su vez son cada vez más llamativos, atractivos y seductores, llevando a los niños a entregarse a sus encantos y posibilidades.

Fardin (2015) también interrogó a los docentes en su investigación sobre juguetes y juegos antiguos y encontró en su investigación sobre el uso de juguetes y juegos como forma de desarrollo pedagógico, y llegó a los siguientes datos: el 83% de los docentes utilizan efectivamente juguetes y juegos antiguos. Juegos como una forma de desarrollo pedagógico en sus clases y el 17% de los docentes afirmó que no utilizan este tipo de actividades con el propósito de desarrollo pedagógico en sus actividades de clase. Por lo tanto, se nota en ambos estudios una aproximación porcentual en cuanto al uso de los juegos tradicionales y los juegos como forma de desarrollo pedagógico en sus clases en la red municipal desde el 1º al 5º año de la Enseñanza Básica.

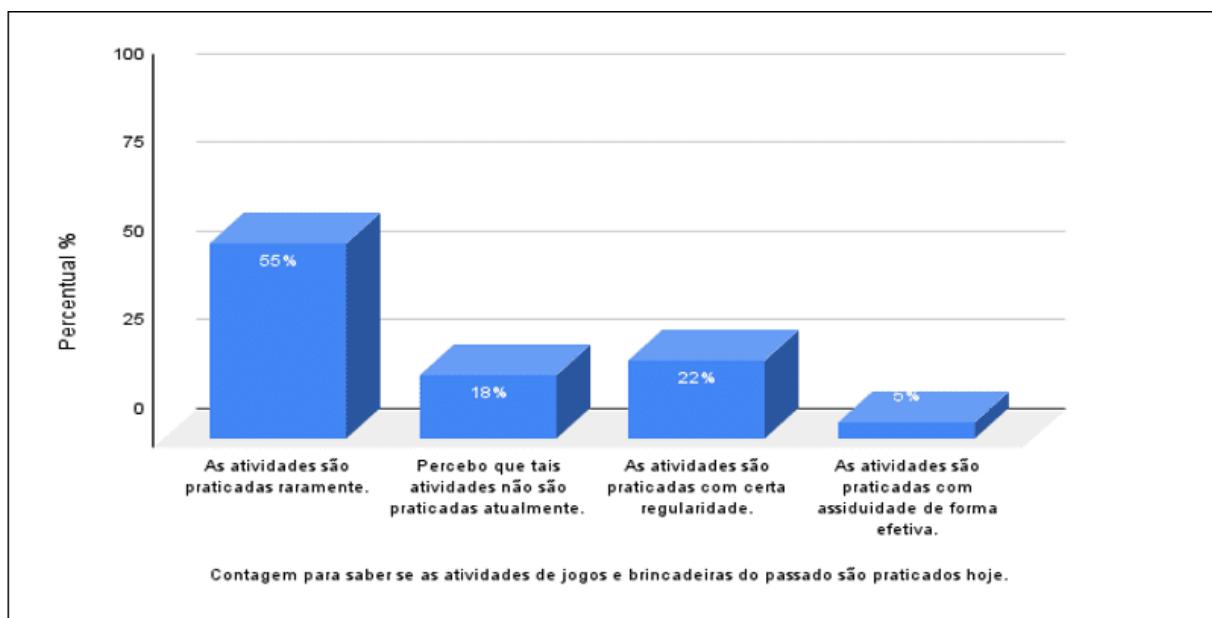
RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



De acuerdo a los datos obtenidos, en el gráfico 8, a continuación, sobre las opiniones de los docentes en relación a los juegos y juguetes del pasado, si aún hoy se practican con los alumnos de primaria. Desafortunadamente, en la encuesta se encontraron los siguientes porcentajes, el 55% afirma que los juegos y actividades lúdicas rara vez se practican en sus clases hoy en día. Otro 22% demuestra que actualmente practica juegos y actividades lúdicas con cierta asiduidad, sin embargo, parece que aún es un número muy pequeño debido al tamaño de la muestra. Una parte que corresponde al 18% de los encuestados declara que las actividades de juegos y juguetes no se practican actualmente en sus clases. Y el 5% de los participantes de la investigación declararon que las actividades se practican con regularidad y eficacia en sus clases. Este último dato muestra la importancia de rescatar juegos y juguetes tradicionales para la actualidad y la pertinencia de ser parte integral de las clases de manera efectiva.

Gráfico 8 – Opiniones respecto a los juegos y juguetes del pasado si aún hoy se practican con alumnos de primaria



Fuente: Elaborado por el autor (2021).

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



Souza (2008) menciona 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 y Vieira (2007) discuten revelando que los educadores deben valorar y respetar los juegos y comprender su influencia en la formación integral de los niños, los docentes son referentes para la estimulación y desarrollo de las habilidades y destrezas de sus alumnos, además de participar directamente en la instigación creatividad, imaginación e investigación. El educador representará al agente de transformación, a través de su mirada holística, es decir, viendo a sus alumnos como un todo, permitiendo su espontaneidad y múltiples experiencias a través del juego y el juego.

Alves (2001) apud Cordazzo y Vieira (2007) abordan la discusión de manera elemental y señalan que “un buen profesor no es aquel que da una clase perfecta, explicando la materia. Un buen maestro es aquel que transforma la materia en un juguete y seduce al alumno para jugar” (ALVES, 2001, p. 20-21).

Aún en este sentido, Silva (2004) muestra que es necesario comprender las singularidades y características que se dan en la construcción del desempeño del juego. Silva (2004) destaca que los juegos tradicionales y juguetes del pasado, disfrutados por padres y familiares en la década de los 80, traen vivencias del pasado al presente.

