



## SPIELE UND SPAß IN DER GRUNDSCHULE IM KOMMUNALEN NETZWERK VON BELO HORIZONTE

### ORIGINALER ARTIKEL

COIMBRA, Walnier Rodrigues<sup>1</sup>, VALERIO, Elry Cristine Nickel<sup>2</sup>

COIMBRA, Walnier Rodrigues. VALERIO, Elry Cristine Nickel. **Spiele und Spaß in der Grundschule im kommunalen Netzwerk von Belo Horizonte.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Jahr. 07, Hrsg. 03, Bd. 01, p. 47-86. März 2022. ISSN: 2448-0959, Zugangslink: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>, DOI:10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass

### ABSTRAKT

Derzeit ist klar, dass Kinder im schulpflichtigen Alter kein Interesse an alten Spielen und Spaß zeigen, es wird beobachtet, dass sie angeregt und zum Einsatz neuer Technologien und Elektronik geführt werden. Die Leitfrage dieser Studie lautet: Verwenden Lehrer traditionelle Spiele und Spaß im Unterricht und was ist ihre Meinung zu diesem Thema? Ziel war es, die Meinung von Lehrern in Bezug auf Spiele und Spaß in der integralen Entwicklung von Schülern vom 1. bis zum 5. Jahr der Grundschule in der Stadt Belo Horizonte - MG zu ermitteln. Es wurde eine deskriptive Feldforschung mit einem qualitativen und quantitativen Ansatz unter Anwendung eines halbstrukturierten Fragebogens bei einer Stichprobe von 100 Lehrern durchgeführt. Im theoretischen Rahmen wurde Forschung im Zusammenhang mit der kindlichen Entwicklung gesucht: motorische, affektive, kognitive und soziale Aspekte, zusätzlich zu Spielen und Spaß im schulischen

<sup>1</sup> Master Studentin der Erziehungswissenschaften. Spezialist für Sport Training. Bachelor in Sportpädagogik. Bachelor in Sport-, Freizeit-, Promotions- und Eventmanagement. ORCID: 0000-0002-1724-0348.

<sup>2</sup> Berater. ORCID: 0000-0002-5929-7289.

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Kontext und der von Lehrern vorgeschlagenen Dynamik des Unterrichts, die in der Vergangenheit verwendet wurden, um die Wahrnehmungen hervorzuheben Spielendes Lernen und spielerisches Lernen in der Grundschule, mit der Vermittlung von Spielen und Spaß im Unterricht. Die Studie zeigt, dass unter den befragten Lehrkräften Einigkeit darüber besteht, traditionelle Spiele und Spaß als Teil des lehr-lernenden pädagogischen Prozesses zu verstehen und einzusetzen. Erkennen der Notwendigkeit der technischen Aktualisierung von Fachleuten für die Umsetzung und Anwendung von Freizeitaktivitäten im pädagogischen Format. Obwohl sie die Bedeutung von Spielen und Spaß für die Entwicklung von Schülern kennen, wurde festgestellt, dass Interventionen direkt in den Schulen noch zurückhaltend sind. Die Befragten gaben an, dass die größten Vorteile mit der Gruppeninteraktion, der Denkfähigkeit und der Konzentration zusammenhängen, was die Hypothese dieser Studie teilweise bestätigt. Es besteht Bedarf an einem breiteren Verständnis der Praxis von Spielen und Spaß, das Aspekte der Entwicklung und Ganzheitlichkeit abdeckt und bei den Lehrern mehr pädagogische Intentionalität bei der Planung der Praxis hervorruft. Daher die Anerkennung des Nutzens, der Konformität und der Einheitlichkeit innerhalb von Bildungseinrichtungen, damit Spiele und Spaß nicht nur als Mittel zur Erholung, sondern als Akt des Lernens, als unerschöpfliche Quelle von Vergnügen, Freude und Zufriedenheit angesehen werden.

Schlüsselwörter: Spiele, Spaß, Schüler, Entwicklung, Grundschule.

## 1. EINLEITUNG

Die vorliegende Arbeit präsentiert eine Diskussion und ein Verständnis von Spielen und Spaß für die integrale Entwicklung von Schülern vom 1. bis zum 5. Jahr der Grundschule in städtischen Schulen in Belo Horizonte - MG. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Leitfrage dieser Studie: Verwenden Lehrer traditionelle Spiele und Spaß im Unterricht und wie stehen sie zu diesem Thema?

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Aus der Erfahrung als Erzieher ist ersichtlich, dass Kinder heutzutage im Säuglingsalter kein Interesse an Spielen und Spielen zeigen, die eine ganzheitliche Entwicklung bewirken. Es ist zu beobachten, dass die aktuelle Generation von Kindern angeregt und zum Einsatz von Technologien verleitet wird, die oft übertrieben sind, Kinder von der realen Welt abkoppeln und Erfahrungen, Fähigkeiten und Möglichkeiten verhindern, die die ganzheitliche Entwicklung des Kindes fördern würden Spiele und spielerische Spaß (SILVA, 2017).

Die kindliche Entwicklung ist ein wesentlicher Teil für die Entwicklung des Menschen, ein besonderer Prozess jedes Kindes, dargestellt durch die Abfolgen und Veränderungen von Fähigkeiten und Fertigkeiten im Laufe des Lebens (BRASIL, 2013).

Die General National Curriculum Guidelines for Basic Education (BRASIL, 2013) zitiert die primären Erfahrungen der Kindheit beim Lernen, die Bindung und die Anregungen, die Eltern und Schule erhalten, sind grundlegend für die Gehirnentwicklung des Kindes und wirken sich stark auf die Erweiterung der kognitiven, sozialen, affektiven, emotional und motorisch in die Zukunft.

Laut Santos; Quintão; Almeida (2010) Kinder durchlaufen im Allgemeinen einen Prozess fortschreitender Entwicklung mit vorweggenommenen Fortschritten. Diese sozialen, kognitiven, affektiven, emotionalen, motorischen, sprachlichen und kommunikativen Merkmale werden anhand der Entwicklungsmeilensteine berücksichtigt, die als Referenzen dienen, um die Parameter des kindlichen Wachstums zu analysieren und zu überwachen. Erwähnenswert ist, dass die Entwicklungsmeilensteine keine Regel, sondern eine Richtlinie sind, da jedes Kind seine Besonderheiten, seine Reife- und Entwicklungszeit hat, die respektiert werden müssen, damit es in Zeit und Raum wachsen und ein Handeln in der Welt entfalten kann .

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Die Welt des Kindes basiert auf einigen Entwicklungsbereichen, die sind: motorische Entwicklung, soziale Entwicklung, kognitive Entwicklung und emotionale Entwicklung. Diese Bereiche müssen aufeinander abgestimmt und harmonisch entwickelt werden, damit ein Bereich nicht einen anderen überwiegt, daher erhalten Kinder in der frühkindlichen Bildung die Möglichkeit zu lernen, sich mit Regeln und neuen Herausforderungen auseinanderzusetzen, Autonomie aufzubauen, zu lernen mit Frustrationen umgehen, neues Lernen und Wissen aufzubauen, wissen, wie man teilt, Fähigkeiten und motorische Fähigkeiten entwickelt und ein Protagonist ihrer Geschichte ist (DUARTE; BATISTA, 2015).

Laut Fantacholi (2011) werden Spiele und Spaß in der heutigen Zeit als pädagogische Ressource angesehen und gelten als eines der stärksten Werkzeuge für die ganzheitliche Entwicklung von Kindern in der frühkindlichen Bildung und fördern das Lernen in verschiedenen Wissensbereichen ihre Selbständigkeit, Autonomie zu entwickeln, ihre täglichen Probleme zu lösen, sich aktiv an der Problemlösung zu beteiligen, sich Wissen für die unterschiedlichsten Bereiche anzueignen, Bindungen aufzubauen, ihre Rolle und Identität zu definieren.

Daher suchte die Forschung nach möglichen Korrelationen zwischen Autoren in Bezug auf Spiele und wie sie in der integralen Entwicklung wirksam sein können. In diesem Sinne ist es unerlässlich, Studien durchzuführen, die den Zusammenhang zwischen Spielen und in der Vergangenheit erlebten Spielen mit dem Beitrag, den sie bei Grundschulkindern erzeugen, untersuchen.

Die Forschungs Population bestand aus Lehrkräften des kommunalen Schulsystems der Stadt Belo Horizonte, die vom 1. bis zum 5. Jahr mit Grundschulbildung arbeiten und die in ihren Positionen tätig sind, beiderlei Geschlechts und mit unbestimmtem Alter und Erfahrung, das allgemeine Ziel der Forschung war es, die Meinung der Professoren in Bezug auf die Spiele und Witze in der integralen Entwicklung der Studenten zu ermitteln. Basierend auf dieser Annahme sind die spezifischen Ziele: die in der Vergangenheit erlebten Spiele und Spaß zu analysieren, zu bewerten, zu

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



identifizieren und zu beschreiben, damit Kinder einen Evolutionsprozess durchlaufen können, der eine körperliche, intellektuelle, soziale, psychologische, pädagogische und affektive Entwicklung manifestiert, zusätzlich zu den nachhaltigen Wirkungen, die durch die Erfahrung hervorgerufen werden.

Die vorläufige Form des Zugangs zu den Stichproben Elementen für die Entwicklung der Feldforschung basierte auf dem Beziehungsnetzwerk des Forschers, der auf dem Gebiet arbeitet und mehrere Kontakte innerhalb der Institutionen hat, wo Referenzen gesucht wurden, um eine relevante Anzahl von Professoren hinzuzufügen zum Studium.

Es wird erwartet, dass durch die in dieser Studie gewonnenen Informationen Fachkräfte im Bildungsbereich, die direkt mit den betreffenden Kindern arbeiten, Strategien für die Umsetzung und Erfahrung innerhalb der Unterrichtseinheiten anpassen, qualifizieren und entwickeln können.

Das theoretische Modell dieser Studie und ihre Relevanz sollen den Weg für neue Forschungen im Bereich der Erziehungswissenschaften ebnen, da sie es ermöglichen, die Hauptaspekte für die ganzheitliche Entwicklung des Kindes durch Spiele und Spaß zu identifizieren und zu analysieren, und dies wird erwartet Aufmerksamkeit auf das Thema zu lenken und zur Entdeckung neuer Hypothesen und Wege beizutragen, die das Kind in allen körperlichen, intellektuellen, sozialen, psychologischen, pädagogischen und affektiven Aspekten voll entwickeln können.

Darüber hinaus können die Schlussfolgerungen als Grundlage für weitere Forschungen dienen, die für das behandelte Thema relevant sind.

## **2. METHODIK**

Dieses Kapitel des Artikels zeigt die methodischen Abläufe und Möglichkeiten der Wege auf, die im Zuge der Forschung Verifizierung beschritten werden.

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Hinsichtlich der Mittel wird diese Studie als bibliographische Forschung und Feldforschung klassifiziert. Die Forschung ist bibliografisch, weil während der Konstruktion des theoretischen und methodologischen Rahmens bereits vorbereitetes Material verwendet wurde, zu den am häufigsten verwendeten Büchern und wissenschaftlichen Artikeln, das gesamte Material, das beim Studium der bibliografischen Recherche herangezogen wird, öffentlich und für die Forschung verfügbar ist, wie z.B.: Artikel, Diplomarbeiten, Dissertationen, Monographien, Newsletter, Datenbanken, sowie Recherchen in Büchern, Magazinen, Zeitungen und Periodika. Daher integriert es durch dieses Studienmaterial das Wissen über das betreffende Thema (GIL, 1999).

Im Verständnis von Lakatos und Marconi (2003) bezieht sich das Universum oder die Population der Forschung auf die Gruppierung von belebten oder unbelebten Subjekten, die sich dadurch identifizieren, dass sie mindestens ein Merkmal oder eine Besonderheit gemeinsam haben. Das in dieser Studie bestand aus Grundschullehrern, die mit Kindern der 1. bis 5. Klasse in der Altersgruppe zwischen 06 und 10 Jahren arbeiten, die in ihren jeweiligen Schulen des kommunalen Netzwerks der Stadt Belo Horizonte vertreten sind im Jahr 2021 auf die Zahl von 3227 Lehrern nach Angaben des städtischen Bildungsministeriums (MINAS GERAIS, 2022).

Um die Forschung durchzuführen, wurde ein Vortest durchgeführt, dh der Pilot Fragebogen nach den Empfehlungen von Gil (2008). Der Vortest wird durch die Anwendung einiger Fragebögen (zwischen 10 und 20) der ausgewählten Bevölkerung durchgeführt muss diejenige sein, die bei der endgültigen Suche identifiziert wird.

Der Pilot Fragebogen ist wiederum ein Datenerfassungs Instrument, das versucht, mögliche Schwierigkeiten zu erkennen, Präzision zu ermitteln und Validität und Genauigkeit sicherzustellen. Gil (2008) erwähnt, dass der Fragebogen, um effektiv und gut vorbereitet zu sein, Folgendes aufweisen muss: „a) Klarheit und Präzision

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



der Begriffe; b) Form der Fragen; c) Aufschlüsselung der Probleme; d) Reihenfolge der Fragen; e) Einführung des Fragebogens“ (GIL, 2008, S. 134).

Gemäß den Empfehlungen von Gil (2002) wurde der Pilot Fragebogen an 10 ausgewählten Personen angewendet, die Teil der interessierenden Population waren. Vor dem Absenden des eigentlichen Fragebogens wurde mit den Ausgewählten telefonisch Kontakt aufgenommen, wo mit ihnen die Art und Weise ihrer Teilnahme besprochen wurde. Nach dem ersten Kontakt wurde der Fragebogen per E-Mail verschickt und innerhalb von 1 (einer) Woche schickten die 10 Befragten die Fragebögen mit ihren jeweiligen Vorbehalten, Analysen, Kritiken und Überlegungen zurück.

Nach den Anpassungen durch den Vortest wurde ein effektiver Fragebogen auf Lehrer angewendet, die in der Grundschule vom 1. bis zum 5. Jahr an effektiv arbeitenden kommunalen Schulen in der Stadt Belo Horizonte arbeiten.

Für diese Studie wurden Formulare erstellt und für die Feldforschung verwendet. Basierend auf Studien von Lakatos und Marconi (2003) zeichnet sich Feldforschung dadurch aus, dass sie es dem Forscher ermöglicht, Informationen und Wissen in Bezug auf das Problem zu erhalten, in dem eine Antwort gesucht wird, oder eine Hypothese, in der man etwas beweisen oder sogar entdecken möchte andere Phänomene oder Verbindungen zwischen ihnen.

Die für die Untersuchung gewählte Technik war das Formular, da es eine größere Reichweite bietet, d. h. viele Personen erreicht, selbst wenn sie sich in einem ausgedehnten geografischen Raum befinden, da das Formular einfach per E-Mail und WhatsApp gesendet werden kann, wodurch eine relevante Stichprobe sichergestellt wird für die Untersuchung. die Studie. Ein weiterer zu berücksichtigender Aspekt ist, dass das Forschungs Formular keine Personalkosten erfordert, da der Fragebogen keine Vorbereitung und Schulung der Forscher erfordert.

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Der Fragebogen und das Formular wurden vom 8. Oktober 2021 bis 2. November 2021 angewendet. Und die Tabellierung mit Datenanalyse wurde durchgeführt vom: 2. November bis 10. Dezember 2021.

Die verwendeten Formulare erforderten keine Identifizierung der Befragten, wodurch die Anonymität der beantworteten Fragen gewährleistet war. Ein weiterer relevanter Aspekt, dass der Befragte jederzeit antworten kann, erfordert nicht, dass die Antworten zu dem Zeitpunkt gegeben werden, zu dem sie erhalten, sodass die Befragten zum geeigneten Zeitpunkt antworten können. Es ist erwähnenswert, dass die an der Studie teilnehmenden Personen durch die per E-Mail und WhatsApp gesendeten Forschungs Formulare keinen Einfluss oder persönliche Meinungen vom Forscher erhalten, wodurch eine glaubwürdige und zuverlässige Forschung aufrechterhalten wird.

Der Fragebogen umfasste insgesamt 21 (einundzwanzig) Fragen, von denen 17 (siebzehn) objektive Fragen mit Antwortmöglichkeiten von 4 bis 5 definierten Antworten und 4 (vier) diskursiven (offenen) Fragen waren. Bei geschlossenen Fragen werden die Forschungsteilnehmer gebeten, eine der vorgestellten Alternativen zu wählen. Der Fragebogen wurde über das Google Forms-Tool angewendet, wo E-Mails mit der Bevölkerung, die Teil des Forschungs Universums war, an alle Grund Bildungseinrichtungen im kommunalen Netzwerk der Stadt Belo Horizonte - MG gesendet wurden. Im Vorfeld wurden Kontakte zu den jeweiligen Schulen hergestellt, ein Vorstellungsschreiben und Erläuterungen zum Projekt beigefügt. Der Fragebogen wurde neben E-Mail auch über WhatsApp, Facebook, Twitter und Instagram verschickt, also in mehreren sozialen Netzwerken betrachtet und zur Verfügung gestellt.

Die objektiven Fragen sind laut Gil (2008) die Fragen, die üblicherweise in den meisten Forschungen verwendet werden, aufgrund der großen Einheitlichkeit der durch die Antworten erhaltenen Daten und der leichteren Ermittlung und Verarbeitung zum Zeitpunkt der tabellarischen und Diskursanalyse. Die 4 (vier)

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



diskursiven Fragen enthielten Fragen, die für das betreffende Thema relevant waren, und in Anlehnung an Gil (2008) wurden die Befragten gebeten, ehrlich zu sein und ihre eigenen Antworten zu geben. Die offenen (diskursiven) Fragen ermöglichen und erlauben den Befragten des Fragebogens eine große Antwort Freiheit.

Die Daten wurden durch eine Feldforschung tabelliert und basieren auf der Methodik, auf die in der Studie verwiesen wird, in der sie analysiert und präsentiert wurden. Die Informationen wurden durch die Ermittlung von Prozentsätzen der zitierten Antworten analysiert, um eine Interpretation der Forschungsergebnisse zu ermöglichen. Diese Arbeit wurde durch die elektronische Tabellierung der Daten durchgeführt, durch Google Forms selbst, wo der Umfrage Fragebogen erstellt wurde, die Tabellierung der Daten erfolgt, während die Umfragen vom Betriebssystem verarbeitet wurden und die Daten bereits berechnet und gespeichert wurden und organisiert.

Eine weitere verwendete Ressource bestand darin, Excel mit Google Forms zu verknüpfen, sodass sie dasselbe Datenblatt teilen, wodurch die Übertragung von Grafiken und Daten für die Verwendung des Körpers und die Entwicklung der methodischen Arbeit erleichtert und zusätzlich zur Archivierung und Speicherung in a die bei Bedarf in anderen Phasen des Studiums genutzt und angewendet werden können. Nach der elektronischen Tabellierung der Daten durch Google Forms wurde eine gründliche Analyse der statistischen Daten durchgeführt, die auf Autoren beruhen.

Für die in der Tabelle enthaltenen Daten mit den diskursiven Antworten wurde eine manuelle Tabellierung vorgenommen, die Antworten analysiert und eine Verdichtung ähnlicher Antworten vorgenommen. Da es sich um eine breitere Forschung handelt, war es notwendig, eine gemischte Datentabellen Bildung zu verwenden, d. h. manuelle und elektronische Tabellen Bildung wurde in derselben Studie verwendet. Nach der Identifizierung der Antworten erfolgte die Analyse und Diskussion der Daten aus den Tabellen mit den Antworten.

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



### 3. ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Es ist äußerst wichtig zu wissen, wer der Lehrer ist, der in der Grundbildung arbeitet. Der Autor hält es nicht nur für relevant, sondern auch für grundlegend, da durch die aus dem Profil und den Eigenschaften von Lehrern gewonnenen Informationen geeignete Ausbildungsstrategien verfolgt werden können. Informieren Sie sich über die von Pädagogen erlebten Praktiken, vertiefen Sie sich in ihre Arbeitsroutine, identifizieren Sie ihre Fähigkeiten und Kenntnisse, vermitteln Sie Grundlagen und Ressourcen, um über die besten Wege und Absichten zur Verbesserung der Bildung im allgemeinen Bereich nachzudenken, damit sie versuchen können, die Ergebnisse zu maximieren und Qualität der Bildung für die Bevölkerung (ANDRÉ, 2009).

Die Daten wurden durch Feldforschung und basierend auf der Methodik, auf die in der Studie verwiesen wird, nach tabellarischer Erfassung der Daten und mit dem Ziel, die Forschungsziele zu erreichen, erhoben.

#### 3.1 VON LEHRERN BEANTWORTETER FRAGEBOGEN

Grafik 1 unten zeigt den Prozentsatz der Antworten in Bezug auf die Frage nach der Verwendung von Spielen und Spaß durch die befragten Lehrer in ihren Klassen als eine Form des Lehrens und Lernens und ob der Lehrer bereits mit dieser Methode gearbeitet hat oder arbeitet, wobei beobachtet wurde, dass 40 % der Lehrer arbeiten regelmäßig mit Spielen und Spielaktivitäten in ihren Klassen. Ein weiterer Teil der Lehrkräfte, das entspricht 36 % der Befragten, arbeitet sporadisch mit Spielen und Spaß in ihren Klassen, um Schülerinnen und Schüler der 1. bis 5. Klasse der Grundschule zu lehren und zu lernen. Weitere 17 % der Pädagogen arbeiten fleißig und effektiv mit den Aktivitäten von Spielen und Spaß und sorgen für die Weiterentwicklung des Lehrens und Lernens in ihren Klassen. Die Minderheit, das entspricht 7 % der befragten Lehrer, hat nie mit Freizeitaktivitäten gearbeitet, um Lehren und Lernen in ihren Grundschulklassen vorzuschlagen. Anhand der

RC: 114022

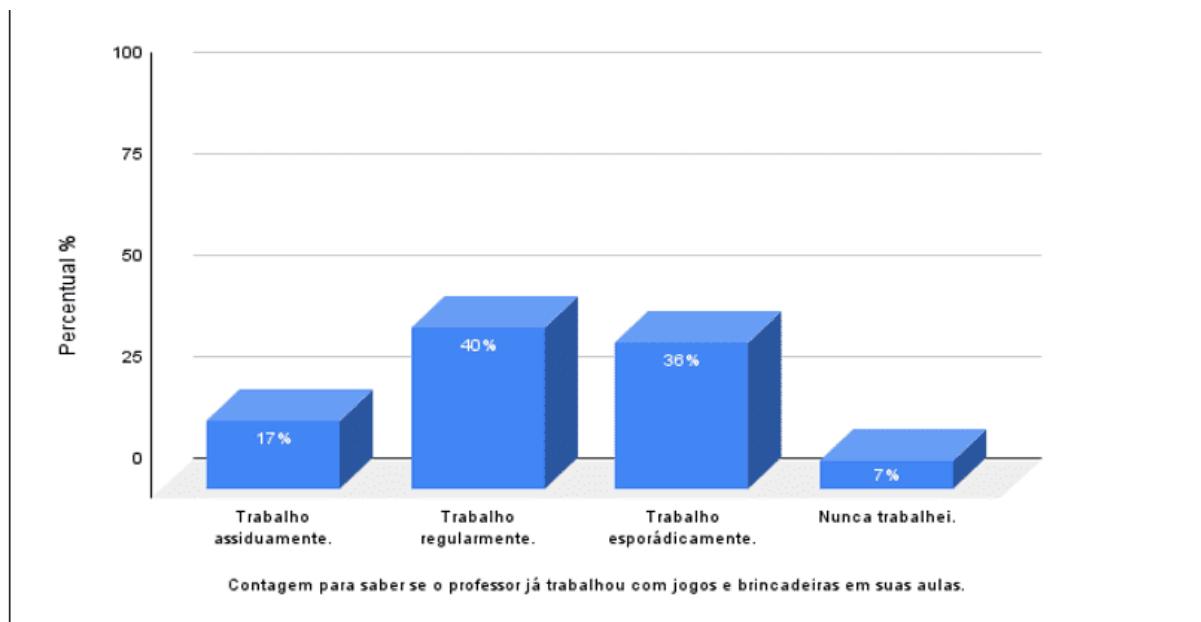
Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



erhaltenen Daten kann daher festgestellt werden, dass die meisten Bildungsfachleute Spiele und Spielaktivitäten nutzen oder genutzt haben, um ihren Schülern vom 1. bis zum 5. Jahr des kommunalen Netzwerks von Belo Horizonte - MG a Lehren-Lernen, das auf die ganzheitliche Entwicklung seiner Schüler abzielt.