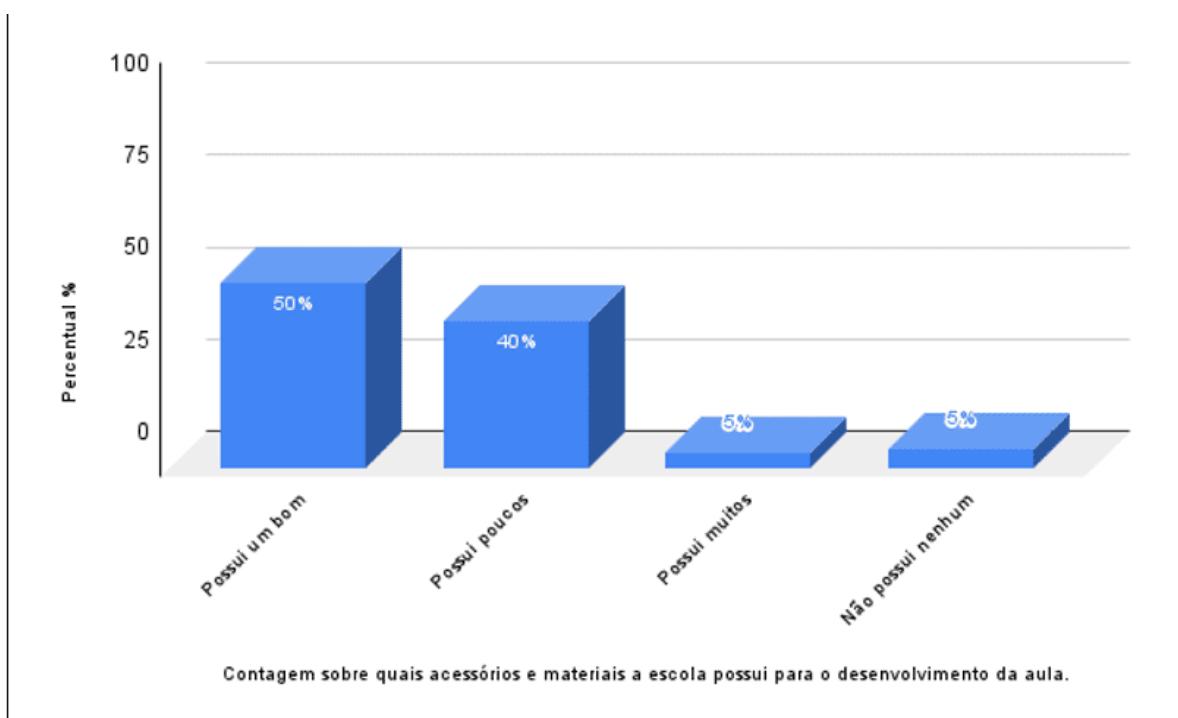
En cuanto a los accesorios y materiales con que cuentan las escuelas para el desarrollo de juegos y actividades en las clases del 1º al 5º año de la Enseñanza Fundamental de la red municipal de la ciudad de Belo Horizonte, se puede apreciar en el gráfico 9, a continuación, que afortunadamente El 50% de las escuelas dispone

RC: 113959



de un buen número de materiales para el desarrollo de las actividades prácticas. Por otro lado, el 40% de las escuelas tienen pocos accesorios y materiales para usar en clase. Desafortunadamente, solo el 5% de las escuelas cuentan con muchos accesorios y materiales para el desarrollo de clases con un fin pedagógico. Y el 5% de la muestra de colegios encuestados no cuentan con ningún tipo de accesorio y/o material que pueda ser utilizado para el desarrollo de los estudiantes.

Gráfico 9 - Accesorios y materiales que tienen las escuelas para el desarrollo de juegos y actividades lúdicas en clase



Fuente: Elaborado por el autor (2021).

Según Navarro y Prodocimo (2012), el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes es el resultado del acto de jugar, investigar y experimentar con juegos y actividades con una finalidad pedagógica. El docente, a su vez, debe ser el mediador, animador y agente que pueda propiciar descubrimientos, transformaciones y experimentos en la vida de los niños. Los autores citan que:

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



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

En resumen, Marques (2017) verifica que los juegos y juguetes posibilitan innovaciones en las formas en que los niños aprenden y se desarrollan, relacionadas con aspectos tales como: calificación del personal docente, preparación del espacio escolar, adquisición de accesorios y materiales utilizados para la práctica, adecuación del entorno escolar y la concientización de los padres, por lo tanto, a través de estas adaptaciones e inserciones, se puede esperar una mejora en los procesos educativos, competentes para satisfacer los deseos primarios de los niños, ya que los juegos y juguetes dentro del contexto escolar no se suman, sino que son parte de la metodología integral de aprendizaje y desarrollo.

El desarrollo del niño comienza con el discernimiento de su propio cuerpo, es decir, conocer la cultura corporal, la individualidad y las especificidades, ya que a través de la estructuración del cuerpo que la persona genera conexiones con los materiales y los individuos que constituyen su convivencia cotidiana.(DAOLIO, 1995).

De acuerdo con los datos recopilados e insertados en el Gráfico 10, a continuación, se puede ver que el 75% de los profesionales encuestados consideran que los juegos y juguetes pueden ser utilizados como una forma de desarrollo integral en todas las materias impartidas (Matemáticas, Portugués, Ciencias, Historia, Educación Física, Geografía, Inglés, Arte e Informática). Para el 10%, consideran que la aplicación de juegos y juguetes son relevantes solo en las siguientes materias: (Matemáticas, Portugués, Ciencias, Historia, Educación Física, Geografía). Presentan con un 7% los educadores que constatan que las materias que se pueden desarrollar los juegos y juguetes tradicionales son: (Matemáticas, Portugués,

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



Ciencias, Historia, Educación Física). Otro 7% considera que los juegos y juguetes deben ser parte integral de las siguientes materias: (Matemáticas, Portugués, Ciencias, Historia, Educación Física, Geografía, Inglés). Y solo el 1% considera que las actividades de juegos y juguetes son exclusivamente de la disciplina de Educación Física, no considerando que las demás disciplinas impartidas puedan vincularse y puedan trabajarse de manera efectiva con la intención del desarrollo integral de los estudiantes.

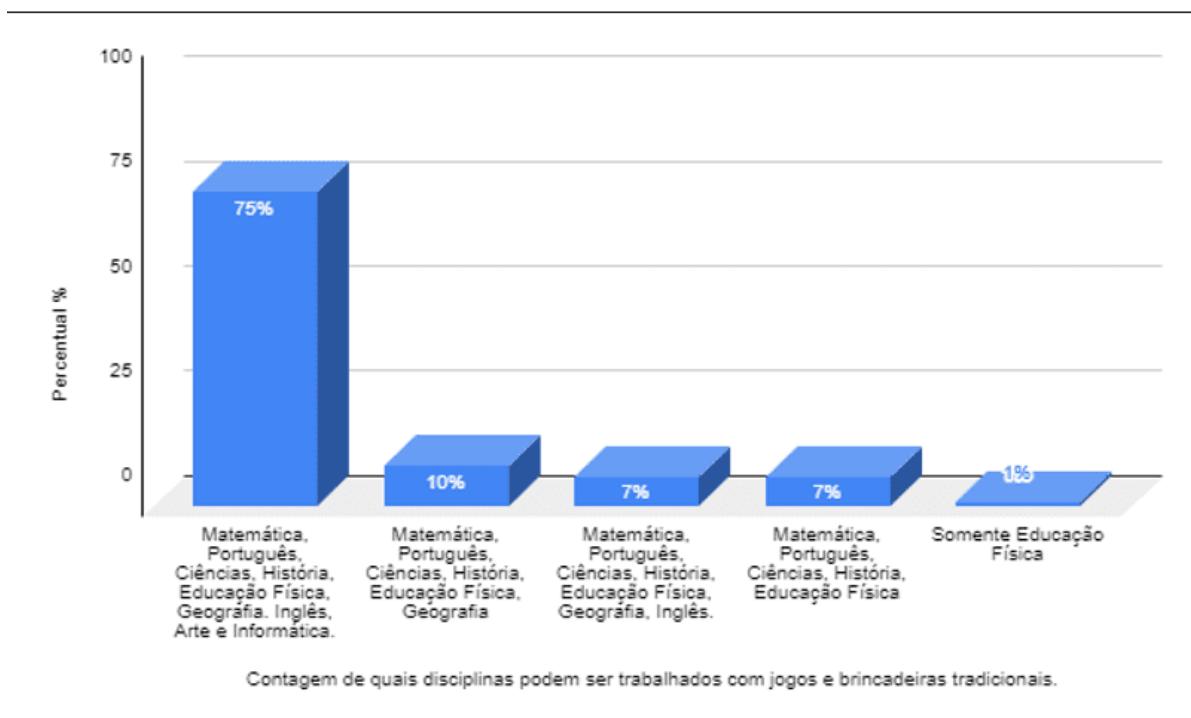
Es claro para Cordazzo y Vieira (2007) que el juego es una de las principales acciones para el desarrollo integral de la educación infantil, además de ser una de las principales prácticas cultivadas y realizadas durante el crecimiento del niño. Juegos y juguetes inspiran a los niños a desarrollarse en varios aspectos (motor, cognitivo, social y afectivo) además de posibilitar un desarrollo en el aprendizaje de las materias curriculares. A través de los juegos se conduce al niño a cambios en el desarrollo psíquico del niño. Para muchos estudiosos como afirman Cordazzo y Vieira (2007). El juego da acceso a patrones más eminentes en el desarrollo integral del niño.

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



Gráfico 10 – Los temas que se pueden trabajar con juegos y juguetes tradicionales



Fuente: *Elaborado por el autor (2021)*.

Para Piccioni (2007), los juegos también son relevantes para el desarrollo de los niños en todos sus aspectos (motor, afectivo, cognitivo y social), en los numerosos acontecimientos de la vida de los niños es significativa y efectiva su participación en la expresión y expresión de sus opiniones. dificultades, vivencias, sensibilidades y angustias, además de relatar hechos, situaciones y sucesos. También destaca que el niño, a través de juegos y juguetes, aprende a escuchar al otro, compartir y prestar juguetes, crear y producir juguetes y juegos, sentirse estimulado a desarrollar su creatividad e imaginación, además de adquirir más independencia y hacer un niño más autónomos, con personalidad formando su identidad y su propia historia de experiencias con el juego individual y en grupo (PICCIONI, 2007).