Laut Piccioni (2007) bedeutet das Präsentieren eines Vorschlags für Spiele und Spaß im schulischen Umfeld, die unterschiedlichsten Möglichkeiten des Ausdrucks, der Überflutung, der Vorstellung, der Entdeckung und der Erfahrung des Spielakts in seiner Gesamtheit und Wirksamkeit bereitzustellen.

Diagramm 1 - Arbeiten, die durch Spiele und Spaß in ihren Klassen als eine Form des Lehrens und Lernens in der Grundschule entwickelt wurden



Quelle: Erstellt vom Autor (2021).

Vollkommene Verspieltheit trägt dazu bei, dass die auf Kinder und Erwachsene bezogenen Inhalte umfangreich und nachhaltig werden, sie denken, handeln, entscheiden, kooperieren, konkurrieren, sich vorstellen, bauen, entdecken, verschiedenste Emotionen fühlen, schaffen, Grenzen akzeptieren, erleben,

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



kooperieren und den Charme des Kindheits Lebens leben (PICCIONI, 2007). Diese Aussage findet sich auch bei Marques et al (2020), die betonen, dass das Spiel einer der Wege ist, die eine ganzheitliche Entwicklung innerhalb der frühkindlichen Bildung ermöglichen. Der Ablauf und die Handlung des Spiels sind im Lehr-Lern-System äußerst wichtig, da es sich nicht nur um eine Zeit der Freizeit und des Spaßes handelt, sondern um eine Zeit, in der sich Wissen, Urteilsvermögen, Wahrnehmung und Training für das nächste Leben manifestieren (MARQUES et al., 2020).

Auch von Brescovit und Utzig (2016) gesehen, wird die Rettung traditioneller Spiele und Spaß aus der Vergangenheit einen neuen Blick auf die ganzheitliche Entwicklung des Kindes ermöglichen, da eine andere Spielkultur beobachtet wird, eine andere Lebensweise, ein anderer Ausdruck, eine andere Vorstellungskraft und Kreativität. Durch alte Spiele und Spaß werden Kinder in der Lage sein, teilweise auf die Abhängigkeit von elektronischen Spielen und Spielzeug zu verzichten und somit ein gesünderes und gesünderes Leben zu führen, Faktoren, die das Ziel von Eltern und Erziehern sind, dh dass ihre Kinder mehr Qualität haben Leben in jeder Hinsicht.

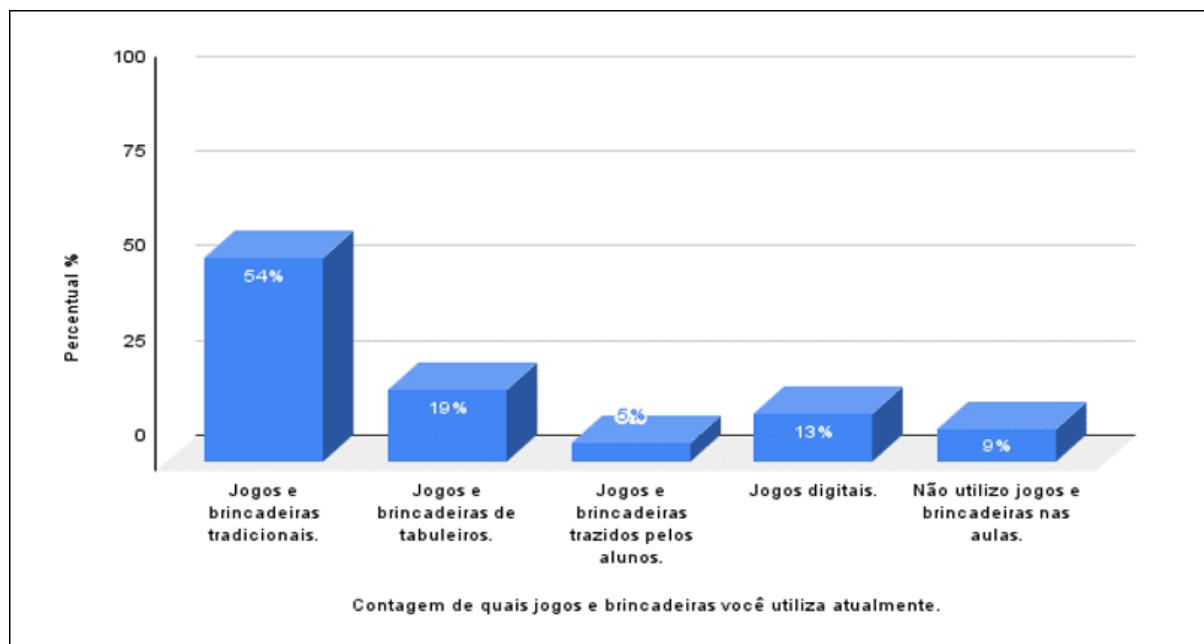
Aus den in Grafik 2 unten dargestellten Daten geht hervor, dass 54 % der Lehrer heutzutage traditionelle Spiele und Spaß für die ganzheitliche Entwicklung ihrer Schüler verwenden. Bei der Überprüfung der Daten wird festgestellt, dass 19 % der Lehrer Brettspiele bevorzugen und priorisieren, um ihre Schüler zu fördern, und dass 13 % der befragten Lehrer digitale Spiele verwenden, um die ganzheitliche Entwicklung ihrer Schüler zu fördern. Es wird auch beobachtet, dass 9 % der Pädagogen keine Art von Spiel oder Spielen verwenden. Und 5 % der befragten Lehrkräfte ziehen es vor, den Kindern in der Klasse zu gestatten, ihre Spiele und Spielzeuge mit in den Unterricht zu nehmen, wobei der Lehrer nur der Moderator der Aktivitäten ist.

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Diagramm 2 – Spiele und Spaß , die heutzutage für die Entwicklung von Schülern verwendet werden:



Quelle: Erstellt vom Autor (2021).

Marques (2017) zitiert, dass Spielen und Spaß im Alltag in Bildungseinrichtungen äußerst wichtig sind, da es durch Aktivitäten zur angenehmsten und gesündesten Umgebung wird und einzigartige Momente der Freude und des Lernens bietet. Daher liegt es an den Lehrern, eine kritische Reflexion über Spiele und Spaß im Klassenzimmer, und der Lehrer muss wiederum Zugang zu diesem Wissen haben, um seinen Schülern die Nutzung des Spiels als eine Form des Lehrens und Lernens zu ermöglichen. Dieses Wissen muss von der Erstausbildung des Lehrers angeregt und erlernt werden, wodurch die notwendigen Voraussetzungen für die Verwendung dieses Instruments als Vermittler und Stimulator des Lehrens und Lernens geschaffen werden.

Für Piccioni (2007) stellen traditionelle Spiele und Spaß auch eine unerschöpfliche Quelle historischen Wissens über das Universum und über jeden Einzelnen dar und

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



tragen so zur integralen Entwicklung der Schüler bei, durch kognitive Ressourcen, die das Denken, die Entscheidungsfindung, die Problemlösung und die Geschichte fördern und wecken -kritisches Hinterfragen ihrer Realität.

Rodrigues, Santana und Santos (2016) verdeutlichen, dass Spiele ein wichtiges pädagogisches Hilfsmittel für die Moderne sind, da Kinder durch ihre systematische Praxis zu den Prinzipien der motorischen, psychologischen, sozialen, affektiven, kognitiven Entwicklung und des schulischen Lernens geführt und angeregt werden. Das Üben von Spielen und Spaß, hauptsächlich im schulischen Kontext und ohne Zögern, ist eines der besten Werkzeuge zum Lernen, für Erfahrungen, Experimente und Transformationen, zusätzlich zur Unterstützung bei Sozialisation, Verständnis, Autonomie und Wachstum.

Gemäß der durchgeführten Studie und der betreffenden Untersuchung wird in Grafik 3 festgestellt, dass 56 % der Lehrer, dh die meisten, betonen, dass traditionelle Spiele und Spaß aus der Vergangenheit einen relevanten Beitrag in ihrem Unterricht leisten. Ein Teil der Lehrer, das entspricht 38 %, verwendet traditionelle Spiele und Spaß in ihrem Unterricht in gleicher Weise und glaubt, dass das Kind spielerisch lernt und durch Lernen spielt und somit Wissen und Spiel verbindet. Weitere 6 % der befragten Lehrer glauben auch an traditionelle Spiele und Spaß. Sie verwenden diese Strategie, weil sie verstehen, dass sie das Lernen erleichtert und qualitativ hochwertiges Lernen ermöglicht. In den erhaltenen Antworten wurde festgestellt, dass keiner (0%) der Lehrer der Ansicht ist, dass es keinen relevanten Beitrag in der Verwendung von Spielen und Spaß in ihrem Unterricht gibt.

In den Studien von Piccioni (2007) betrachtet er die Erinnerung an das Spielen, die derzeit aufgrund der großen Übertreibung von Zubehör und modernen Materialien, die Kindern angeboten werden, fehlt, glaubt jedoch, dass traditionelle Spiele und Spaß mit pädagogischem Charakter immer noch sein können gerettet durch eine Verbindung zwischen dem Pädagogen und dem Schüler, die auch die Verbindungen zwischen Gleichaltrigen und der Kultur stärkt. Es wird beobachtet, dass durch diese

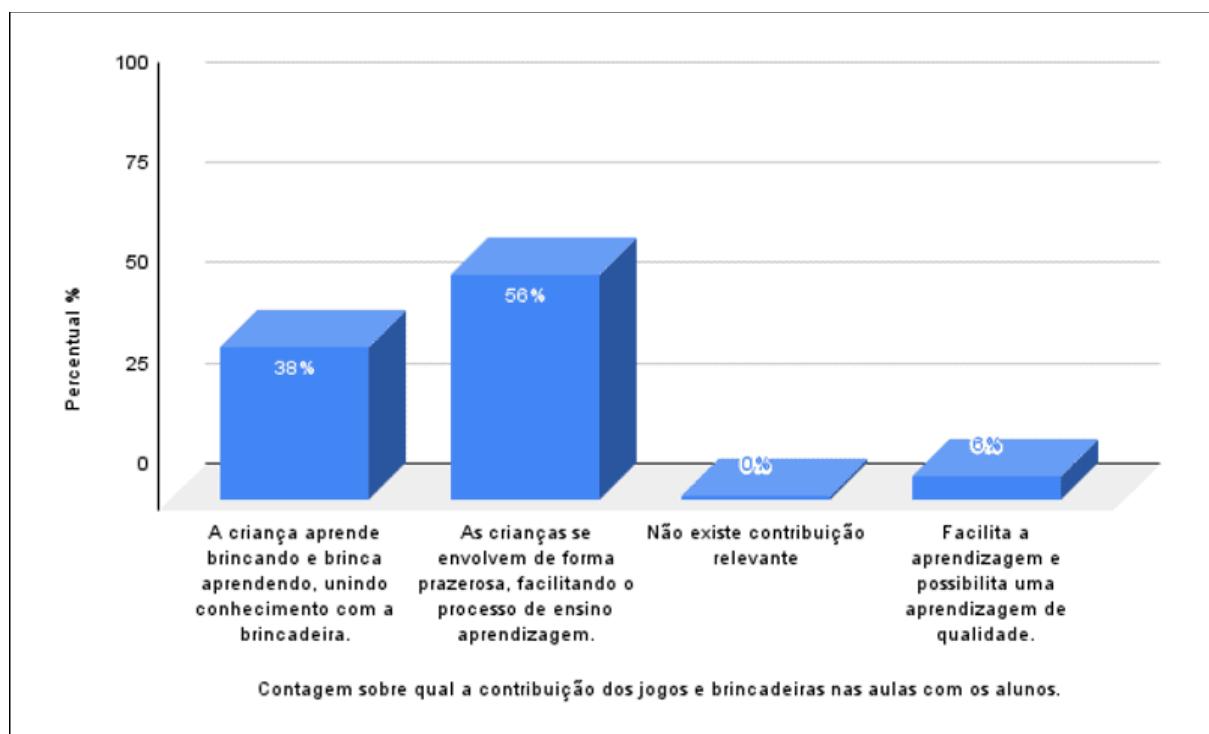
RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Verbindung die Spiele und Spaß in Zeit und Raum bestehen bleiben und immer einen Ort der Verbindung des Kindes mit seinem imaginären Universum voller Fantasien und Entdeckungen haben werden.