De acuerdo a los resultados obtenidos, a través de la Tabla 1 de respuestas (abajo), se puede observar que todos los encuestados contestaron la pregunta, y muchos

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



respondieron con más de una respuesta, por lo tanto, se consideraron todas las opiniones de los encuestados. Se consideraron asertivas, entre las 4 (cuatro) respuestas que son consenso entre los entrevistados, (la falta de materiales pedagógicos) (La falta de voluntad por parte de los docentes para desarrollar las actividades) (La falta de espacio adecuado para la desarrollo de actividades) (Necesidad de formar al profesorado para el desarrollo de actividades). Las opiniones de los docentes sobre lo que es necesario para la práctica de juegos y juguetes como recurso didáctico en el aula revelan, por tanto, que consideran que lo más necesario para realizar juegos y juguetes como instrumento y recurso didáctico en el aula es la enseñanza. materiales para realizar la actividad. También consideran que lo más necesario para la práctica dentro del aula con intención pedagógica es la intención pedagógica, o sea, informan que muchos profesionales no tienen interés en desarrollar la actividad. Otros entrevistados se relacionan con la ausencia o espacios inadecuados para el desarrollo de las actividades propuestas para el desarrollo integral de los estudiantes. También revelan que lo más necesario es la preparación y formación de los docentes, para que puedan comprender y aplicar eficazmente las actividades de juegos y juguetes en el aula para que puedan ser instrumento y recurso didáctico en el aula.

Tabla 1 - Opiniones sobre lo necesario para la práctica de juegos y juguetes como recurso didáctico en el aula para docentes de educación básica:

Opiniones de los profesores	Respuestas
Disponer de materiales para realizar juegos y juguetes.	33
Intencionalidad pedagógica	29
Disponer de un espacio adecuado para la realización de actividades.	19
La formación de los profesionales para que puedan ejercer	19

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>

**Tener creatividad por parte de los profesores.**

14

Fuente: Elaborado por el autor (2021).

Rodríguez; Santana y Santos (2016) aclaran que los juegos son un recurso pedagógico importante para los tiempos modernos, pues a través de su práctica sistemática se orientará y estimulará a los niños al principio del desarrollo motor, psicológico, social, afectivo, cognitivo y del aprendizaje escolar. La práctica de juegos y juguetes, principalmente en el contexto escolar y sin vacilaciones, es una de las mejores herramientas para el aprendizaje, para las vivencias, experimentos y transformaciones, además de ayudar en la socialización, la comprensión, la autonomía y el crecimiento. El autor agrega que a través de los juegos y juguetes infantiles, los estudiantes encuentran un ambiente propicio para desarrollar sus habilidades, creatividad, representaciones dramáticas, imaginación, motricidad, tiempo de reacción, razonamiento creativo y lógico.

La profesora e investigadora de la USP, Tizuko Mochida Kishimoto (2001) realizó varios estudios e investigaciones relacionados con el tema del juego y los juegos. Algunos de sus trabajos e investigaciones se refieren a la importancia de la estabilidad y mantenimiento de la memoria colectiva respecto a la práctica de juegos y juguetes, además de los orígenes históricos, el desarrollo infantil a través de actividades, por ello, la investigadora indaga en la importancia de rescatar juegos y juguetes realizados en décadas pasadas hasta la actualidad, identificando su relevancia pedagógica para el desarrollo integral del niño. (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: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



La Tabla 2, a continuación, fue estructurada a partir de las respuestas de los entrevistados sobre la opinión respecto a la no aplicación de juegos y juguetes en el aula para los alumnos de la enseñanza básica. Todos los participantes de la investigación respondieron la pregunta relacionada, sin embargo, algunos dieron más de una respuesta, por lo tanto, el total de respuestas obtenidas fueron 115, entre las diversas respuestas se consideraron e incluyeron como parte del análisis y discusión de los datos, solo las 5 más evidentes. en la encuesta.

Tabla 2 - Opiniones sobre los principales factores para la no aplicación de juegos y juguetes en las clases de alumnos de primaria:

Opiniones de los profesores	Respuestas
Material perdido	18
Falta de conocimiento por parte de los educadores.	14
Espacio físico para actividades.	12
No creo que tengan motivos.	10
Desinterés de los estudiantes.	10

Fuente: Elaborado por el autor (2021).

De acuerdo con los registros de investigación enumerados en la tabla 2, en relación a los principales factores para la no aplicación de juegos y juguetes en clase, existe un predominio relacionado con la falta de material, como se muestra en la tabla 1 (p. 27) los docentes respondieron lo que era necesarios para la práctica de juegos y juguetes como recurso didáctico en el aula, también se percibió que los materiales se destacaron en la investigación. Otra opinión relevante fue que el factor principal para la no aplicación de juegos y juguetes en las clases es la falta de conocimiento por parte del docente. Otros encuestados presentaron la falta de espacio adecuado para el desarrollo de juegos y juguetes con finalidad pedagógica como justificación para no aplicar actividades en clase. Y otros encuestados refieren que la falta de interés por parte de los estudiantes es uno de los factores preponderantes para la no

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



inclusión de juegos y juguetes en las clases. Y por último, los encuestados también demostraron que no existe razón para que las actividades de juegos y juguetes sean aplicadas en el aula con objetivos de enseñanza y aprendizaje.

Por tanto, y con base en los autores Rodrigues, Santana y Santos (2016), Kishimoto (2001), Fantin (2000), Piccioni (2007), Teixeira (2014), Marques et al (2020) y otros citados, se advierte que el juego no ha estado presente regularmente en las instituciones educativas o muchas veces no se le da la debida importancia porque no creen que el juego sea un elemento para el desarrollo integral y cultural de los niños en educación infantil, pensando en la situación avizorada, varios estudiosos del tema tema en temario incentivar y enfatizar la importancia de rescatar juegos y juguetes para el ámbito escolar para que pueda brindar una dinámica pedagógica y beneficios derivados de una práctica sistemática que involucra actividades lúdicas asistidas en décadas anteriores.

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 acuerdo con el Gráfico 11, a continuación, se puede observar que el 53% de los docentes en ocasiones permite que sus alumnos traigan juegos y presenten sus juegos durante la clase, siempre y cuando se someta a un análisis previo. Para el 27% de los docentes, siempre permiten que los niños traigan juegos y juguetes a clase, lo que les permite experimentar regularmente este tipo de actividades. Una parte que corresponde al 20% de los docentes solo permite a sus alumnos traer juegos y juguetes a la clase en ocasiones especiales y previamente acordadas. Afortunadamente, la investigación muestra que todos los docentes permiten de manera más efectiva que sus alumnos traigan juegos y fomentan los juegos que conducen en clase y ningún docente dejó de permitir que los juegos y juguetes sean

RC: 113959

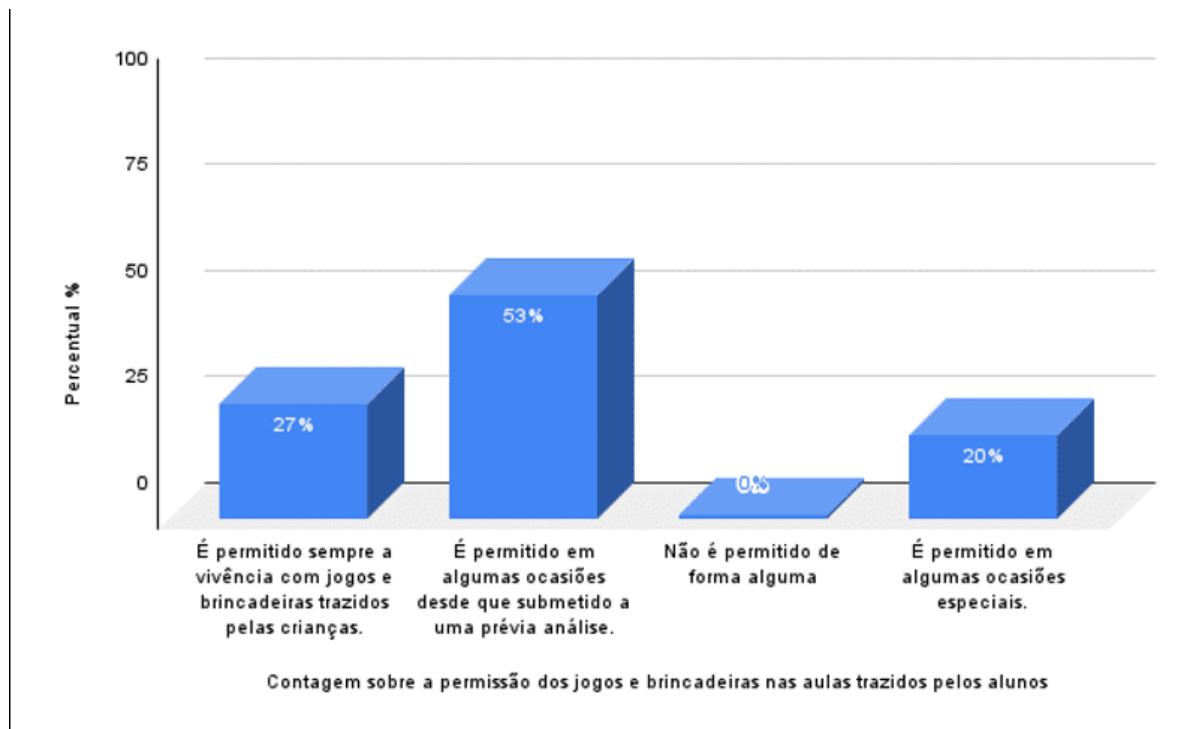
Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



parte integral de sus clases, por lo que la respuesta que de ninguna manera permite los juegos y juguetes llevados y llevados por los niños fue del 0%. Queda claro entonces que todos los docentes de la muestra tienen conciencia y discernimiento de la importancia de los juegos y juguetes para el desarrollo integral de sus alumnos, permitiendo así el acto, el descubrimiento, la fantasía, el fingir, y que sus alumnos se desborden a través de actividades lúdicas. actividades.

En sus estudios Piccioni (2007) destaca la importancia de comprender y comprender al niño en su totalidad, especialmente en su cultura, conocimientos y saberes, permitiéndole así explorar y descubrir a través de juegos y juguetes, por ello, es fundamental pensar en el tiempo. y en el espacio de actividades recreativas como un momento para que el niño transforme, explore y amplíe conocimientos sobre el mundo que lo rodea.

Gráfico 11 - Juegos y juguetes que traen los alumnos a clase



Fuente: Elaborado por el autor (2021).

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



Alves et al (2015) sigue discutiendo en su reflexión sobre el papel del educador en la educación infantil y anima e incentiva a todos los docentes a ser más dedicados, comprometidos, implicados, creativos, motivados y entusiastas con su oficio y misión dentro de la educación, charlas nuevamente sobre la importancia de comprender, conocer, percibir e interpretar a cada alumno, es decir, es sumamente importante que el docente logre asimilar el juego de sus alumnos, pues a través de este análisis y observación también puede aprender, porque el educador en el El salón de clases puede descomponer la función de enseñanza y aprendizaje.