Diagramm 3 – Beitrag von Spielen und Spaß im Unterricht



Quelle: Erstellt vom Autor (2021).

Genau wie Rodrigues; Santana und Santos (2016), Teixeira (2014) bestätigen, dass die Schulräume von Bildungseinrichtungen attraktiv, organisiert, groß, dynamisch, sauber, leicht zugänglich und vielseitig sein müssen, ein Ort, an dem die Ausübung von Spielen und Aktivitäten günstig ist und erkundet wird. kann dazu dienen, dass Kinder ihre Fähigkeiten, Kreativität und Vorstellungskraft entwickeln.

Teixeira (2014) informiert, dass mehrere Aktivitäten als pädagogische Ressource der Zeitgenossenschaft zusammenarbeiten, darunter die Aktivitäten von Spielen durch die Künste und Lernspiele, die sich auf Körperpflege beziehen. Der Autor betont

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



auch, wie wichtig es ist, „Räume zu haben, die für das Alter der Schüler geeignet sind, über vielfältige pädagogische Ressourcen und Mitarbeiter, wie z. B. qualifizierte Lehrer, die kohärente pädagogische Pläne präsentieren“ (TEIXEIRA, 2014, S. 81).

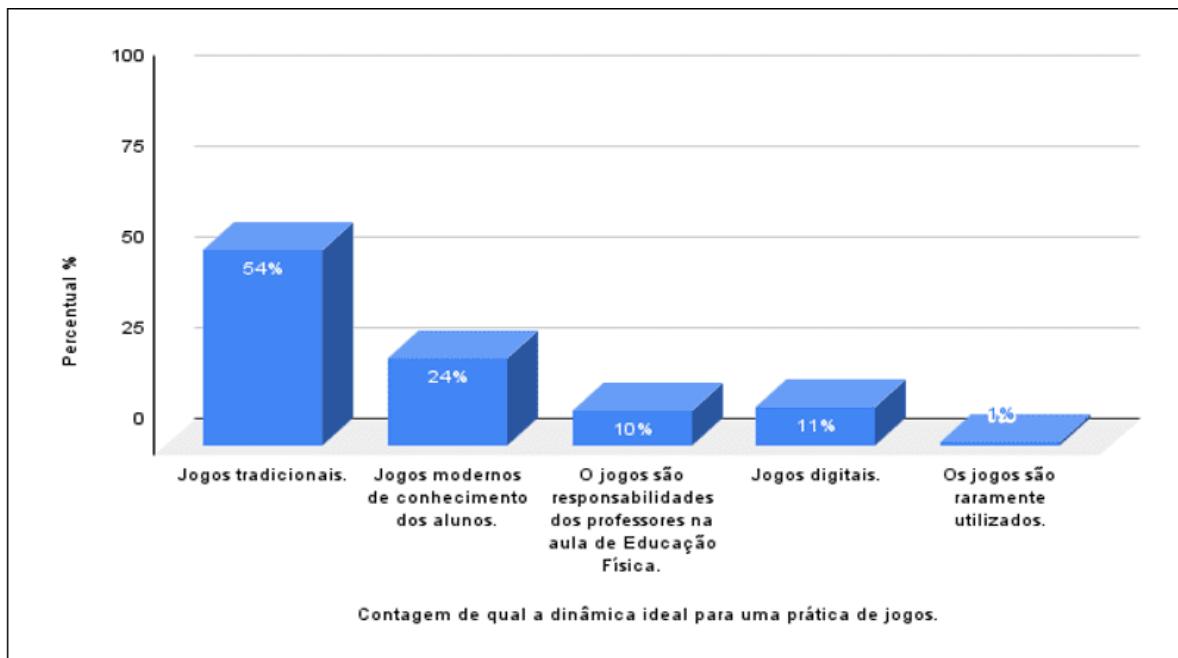
In den Daten, die durch Diagramm 4 unten erhalten wurden, wurde festgestellt, dass die meisten Grundschullehrer verstehen, dass traditionelle Spiele und Spaß eine ideale Dynamik für die Entwicklung ihrer Schüler in verschiedenen Aspekten haben, wie z. B. kognitive, affektive, soziale Entwicklung. Daher halten 54 % traditionelle Spiele für die beste Form der ganzheitlichen Entwicklung. Weitere 24 % der befragten Lehrer betrachten moderne Spiele als die beste Dynamik und ideal für die ganzheitliche Entwicklung ihrer Schüler. Weitere 11 % der Lehrer sind der Meinung, dass digitale Spiele eine der besten Möglichkeiten sind, eine ideale Spieldynamik zu bieten. Denn 10 % der Lehrer sind der Meinung, dass die Verantwortung für Spiele und Spaß im Namen der Sportlehrer liegen sollte, und entbinden daher diese Verantwortung. Und nur 1 % zeigt, dass Spiele selten in ihren täglichen Aktivitäten im Klassenzimmer verwendet werden.

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Grafik 4 – Ideale Dynamik zum Spielen



Quelle: Erstellt vom Autor (2021).

Für Silva (2004) behauptet, dass das Universum der Faszination vieler Kinder, die keinen Zugang zu Spielen und Spielzeug haben, technologisch zu einem Nischenmarkt aufgebaut ist, es jedoch eine Strömung gibt, die die Kinderwelt der Spiele und Spaß aus dem Traditionellen erschafft und neu erschafft Spiele aus der Vergangenheit, die wiederum Grenzen überschreiten und oft von Generation zu Generation weitergegeben werden, immer unter Berücksichtigung des Imaginären, der Fantasie, des Scheins, des Entdeckens und des Universums des Spielens und Glücklichseins, daher dieser Traum des Machers Konto und Fantasie haben historisch durch Zeit und Raum verewigt, um eine Handlung in der Welt zu bewirken.

Der Autor Silva kritisiert futuristische elektronische Spiele, wenn er in seiner Erzählung betont, dass der Akt des Spielens die unzähligen Erfahrungen im soziokulturellen Kontext entwickelt und bewegt, was wiederum als grundlegend für das Kind gilt, um die Welt um sich herum sehen und besser verstehen zu können ihn

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



zurück. In diesem Aspekt sollte berücksichtigt werden, dass die elektronischen Spiele und Spielzeuge der Postmoderne die Kreativität, Vorstellungskraft, Fantasie und Entdeckung des menschlichen Lebens überschatten (SILVA, 2004).

Gemäß den durch Feldforschung gewonnenen Daten, die sich auf die Räume und Umgebungen beziehen, die für die Entwicklung von Spielen und Spielaktivitäten in Schulen geeignet sind, ist in Grafik 5 (unten) zu sehen, dass 49 % der Schulen in den kommunalen Bildungsnetzwerken der Belo Horizonte verfügt über Räume und Umgebungen, die für die Ausübung und Entwicklung von Spielen und Aktivitäten geeignet sind. Andere Schulen, die 40 % entsprechen, haben einige Räume für die Entwicklung von Aktivitäten, die jedoch nicht so angemessen sind. Weitere 7 % der Schulen verfügen nur über Unterrichtsräume für die Entwicklung von Aktivitäten und nicht über geeignete Räume wie: Höfe, Wohnbereiche, Gärten, Felder und Erholungsräume. Mit 4% ist die Minderheit der Schulen, die wiederum nicht über ausreichende Räume für die Entfaltung von Aktivitäten verfügen und möglicherweise auch die Klassenräume nicht für die Ausübung von Spielen und Spaß für pädagogische Zwecke geeignet sind.

Laut Navarro und Prodocimo (2012) müssen Schulräume und -umgebungen für und mit Kindern gebaut und angepasst werden, wobei sie ihre Bedürfnisse, Schwierigkeiten, Wünsche, Attraktionen und die Einbeziehung der Umgebung wahrnehmen und unterscheiden müssen, damit sie zu einem angemessenen Ort werden das Kind kann sich in der Zeit entwickeln und durch eine Handlung in der Welt handeln. Für den Autor ist es sehr relevant, über die zahlreichen Möglichkeiten der Vermittlung von Freizeitaktivitäten in der Bildungseinrichtung nachzudenken.

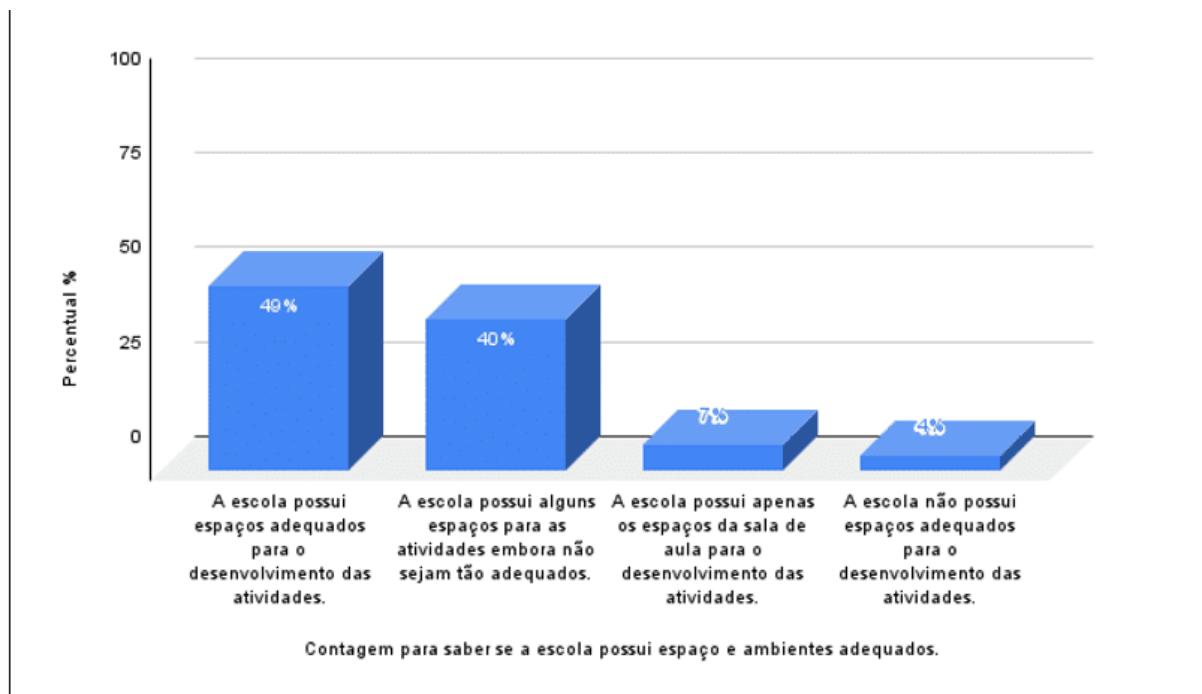
Levando em consideração que brincar não é apenas necessidade, mas direito das crianças, acreditamos que as instituições de educação infantil devem estar organizadas de acordo com as características das crianças e devem valorizar a brincadeira em seus espaços e tempos (NAVARRO; PRODÓCIMO, 2012, p. 634).

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Abbildung 5 – Geeignete Räume und Umgebungen für die Entwicklung von Spielen und Aktivitäten in Schulen:



Quelle: Erstellt vom Autor (2021).

Laut Fantin (2000) wirken die Rettung vergangener Spiele und Spaß als Verbindungen für die Gegenwart, um in der Zukunft etwas zu bewirken. Der Akt des Spielens und Rettens solcher Aktivitäten ermöglicht es Kindern, einzigartige Praktiken zu erleben, die ein Meilenstein im Leben vieler Kinder waren, die in den 80er Jahren lebten, und Beweise dafür hinterlassen haben, dass solche Spiele und Spaß das Leben von Kindern im Kindergarten verändern werden in der heutigen Zeit, da im Laufe der Geschichte bekannt wurde, dass die traditionellen Spiele, die Mitte der 1980er Jahre praktiziert wurden, einen großen Einfluss auf die ganzheitliche Entwicklung der motorischen, sozialen, affektiven und kognitiven Aspekte der damaligen Kinder hatten.

Für Fantin (2000) ist es sehr wichtig, die Spiele der Vergangenheit zu retten, weil solche Spiele Geschichte und Kultur ausdrücken und da die Aktivitäten in der

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



frühkindlichen Bildung zur Entwicklung des Kindes beitragen könnten, wird die Rettung traditioneller Spiele und Spaß offenbaren Singularitäten des Lebens, reflexive Verhaltensweisen, Erfahrungen, Formen und Bedeutungen, insbesondere Spiel- und Beziehungsweisen. Die Existenz traditioneller Aktivitäten aus den vergangenen Jahrzehnten bis in die Gegenwart zu produzieren, um in der Zukunft etwas zu bewirken, bestätigt Fantin (2000).

Kishimoto (2001) beschreibt auch, dass die Rettung traditioneller Spiele, die vor Jahrzehnten in der Kindheit stattfanden, die Rettung der Geschichte und Kultur eines Volkes ist, obwohl diese populäre Kultur viele Veränderungen im sozialen und technologischen Bereich durchmacht, die Schule wiederum ist sie auch Teil dieses Veränderungs- und Übergangsprozesses.

Für Rodrigues, Santana und Santos (2016) bietet die Bildungseinrichtung das richtige Umfeld, um die traditionellen Spiele der Vergangenheit zu retten, die Erfahrung, dass Kinder spielerisch eine neue Welt voller Neuheiten und Entdeckungen finden. Kishimoto (2001) schließt mit der Feststellung ab, dass der Akt des Spielens als ein Werkzeug präsentiert wird, das in der Lage ist, effektiv in der integralen Entwicklung von Kindern in der fröhlichen Bildung zu wirken, entsprechend den Wünschen, die aus ihrem Universum hervorgehen und so ihre Besonderheiten und Identität aufzubauen.

Navarro und Prodocimo (2012) betonen, dass geschlossene Räume, organisierte Räume mit Tischen und Stühlen, verschlossenen Spielzeug Schränken und Zubehör die kindliche Spiellust irgendwie hemmen. Daher müssen der Erzieher und das gesamte Schulkomitee eine ganzheitliche Sichtweise haben, das heißt, die Bereitstellung von Zubehör und Spielmaterialien in den Klassenzimmern sehen und darauf achten.

In Diagramm 6 wird in Bezug auf die Erfahrung und effektive Beteiligung des Lehrers mit traditionellen Spielen und Spaß in seiner Kindheit angemerkt, dass die meisten

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Befragten angaben, dass sie effektiv teilgenommen haben und dass die Aktivitäten Teil ihrer Kindheit waren, was 70 entspricht %, als regelmäßige Teilnahme an traditionellen Spielen, zeigte die Umfrage, dass 20 % der Lehrer regelmäßig Kontakt mit den Aktivitäten hatten, und 10 % der Befragten selten an den Aktivitäten von Spielen und Spaß teilnahmen, was interessant war, dass alle Lehrer in der Stichprobe hatten hatte bereits etwas Kontakt mit den traditionellen Spielen und Spaß , daher hatten wir keine Antwort (0%), da sie nie an traditionellen Spielen und Spaß teilgenommen haben.

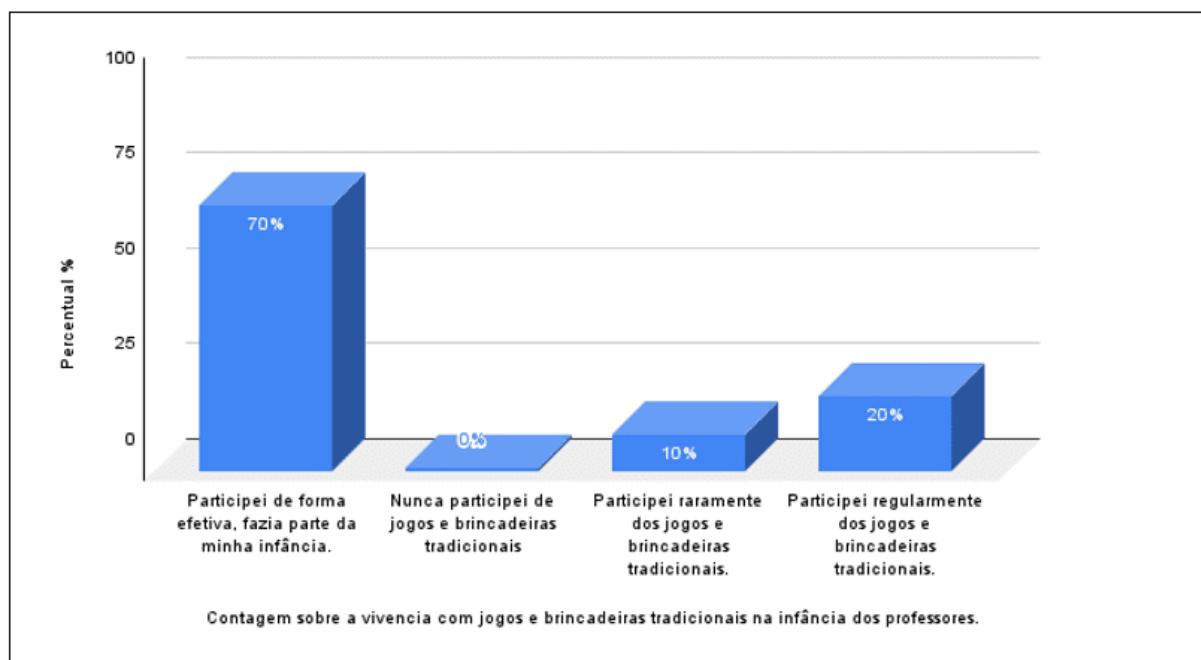
In der Diskussion von Grafik 6 erwähnt Fardin (2015), dass sich mehrere Erfahrungen mit der Rettung alter Spiele und Spaß als sehr positiv erwiesen haben, da sie beim Lernprozess helfen und solche Aktivitäten nur als Ressourcen interpretiert werden können und die Bedeutung von Spielen verlieren oder in einige Situationen, sogar der spielerische Sinn, nehmen andere Formen und Funktionen beim Training und der Systematisierung von Wissen an, da sie mit der Hauptfunktion verwendet werden, bereits etablierte Ergebnisse zu erzielen.

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Diagramm 6 – Erfahrungen mit traditionellen Spielen und Spaß in der Kindheit des Lehrers:



Quelle: Erstellt vom Autor (2021).

Fardin (2015) zitiert eine ähnliche Studie zu alten Spielen und Spaß und stellt in seiner Stichprobe fest, dass die Mehrheit auch die Aktivitäten und Erfahrungen von Spielen als integralen Bestandteil ihrer täglichen Routine nutzte und weniger als die Hälfte antwortete, dass sie keinen Kontakt hatten und auch nicht Spiel und Spielzeug sind Teil ihres täglichen Lebens, daher deutet dies darauf hin, dass ein kleiner Teil der Befragten in ihrer Kindheit einfach keine Erfahrung mit den Aktivitäten von Spielen und Spielzeug hatte und somit den Aufzeichnungen in sehr nahe kommt Grafik 6, die 0-10 % der Teilnehmer darstellt.

Spielen ist ein grundlegendes Element für das Wachstum von Kindern als Ganzes, zusätzlich dazu, dass es eine angenehme, integrative Aktivität ist, die Sozialisation mit anderen Kindern aus verschiedenen Kulturen ermöglicht. Sportunterricht mit einem Schwerpunkt auf Autonomie und Training oder auf Spielen weckt Kinder für

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



neue Interessen Quellen, die Entwicklung von Kreativität und insbesondere für ein effektiveres Lernen, daher können traditionelle Spiele und Spaß als starke pädagogische Ressource für zeitgenössischen Unterricht angesehen werden ( Santos, 2012).

In Grafik 7 unten, die sich mit der Entwicklung von Spielen und Spielaktivitäten mit pädagogischem Zweck im Unterricht befasst, wurde ein sehr geringer Prozentsatz diagnostiziert, d. entwickeln regelmäßig Spiele und Spaß in ihren Klassen mit dem Ziel der pädagogischen Entwicklung in einem bestimmten Unterrichtsfach. Bei 24 % der befragten Lehrkräfte entwickeln sie auch Aktivitäten, aber ohne Regelmäßigkeit, das heißt, wenn möglich, werden sie entwickelt. Andere Daten beziehen sich auf Lehrer, die nie Aktivitäten in ihren Klassen mit dem Ziel der pädagogischen Entwicklung entwickelt haben, dh 5% der Befragten geben an, dass sie nie mit Spielen und Spaß gezielt mit dem Ziel der pädagogischen Entwicklung gearbeitet haben.

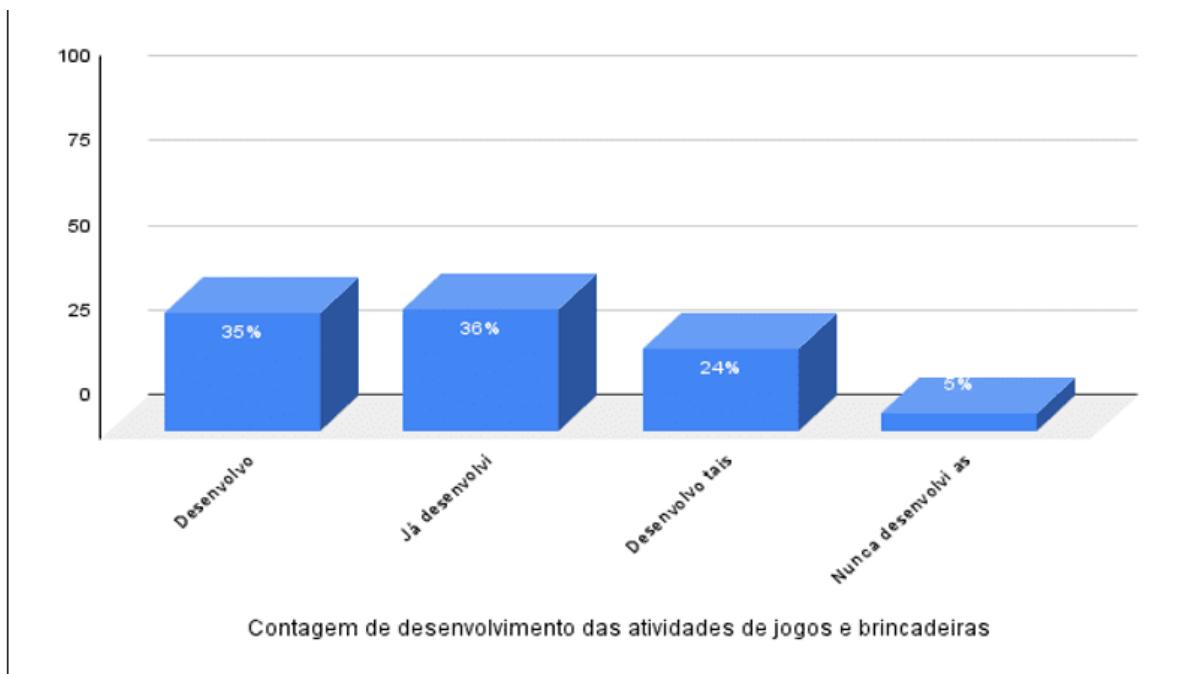
Dies wird zufriedenstellend durch Diagramm 7 beobachtet, wo festgestellt wurde, dass sich die meisten Lehrer der Bedeutung von Aktivitäten für die pädagogische Entwicklung bewusst sind und regelmäßig traditionelle Spiele und Spaß in ihren Klassen entwickeln und so die ganzheitliche Entwicklung von Grundschulkindern anstreben das 5. Jahr des kommunalen Netzwerks der Stadt Belo Horizonte – MG.