Para el autor quedó claro en sus observaciones y corroboró con varios autores que los niños no llegan al ámbito escolar desprovistos de experiencias con el juego, sino que por el contrario, tienen en su esencia al juego como fuente inagotable de placer y satisfacción. , por lo tanto, el niño también puede transmitir sus conocimientos y experiencias a su mentor, lo que permite aumentar la colección de juegos y juguetes (ALVES et al., 2015).

En sus observaciones e investigaciones Marques (2017) destaca la importancia de los juegos “libres” en los momentos oportunos dentro del ambiente escolar, el jugar es fundamental y debe ser incentivado y fomentado diariamente, a través de los diversos juegos desarrollados se logra una mejora continua principalmente en los estudiantes. con complicaciones de aprendizaje y trastornos de conducta, destaca que la tarea no es fácil, pero tampoco imposible, por ello, la importancia de los educadores de ver más allá de las líneas del aula, tener una visión amplia, percibiendo un potencial en cada alumno.

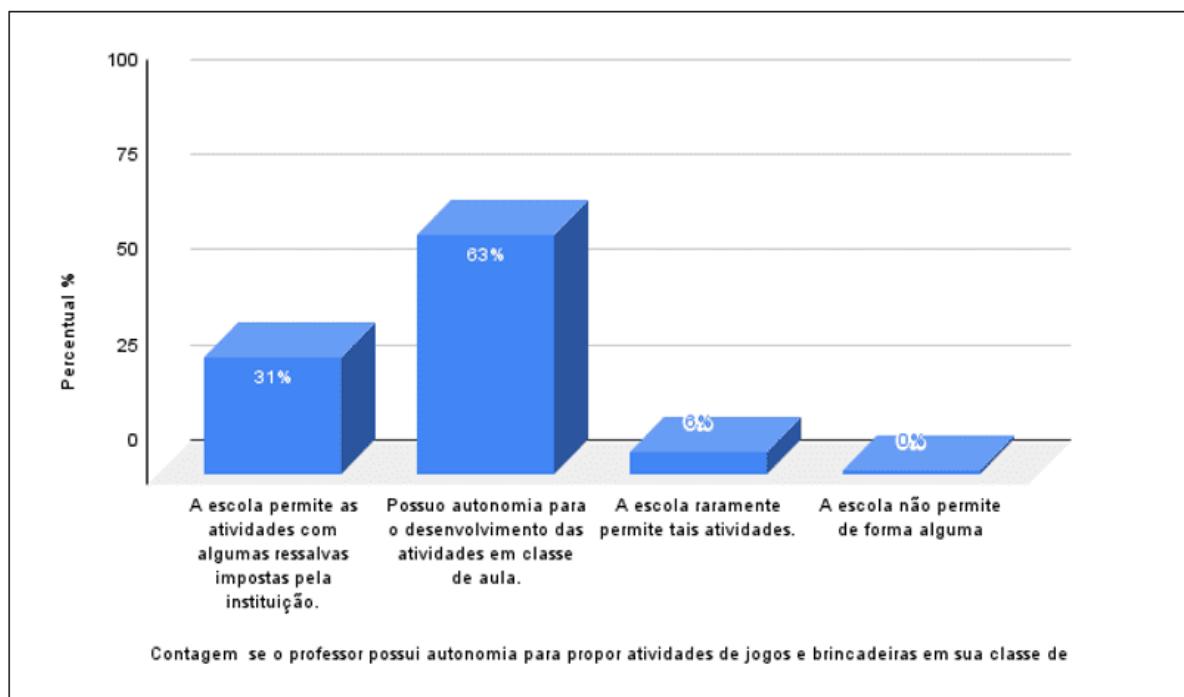
Según los estudios, se puede apreciar a través de los datos insertados en el gráfico 12 que trata sobre la autonomía del docente para proponer actividades de juegos y juguetes en su aula, por lo tanto, la mayoría de los educadores, correspondiente al 63%, declaran que tener autonomía para el desarrollo de juegos y actividades en su salón de clases. Otro 31% respondió que la escuela permite el desarrollo de actividades, sin embargo, estas actividades tienen reservas impuestas por la

RC: 113959



institución. De los entrevistados, el 6% dice que la escuela rara vez permite el desarrollo de juegos y actividades en sus aulas. Y el 0%, es decir, ningún docente encuestado manifestó que la escuela no permite de ninguna manera las actividades de juegos y juguetes dentro del aula.

Gráfico 12 - Autonomía docente para proponer juegos y actividades lúdicas en su aula



Fuente: Elaborado por el autor (2021).

En el trabajo desarrollado por Marques (2017) presenta otros juegos y juguetes que presentan la intervención y mediación de los educadores en el aula, juegos que estimulan el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas, motrices y sociales, y como resultado del desarrollo de estas capacidades pueden esperar de los niños el desenvolvimiento de la creatividad, mejora de la coordinación motriz, aprendizaje motor y motricidad, estimulación del razonamiento lógico, comunicación, autonomía y socialización, por lo tanto, el papel del docente es fundamental para mediar en las

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



actividades desarrolladas, el docente participa directamente en las actividades y es el punto de partida, el punto de desarrollo y el punto de cierre.

Brindar oportunidades de juego en los espacios escolares, especialmente en Educación Infantil, Navarro y Prodocimo (2012) no revela que el niño debe limitarse a jugar sin intención o sin un mediador que haga su interferencia, aclara, por tanto, que cuando el educador o mentor no logra realizar sus intervenciones en el curso educativo, este principio se denomina “abandono pedagógico”. Principalmente en el contexto de juego que los profesionales de la educación revelan su papel en el contexto escolar de mediador y agente de transformación.