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Diagramm 7 – Entwicklung von Spielaktivitäten und Spielen mit pädagogischem Zweck im Unterricht:



Quelle: Erstellt vom Autor (2021).

Spielen ist ein grundlegendes Element für das Wachstum, die Autonomie und die Bildung von Kindern als Ganzes, zusätzlich dazu, dass es eine angenehme, integrative Aktivität ist, die Sozialisation mit anderen Kindern aus verschiedenen Kulturen ermöglicht. Sportunterricht mit einem Schwerpunkt auf Spielen weckt Kinder für neue Interessen Quellen, die Entwicklung von Kreativität und insbesondere für ein effektiveres Lernen, daher können traditionelle Spiele und Spaß als starke pädagogische Ressource für zeitgenössische Klassen angesehen werden (RODRIGUES; SANTANA; SANTOS , 2016).

Ribas (2012) bestätigt auch, dass die Welt heutzutage in den unterschiedlichsten Teilen der Gesellschaft vollständig in die Globalisierung und Hochtechnologie eingebettet ist und in der Erziehung von Kindern nicht anders ist, all diese Technologie führt Kinder letztendlich zum Individualismus, das heißt, sie vollständig

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



widerersetzt sich dem Kollektivismus, mindert die Fähigkeit, Gruppenaktivitäten zu entwickeln, zu erschaffen, sich anzupassen, sich vorzustellen und alle Formen des Spielens, der Interaktion und des Glücklichseins zu erleben.

Für Neves (2012) haben traditionelle Spiele und Spaß zahlreiche Änderungen in ihrem Format und ihrer Anwendung erfahren, die Änderungen sind auf mehrere Faktoren zurückzuführen, darunter das Schrumpfen von Räumen, die für die Ausübung von Aktivitäten vorgesehen waren, viele von ihnen wurden aufgrund von verringert die Zunahme der Gewalt in großen Metropolen, ein weiterer vorherrschender Grund für die Verringerung von Freizeit, Erholung und Entwicklung von Spielen und Spaß , der auch von anderen Autoren erwähnt wurde, wie z. B.: Ribas (2012), Rodrigues; Santana und Santos (2016), Teixeira (2014), Brescovit und Utzig (2016), Brustolin (2012) und Alves et al. (2015) bis hin zur Verbreitung der elektronischen Kinderspiele- und Spielzeugindustrie, die wiederum immer auffälliger, ansprechender und verführerischer sind und Kinder dazu bringen, sich ihren Reizen und Möglichkeiten hinzugeben.

Auch Fardin (2015) befragte Lehrer in seiner Forschung zu Spielzeug und alten Spielen und fand in seiner Untersuchung über die Verwendung von Spielzeug und Spielen als Form der pädagogischen Entwicklung folgende Daten: 83 % der Lehrer nutzen Spielzeug und alte Spiele effektiv Spaß als eine Form der pädagogischen Entwicklung in ihren Klassen und 17 % der Lehrer gaben an, dass sie solche Aktivitäten nicht zum Zwecke der pädagogischen Entwicklung in ihren Unterrichtsaktivitäten einsetzen. Daher wird in beiden Studien eine prozentuale Annäherung hinsichtlich des Einsatzes von traditionellen Spielen und Spaß als Form der pädagogischen Entwicklung in ihren Klassen im kommunalen Verbund von der 1. bis zur 5. Klasse der Grundschule festgestellt.

Gemäß den erhaltenen Daten in Grafik 8 unten zu den Meinungen von Lehrern in Bezug auf die Spiele und Spaß der Vergangenheit, wenn sie heute noch mit Grundschülern geübt werden. Leider wurden in der Umfrage folgende Prozentzahlen

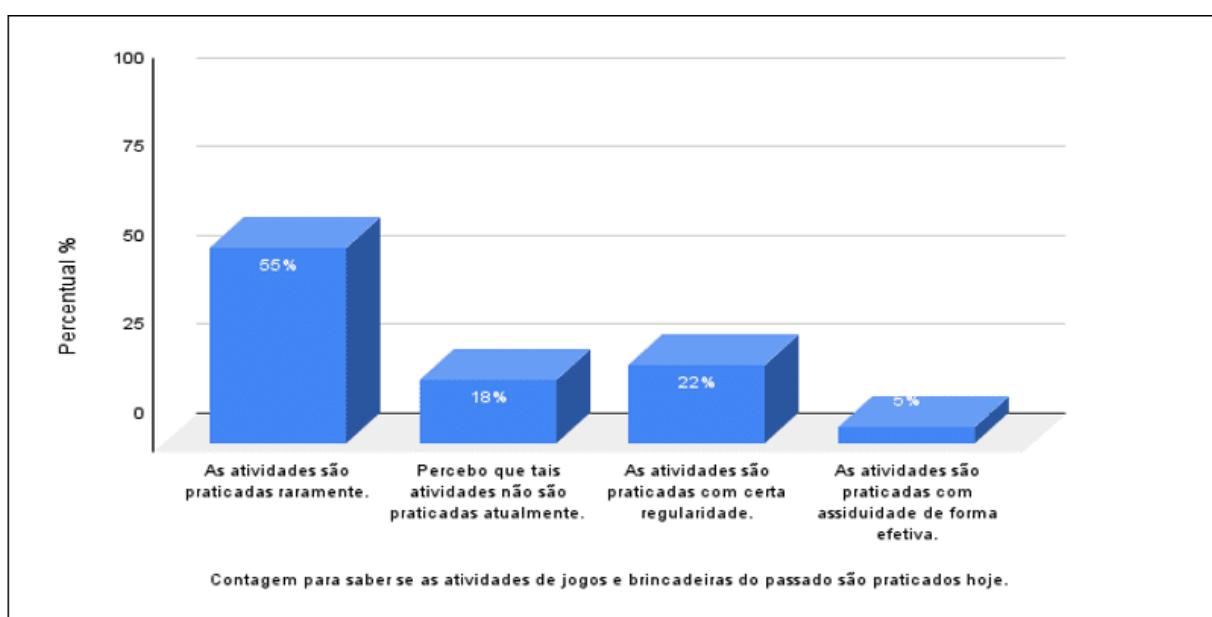
RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



gefunden: 55 % geben an, dass Spiele und Spielaktivitäten heute in ihren Klassen kaum noch praktiziert werden. Weitere 22 % zeigen, dass Spiele und Spielaktivitäten derzeit mit einer gewissen Regelmäßigkeit praktiziert werden, es scheint jedoch, dass es aufgrund der Größe der Stichprobe immer noch eine sehr kleine Zahl ist. Ein Teil, der 18 % der Befragten entspricht, gibt an, dass die Aktivitäten von Spielen und Spaß derzeit nicht in ihrem Unterricht praktiziert werden. Und 5 % der Forschungsteilnehmer gaben an, dass die Aktivitäten regelmäßig und effektiv in ihren Klassen praktiziert werden. Diese letzten Daten zeigen, wie wichtig es ist, traditionelle Spiele und Spaß für die Gegenwart zu retten, und wie wichtig es ist, auf effektive Weise ein integraler Bestandteil des Unterrichts zu sein.

Grafik 8 – Meinungen zu den Spielen und Spaß der Vergangenheit, wenn sie heute noch mit Grundschülern praktiziert werden



Quelle: Erstellt vom Autor (2021).

Souza (2008) erwähnt, dass:

... na tentativa de associar tais saberes, o movimento de profissionalização docente vem trazendo à tona a valorização da

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



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 und Vieira (2007) diskutieren aufschlussreich, dass Erzieher Spiele schätzen und respektieren und ihren Einfluss auf die ganzheitliche Bildung von Kindern verstehen müssen, Lehrer sind Bezugspersonen für die Anregung und Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten ihrer Schüler, zusätzlich zur direkten Beteiligung an der Anregung Kreativität, Vorstellungskraft und Forschung. Der Erzieher repräsentiert den Agenten der Transformation durch seine ganzheitliche Sichtweise, das heißt, er sieht seine Schüler als Ganzes und lässt ihre Spontaneität und vielfältigen Erfahrungen durch Spiel und Spiel zu.

Alves (2001) apud Cordazzo und Vieira (2007) nähern sich der Diskussion auf elementare Weise und stellen fest: „Ein guter Lehrer ist nicht derjenige, der einen perfekten Unterricht gibt und das Thema erklärt. Ein guter Lehrer ist einer, der das Thema in ein Spielzeug verwandelt und den Schüler zum Spielen verführt“ (ALVES, 2001, S. 20-21).

Noch in diesem Sinne zeigt Silva (2004), dass es notwendig ist, die Eigenheiten und Charakteristika zu verstehen, die in der Konstruktion der Spieleinführung auftreten. Silva (2004) betont, dass die traditionellen Spiele und Spaß der Vergangenheit, die von Eltern und Familienmitgliedern in den 80er Jahren genossen wurden, Erfahrungen aus der Vergangenheit in die Gegenwart bringen.

In Bezug auf das Zubehör und die Materialien, die Schulen für die Entwicklung von Spielen und Aktivitäten in Klassen von der 1. bis zur 5. Klasse der Grundschule im kommunalen Netzwerk der Stadt Belo Horizonte haben, ist dies glücklicherweise in Grafik 9 unten zu sehen 50 % der Schulen verfügen über eine gute Anzahl von Materialien für die Entwicklung praktischer Aktivitäten. Andererseits haben 40 % der Schulen nur wenige Zubehörteile und Materialien, die im Unterricht verwendet

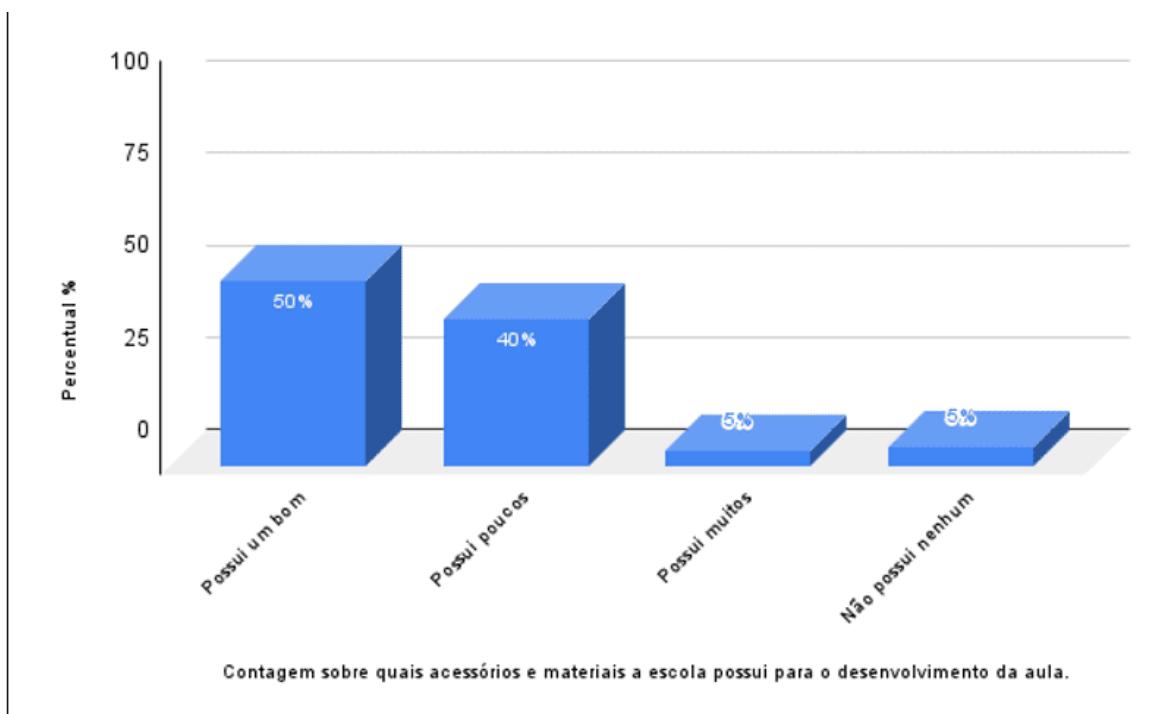
RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



werden können. Leider haben nur 5 % der Schulen viele Zubehörteile und Materialien für die Unterrichtsentwicklung mit pädagogischem Zweck. Und 5 % der befragten Schulen verfügen über keine Art von Zubehör und/oder Materialien, die für die Entwicklung der Schüler verwendet werden können.