También argumenta que en lugar de dedicarse a conceptos, juegos y juguetes que los alumnos ya dominan, el educador debe estar preparado para nuevos conocimientos, de cierta manera avanzaría en el desarrollo, por ello, la importancia de que el docente desarrolle con excelencia su papel de educador, mediador y agente de transformación (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).

El Marco Curricular Nacional para la Educación Infantil – RCNEI (BRASIL, 1998) es un referente y señala sobre las atribuciones, deberes, funciones y obligaciones de los docentes. Según datos registrados por el RCNEI, los docentes necesitan tener percepción y discernimiento en cuanto a la evidencia de la importancia de los juegos en el contexto escolar y cómo los juegos se caracterizan como un elemento fundamental para que los niños puedan reformular y establecer niveles y planes de conocimiento. , a través de acciones constructivas, imaginarias y auténticas. Por lo

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



tanto, se nota la importancia de que los docentes reconozcan y pongan en práctica actividades lúdicas en el contexto pedagógico.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la Tabla 3, a continuación, se puede apreciar que la mayoría de los encuestados, siendo 69 respuestas, consideran a través de las opiniones que los aspectos que se desarrollan en los niños a través de las actividades de juegos y juguetes insertos en las clases de Enseñanza Son fundamentales la interacción grupal, es decir, la relación y la interacción social. De fondo, los entrevistados plantean que la capacidad de razonar es el factor preponderante que se desarrolla a través de juegos y juguetes insertos en las clases cotidianas. Para otros 37 docentes consideran que el desarrollo de la coordinación motriz es lo que más se desarrolla a través de juegos y juguetes realizados en el aula de forma pedagógica.

Tabla 3 - Opiniones respecto a los aspectos que se desarrollan en los niños a través de las actividades de juegos y juguetes insertados en las clases de la Enseñanza Primaria:

Opiniones	Respuestas
Interacción grupal	69
Capacidad de razonamiento	48
Coordinación motora	37
Creatividad	14
Concentración	14
Aviso	10
Desarrollo psíquico	10
Autonomía	10
Respeto al siguiente	10

Fuente: Elaborado por el autor (2021).

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



Según Souza (2018) el acto de jugar beneficia y enriquece el aprendizaje de los niños de la escuela primaria, jugar es parte de la vida del individuo, jugar es vivir en un mundo de fantasía, descubrimientos, imaginaciones y logros. El juego puede caracterizarse como uno de los procedimientos más instructivos y constructivos del proceso pedagógico, pues a través de los juegos el niño desarrolla los aspectos intelectual, afectivo y corporal. El jugar en su expresión lúdica genera innumerables posibilidades de desarrollo y aprendizaje, jugar si aprendes y aprender si juegas son aspectos asociados que deben ser tomados en cuenta por educadores y padres.

Souza (2018) agrega que a través del juego y en el acto de jugar se dan los procesos de aprendizaje, los niños que juegan desarrollan un potencial para crear nuevos juegos, vivir la fantasía, descubrir nuevas posibilidades, explorar e investigar, vivir en la imaginación, desarrollar diversidades y experiencias, intentan hacer intercambios, prestar, compartir y con ello son más sociables e independientes.

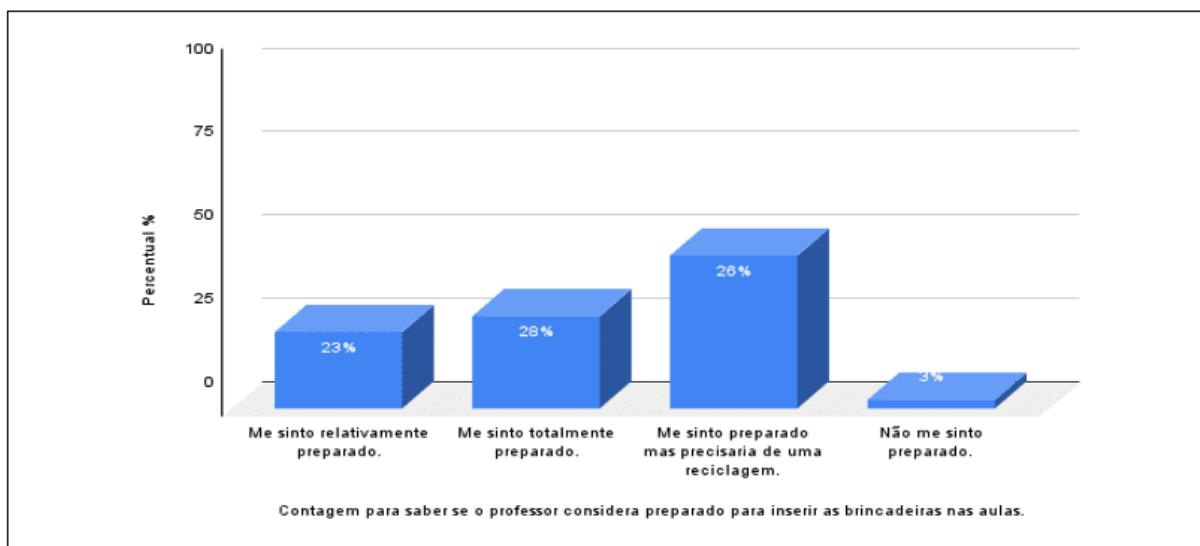
En el gráfico 13, a continuación, construido a partir de los datos recabados por las respuestas a la pregunta: si los docentes consideran y están preparados para insertar juegos y juguetes tradicionales en sus clases para que sean parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. De los datos obtenidos se puede observar que el 26% de los encuestados los considera preparados para desarrollar este tipo de actividades, sin embargo, necesitan que el reciclaje se realice con excelencia. Otro 28% de los docentes lo considera totalmente preparado para desarrollar juegos y actividades lúdicas. Para el 23% de los profesores, se sienten relativamente preparados para el desarrollo de actividades relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Solo el 3% de los entrevistados declara que no se siente preparado de ninguna manera para incluir juegos y juguetes tradicionales en sus clases para que sean parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



Gráfico 13 – Se considera que los docentes están preparados para insertar juegos y juguetes tradicionales en sus clases para que sean parte del proceso de enseñanza-aprendizaje:



Fuente: *Elaborado por el autor (2021)*.