Diagramm 9 – Zubehör und Materialien, die Schulen für die Entwicklung von Spielen und Spielaktivitäten im Unterricht haben



Quelle: Erstellt vom Autor (2021).

Laut Navarro und Prodocimo (2012) sind das Lernen und die Entwicklung der Schüler das Ergebnis des Spielens, Forschens und Experimentierens mit Spielen und Aktivitäten mit pädagogischem Zweck. Der Lehrer wiederum muss der Vermittler, Ermutiger und Vermittler sein, der Entdeckungen, Veränderungen und Experimente im Leben der Kinder ermöglichen kann. Das zitieren die Autoren:

A qualidade do brincar não depende apenas da professora, mas a forma como a mediação acontece pode fazer grande diferença. A

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



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).

Zusammenfassend bestätigt Marques (2017), dass Spiele Innovationen in der Art und Weise ermöglichen, wie Kinder lernen und sich entwickeln, in Bezug auf Aspekte wie: Qualifikation des Lehrpersonals, Vorbereitung des Schulraums, Erwerb von Zubehör und Materialien, die für die Praxis verwendet werden, Angemessenheit der Umwelt Schule und dem Bewusstsein der Eltern, daher ist durch diese Anpassungen und Einfügungen eine Verbesserung von Bildungsprozessen zu erwarten, die geeignet sind, die primären Wünsche der Kinder zu befriedigen, da Spiele und Spaß im schulischen Kontext nicht hinzugefügt werden, sondern Teil sind der integralen Lern- und Entwicklungsmethodik.

Die Entwicklung des Kindes beginnt mit der Wahrnehmung seines eigenen Körpers, d. h. dem Kennen der Körperkultur, Individualität und Besonderheiten, da der Mensch durch die Strukturierung des Körpers Verbindungen zu den Materialien und Individuen herstellt, die sein tägliches Zusammenleben ausmachen (DAOLIO, 1995).

Aus den gesammelten und in Abbildung 10 unten eingefügten Daten geht hervor, dass 75 % der befragten Fachleute der Meinung sind, dass Spiele und Spaß als eine Form der integralen Entwicklung in allen unterrichteten Fächern (Mathematik, Portugiesisch, Naturwissenschaften, Geschichte) eingesetzt werden können , Sport, Erdkunde, Englisch, Kunst und Informatik). Für 10 % sind sie der Meinung, dass die Anwendung von Spielen und Spaß nur in den folgenden Fächern relevant ist: (Mathematik, Portugiesisch, Naturwissenschaften, Geschichte, Sport, Geographie). Sie stellen mit 7% die Pädagogen dar, die bestätigen, dass die Fächer, die entwickelt werden können, die traditionellen Spiele und Spaß sind: (Mathematik, Portugiesisch, Naturwissenschaften, Geschichte, Sport). Weitere 7 % sind der Meinung, dass

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Spiele ein fester Bestandteil der folgenden Fächer sein sollten: (Mathematik, Portugiesisch, Naturwissenschaften, Geschichte, Sport, Erdkunde, Englisch). Und nur 1 % ist der Ansicht, dass die Aktivitäten von Spielen und Spaß ausschließlich der Disziplin des Sportunterrichts zuzurechnen sind, ohne zu berücksichtigen, dass die anderen gelehrteten Disziplinen verknüpft und effektiv mit der Absicht der ganzheitlichen Entwicklung der Schüler gearbeitet werden können.

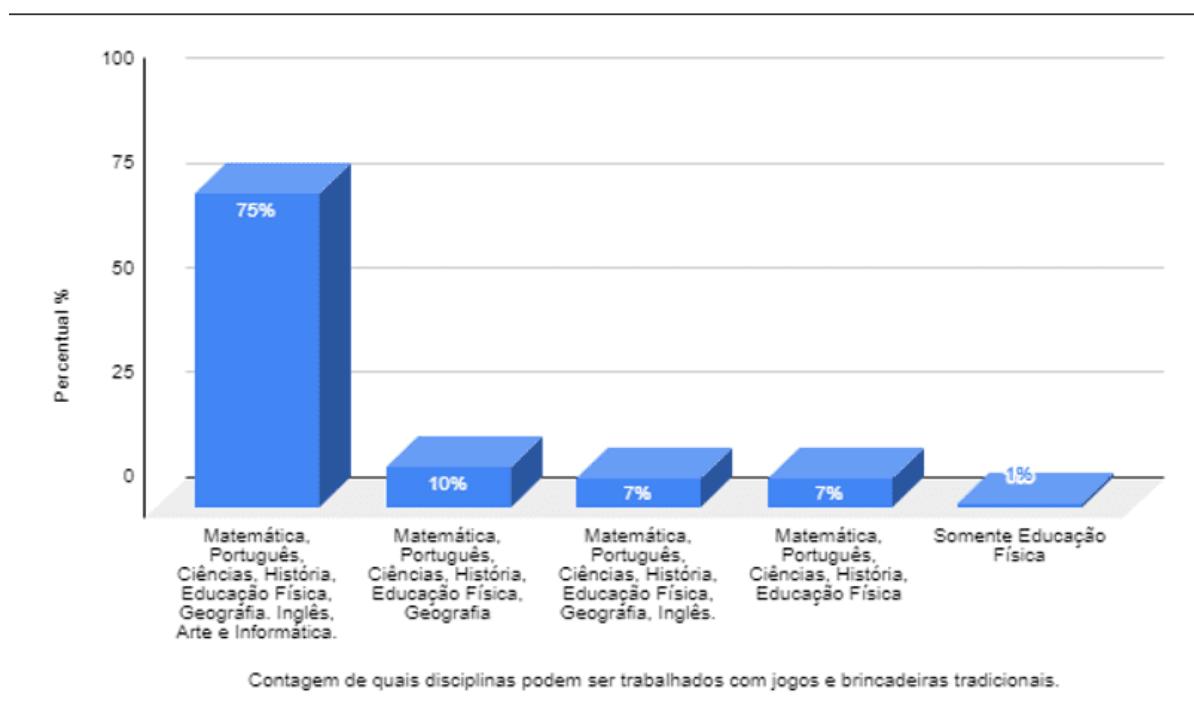
Für Cordazzo und Vieira (2007) ist klar, dass das Spiel eine der wichtigsten Maßnahmen für die ganzheitliche Entwicklung der frühkindlichen Bildung ist, zusätzlich zu einer der wichtigsten Praktiken, die während des Wachstums des Kindes kultiviert und durchgeführt werden. Spiele und Spaß inspirieren Kinder dazu, sich in mehreren Aspekten (motorisch, kognitiv, sozial und affektiv) zu entwickeln, und ermöglichen eine Entwicklung beim Lernen von Lehrplanthemen. Durch die Spiele wird das Kind zu Veränderungen in der psychischen Entwicklung des Kindes getrieben. Für viele Gelehrte, wie von Cordazzo und Vieira (2007) festgestellt. Das Spiel eröffnet Zugang zu bedeutenderen Mustern in der ganzheitlichen Entwicklung des Kindes.

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Diagramm 10 - Die Themen, die mit traditionellen Spielen und Spaß bearbeitet werden können



Quelle: Erstellt vom Autor (2021).

Für Piccioni (2007) sind Spiele auch für die Entwicklung von Kindern in all ihren Aspekten (motorisch, affektiv, kognitiv und sozial) relevant, in den zahlreichen Ereignissen des kindlichen Lebens ist ihre Teilhabe an der Äußerung und Äußerung ihrer Meinung bedeutsam und wirksam. Schwierigkeiten, Erfahrungen, Empfindlichkeiten und Ängste, zusätzlich zur Berichterstattung über Tatsachen, Situationen und Ereignisse. Es wird auch hervorgehoben, dass das Kind durch Spiele und Spaß lernt, dem anderen zuzuhören, Spielzeug zu teilen und zu verleihen, Spielzeug und Spiele zu kreieren und herzustellen, sich angeregt zu fühlen, seine Kreativität und Vorstellungskraft zu entwickeln, sowie mehr Unabhängigkeit zu erlangen und ein Kind zu zeugen autonomer, wobei die Persönlichkeit ihre Identität und ihre eigene Geschichte von Erfahrungen mit dem Spielen individuell und in Gruppen bildet (PICCIONI, 2007).

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Aus den erhaltenen Ergebnissen geht aus Tabelle 1 der Antworten (unten) hervor, dass alle Befragten die Frage beantworteten und viele mit mehr als einer Antwort antworteten, daher wurden alle Meinungen der Befragten berücksichtigt. Unter den 4 (vier) Antworten, die unter den Befragten Konsens sind, wurden Behauptungen berücksichtigt (das Fehlen von pädagogischen Materialien) (die mangelnde Bereitschaft seitens der Lehrer, die Aktivitäten zu entwickeln) (das Fehlen eines angemessenen Raums für die Entwicklung von Aktivitäten) (Die Notwendigkeit, das Lehrpersonal für die Entwicklung von Aktivitäten zu schulen). Die Meinungen der Lehrer darüber, was für die Praxis von Spielen und Spaß als didaktische Ressource im Unterricht notwendig ist, zeigen daher, dass sie der Meinung sind, dass das Notwendigste für die Durchführung von Spielen und Spaß als Instrument und didaktische Ressource im Klassenzimmer der Unterricht ist Materialien zur Durchführung der Aktivität. Sie sind auch der Meinung, dass das Notwendigste für die Praxis im Klassenzimmer mit pädagogischer Absicht die pädagogische Absicht ist, das heißt, sie informieren, dass viele Fachleute kein Interesse daran haben, die Aktivität zu entwickeln. Andere Befragte beziehen sich auf das Fehlen oder ungeeignete Räume für die Entwicklung von Aktivitäten, die für die ganzheitliche Entwicklung von Schülern vorgeschlagen werden. Sie zeigen auch, dass die Vorbereitung und Schulung von Lehrern am wichtigsten ist, damit sie die Aktivitäten von Spielen und Spaß im Klassenzimmer verstehen und effektiv anwenden können, damit sie ein Instrument und eine didaktische Ressource im Klassenzimmer sein können.

Tabelle 1 – Meinungen darüber, was für die Praxis von Spielen und Spaß als Lehrmittel im Unterricht für Grundschullehrer notwendig ist:

Meinungen der Lehrer	Antworten
<b>Haben Sie Materialien, um Spiele und Spaß durchzuführen</b>	33
<b>Pädagogische Intentionalität</b>	29
<b>Genügend Platz für Aktivitäten haben</b>	19

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



<b>Die Ausbildung von Fachleuten, damit sie trainieren können</b>	19
<b>Haben Sie Kreativität seitens der Lehrer</b>	14

Quelle: Erstellt vom Autor (2021).