En la investigación y reflexiones de Marques (2017) aborda la importancia de los juegos y juguetes en el proceso de lectoescritura, aprendizaje y formación de los estudiantes. Sin embargo, revela pertinenteamente que los docentes de educación primaria y primera infancia no se limitan a enseñar a través de la transferencia de contenidos escolares, sino que tienen percepción y discernimiento respecto al desarrollo de los aspectos psicológicos de los estudiantes para quienes el aprendizaje y el conocimiento asimilado son esenciales. Enfatiza que los juegos y juguetes son fuertes aliados en el proceso de aprendizaje y desarrollo, pues a través de actividades lúdicas, el ambiente y la enseñanza se vuelven más agradables, participativos, atractivos y placenteros.

Por lo tanto, jugar es una de las actividades que tiene gran relevancia en el contexto escolar y necesita ser integrada al proceso de enseñanza de las escuelas, así como los docentes necesitan obtener dichos conocimientos para el desarrollo y

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



aplicabilidad en el aula, permitiendo a sus estudiantes una conexión entre enseñar y aprender y entre jugar aprendiendo y aprender jugando como una forma de educación facilitadora y transformadora. Estos conocimientos mencionados deben fomentarse desde la formación académica previa, ofreciendo la posibilidad de aplicar esta herramienta moderadora del aprendizaje y desarrollo (MARQUES, 2017). El autor también menciona 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 este sentido, Navarro y Prodocimo (2012) destacan el papel del profesional de la educación y plantean que el educador puede y debe ser el agente mediador que brindará a sus alumnos innumerables oportunidades de creación, investigación, imaginación, organización, orientación y experimentación. para que todos estos factores se den en su plenitud, es importante que el profesional conozca el entorno, los materiales disponibles, las formas de organización e intervención, además de sensibilizar sobre la importancia del juego para la formación y construcción del conocimiento por parte de sus alumnos. .

4. CONSIDERACIONES FINALES

La investigación encontró correlaciones entre autores con respecto al rescate de juegos y juguetes antiguos y cómo estos pueden ser efectivos en el desarrollo físico, cognitivo, social, afectivo y psicológico de los niños de primaria.

El objetivo de este estudio fue analizar las contribuciones de los juegos y los juguetes experimentados en el pasado para que puedan favorecer el desarrollo

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



integral de los estudiantes del 1º al 5º año de la escuela primaria en la red municipal de la ciudad de Belo Horizonte. En este sentido, el objetivo general del trabajo fue respondido durante la elaboración del marco teórico, donde a través de la literatura y la base científica sumada a la investigación de campo, se evidenció la importancia de los juegos y juguetes para el desarrollo integral de los estudiantes de primaria.

En relación al problema de investigación, luego de analizar el marco teórico y la investigación de campo donde los docentes identificaron y expusieron notoriamente formas y procesos para la aplicación de juegos y juguetes antiguos, corroborando con los estudiosos sobre el tema desarrollado, se entendió que existe una comprensión sobre La importancia de los juegos.

Se constató en la investigación que los docentes ya han trabajado con juegos tradicionales y juegos en la vida cotidiana, y se observó que la mayoría (40% de los encuestados) utilizan regularmente juegos y juguetes en sus clases.

Según la mayoría de los encuestados en este estudio, se observa que la mayoría tuvo experiencia en la infancia con los juegos y juguetes tradicionales, pero pocos los utilizan asiduamente, a pesar de reconocer que se pueden utilizar en todas las materias. Afirman que los mayores beneficios están relacionados con la interacción grupal, la capacidad de razonamiento y la concentración, lo que confirma parcialmente la hipótesis de este estudio. Todavía existe la necesidad de una comprensión más amplia de la práctica de juegos y juguetes, que abarque aspectos del desarrollo en su totalidad, con docentes que tengan más intencionalidad pedagógica en su planificación en la práctica.

Los resultados obtenidos en el estudio ofrecen a profesores, instituciones educativas y profesionales de la educación la posibilidad de examinar y reconsiderar sus planes y estrategias de estudio convencionales para que sean más participativos, atractivos y efectivos.

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



REFERENCIAS

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

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

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

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

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

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

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

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



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

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

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

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

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

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

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

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

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

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



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

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

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

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

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

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

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

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

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



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

SANTOS, Márcia Elena Andrade; QUINTAO, Nayara Torres; ALMEIDA, Renata Xavier de. Avaliação dos marcos do desenvolvimento infantil segundo a estratégia da atenção integrada às doenças prevalentes na infância. **Esc. Anna Nery** [online], v.14, n.3, p.591-598, 2010. Disponível: < <https://www.scielo.br/j/ean/a/3fGzpWQGjnRHPp7HQXH5fDJ/abstract/?lang=pt>>. Acesso em: 08 dez. 2022.

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

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

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

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

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>



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: Febrero de 2022.

Aprobado: Febrero de 2022.

RC: 113959

Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-y-juguetes>