Rodrigues; Santana und Santos (2016) verdeutlichen, dass Spiele ein wichtiges pädagogisches Hilfsmittel der heutigen Zeit sind, da Kinder durch ihr systematisches Üben zu den Prinzipien der motorischen, psychologischen, sozialen, affektiven, kognitiven und kognitiven Entwicklung angeleitet und angeregt werden. Das Üben von Spielen und Spaß , hauptsächlich im schulischen Kontext und ohne Zögern, ist eines der besten Werkzeuge zum Lernen, für Erfahrungen, Experimente und Transformationen und hilft bei Sozialisation, Verständnis, Autonomie und Wachstum. Der Autor fügt hinzu, dass die Schüler durch Spiele und Spaß in der Kindheit ein günstiges Umfeld finden, um ihre Fähigkeiten, Kreativität, dramatischen Darstellungen, Vorstellungskraft, motorischen Fähigkeiten, Reaktionszeit, kreatives und logisches Denken zu entwickeln.

Die Professorin und Forscherin an der USP, Tizuko Mochida Kishimoto (2001), führte mehrere Studien und Forschungen zum Thema Spiel und Spiele durch. Einige ihrer Arbeiten und Forschungen betreffen die Bedeutung der Stabilität und Aufrechterhaltung des kollektiven Gedächtnisses in Bezug auf die Praxis von Spielen und Spaß , zusätzlich zu historischen Ursprüngen, kindlicher Entwicklung durch Aktivitäten, daher untersucht die Forscherin die Bedeutung der Rettung von Spielen und durchgeführten Spielen vergangene Jahrzehnte bis in die Gegenwart und ihre pädagogische Relevanz für die ganzheitliche Entwicklung des Kindes. (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

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



sobre o mundo e, nos dias atuais a tecno-massificação impossibilita a coletivização e constrói o fantasmagórico mundo da individualização (SILVA, 2004, p. 17).

Die folgende Tabelle 2 wurde auf der Grundlage der Antworten der Befragten zur Meinung bezüglich des Nicht Einsatzes von Spielen und Spaß im Unterricht für Schüler der Grundschule strukturiert. Alle Forschungsteilnehmer beantworteten die entsprechende Frage, einige gaben jedoch mehr als eine Antwort, daher betrug die Gesamtzahl der erhaltenen Antworten 115, von den verschiedenen Antworten wurden berücksichtigt und im Rahmen der Analyse und Diskussion der Daten nur die 5 offensichtlichsten berücksichtigt In der Übersicht.

Tabelle 2 - Meinungen zu den Hauptfaktoren für den Verzicht auf Spiele und Spaß im Unterricht von Grundschülern:

Meinungen der Lehrer	Antworten
<b>Fehlender Stoff.</b>	18
<b>Mangelndes Wissen seitens der Erzieher.</b>	14
<b>Physischer Raum für Aktivitäten.</b>	12
<b>Ich glaube nicht, dass sie irgendwelche Gründe haben.</b>	10
<b>Das Desinteresse der Schüler.</b>	10

Quelle: Erstellt vom Autor (2021).

Gemäß den in Tabelle 2 aufgeführten Forschungsaufzeichnungen überwiegt in Bezug auf die Hauptfaktoren für die Nichtanwendung von Spielen und Spaß im Unterricht der Mangel an Material, wie in Tabelle 1 (S. 27) gezeigt, die Lehrer haben geantwortet, was war notwendig für die Praxis von Spielen und Spaß als Lehrmittel im Unterricht, wurde auch festgestellt, dass die Materialien in der Forschung auffielen. Eine andere relevante Meinung war, dass der Hauptfaktor für die Nichtanwendung von Spielen und Spaß im Unterricht das mangelnde Wissen des Lehrers ist. Andere Befragte führten den Mangel an angemessenen Raum für die

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Entwicklung von Spielen und Spaß mit pädagogischem Zweck als Rechtfertigung für die Nichtanwendung von Aktivitäten im Unterricht an. Und andere Befragte berichten, dass mangelndes Interesse der Schüler einer der Hauptgründe für die Nichteinbindung von Spielen und Spaß im Unterricht ist. Und schließlich zeigten die Befragten auch, dass es keinen Grund gibt, die Aktivitäten von Spielen und Spaß im Unterricht mit Lehr- und Lernzielen einzusetzen.

Daher und basierend auf den Autoren Rodrigues, Santana und Santos (2016), Kishimoto (2001), Fantin (2000), Piccioni (2007), Teixeira (2014), Marques et al (2020) und anderen zitierten wird darauf hingewiesen, dass das Spiel in Bildungseinrichtungen nicht regelmäßig präsent ist oder oft nicht die gebührende Bedeutung beigemessen wird, weil sie nicht glauben, dass das Spiel ein Element für die ganzheitliche und kulturelle Entwicklung von Kindern in der fröhlichen Bildung ist, denken mehrere Wissenschaftler über die angedeutete Situation nach Thema in der Tagesordnung ermutigen und betonen die Bedeutung der Rettung von Spielen und Spaß für das schulische Umfeld, damit es eine pädagogische Dynamik und Vorteile bieten kann, die sich aus einer systematischen Praxis ergeben, die spielerische Aktivitäten umfasst, die in früheren Jahrzehnten unterstützt wurden.

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).

Aus Grafik 11 unten ist ersichtlich, dass 53 % der Lehrer ihren Schülern manchmal erlauben, Spiele mitzubringen und ihre Spiele während des Unterrichts vorzustellen, sofern dies einer vorherigen Analyse unterzogen wird. Für 27% der Lehrer erlauben sie Kindern immer, Spiele und Spaß in den Unterricht mitzubringen, und ermöglichen ihnen so, solche Aktivitäten regelmäßig zu erleben. Ein Teil, der 20% der Lehrer entspricht, erlaubt ihren Schülern nur zu besonderen und vorher vereinbarten

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Anlässen Spiele und Spaß in den Unterricht zu bringen. Glücklicherweise zeigt die Forschung, dass alle Lehrer ihren Schülern effektiver erlauben, Spiele mitzubringen und die Spiele, die sie im Unterricht leiten, zu ermutigen, und kein Lehrer hat es versäumt, Spiele und Spaß als integralen Bestandteil ihres Unterrichts zuzulassen, so die Antwort, die dies in keiner Weise zulässt die von den Kindern getragenen und getragenen Spiele und Spaß lag bei 0 %. Es ist klar, dass alle Lehrer in der Stichprobe ein Bewusstsein und Urteilsvermögen für die Bedeutung von Spielen und Spaß für die ganzheitliche Entwicklung ihrer Schüler haben, wodurch sie das Handeln, Entdecken, Fantasieren und Scheinen ermöglichen und dass ihre Schüler von Freizeitaktivitäten überflutet werden Aktivitäten.

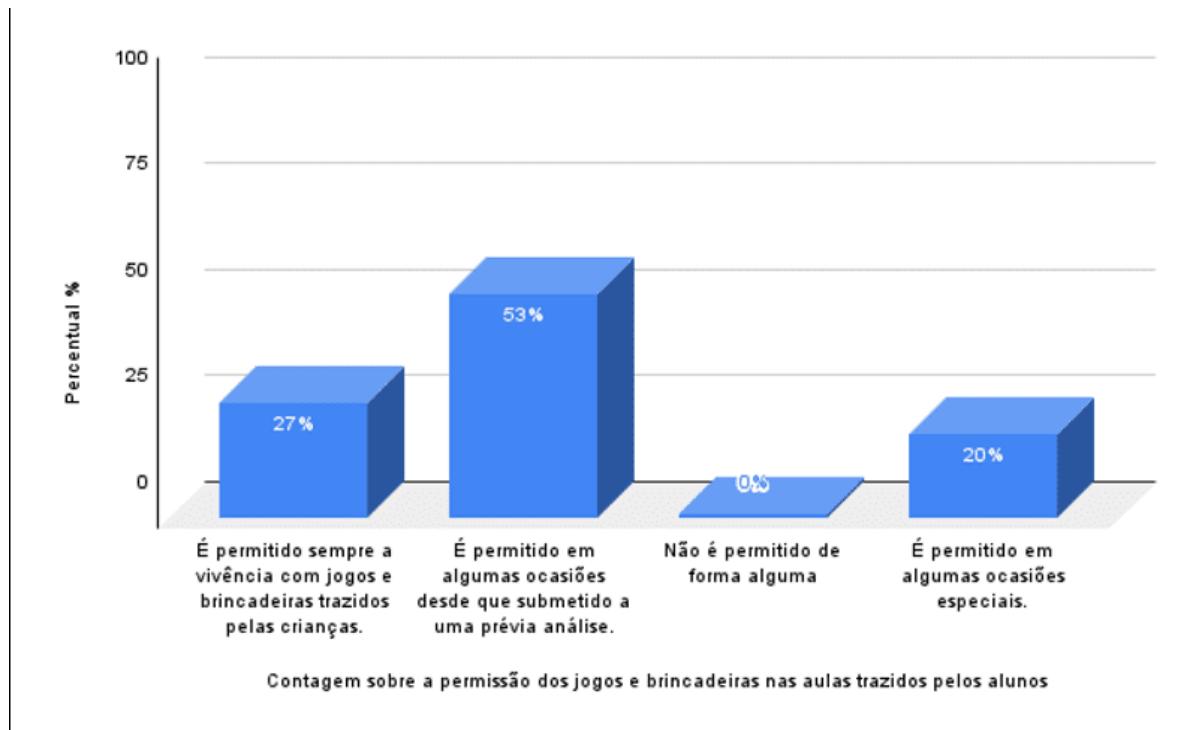
In seinen Studien betont Piccioni (2007), wie wichtig es ist, das Kind als Ganzes zu verstehen und zu verstehen, insbesondere in seiner Kultur, seinem Wissen und Wissen, damit es durch Spiele und Spaß erforschen und entdecken kann. Daher ist es wichtig, über die Zeit nachzudenken und im Raum der Freizeitaktivitäten als Moment für das Kind, um das Wissen über die Welt um es herum zu transformieren, zu erforschen und zu erweitern.

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Diagramm 11 – Spiele und Spaß , die von den Schülern in den Unterricht mitgebracht wurden



Quelle: Erstellt vom Autor (2021).

Alves et al. (2015) diskutiert in seiner Reflexion immer noch die Rolle des Erziehers in der frühkindlichen Bildung und ermutigt und ermutigt alle Lehrer, engagierter, engagierter, engagierter, kreativer, motivierter und begeisterter für ihren Beruf und ihre Mission innerhalb der Bildung zu sein, Gespräche noch einmal über die Bedeutung des Verstehens, Kennens, Wahrnehmens und Interpretierens jedes Schülers, das heißt, es ist äußerst wichtig, dass der Lehrer es schafft, sich das Spiel seiner Schüler anzueignen, denn durch diese Analyse und Beobachtung kann er auch lernen, weil der Erzieher im Klassenzimmer kann die Funktion des Lehrens und Lernens aufschlüsseln.

Für den Autor wurde in seinen Beobachtungen deutlich und mit mehreren Autoren bestätigt, dass Kinder nicht ohne Erfahrung mit Spielen in die Schulumgebung

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



kommen, sondern im Gegenteil das Spiel als unerschöpfliche Quelle der Freude und Zufriedenheit in ihrem Wesen haben. Daher kann das Kind sein Wissen und seine Erfahrungen auch an seinen Mentor weitergeben, wodurch die Sammlung von Spielen und Spaß erweitert werden kann (ALVES et al., 2015).

In seinen Beobachtungen und Forschungen betont Marques (2017) die Bedeutung von "kostenlosen" Spielen zu günstigen Zeiten innerhalb der Schulumgebung, das Spielen ist grundlegend und muss täglich ermutigt und gefördert werden, durch die verschiedenen entwickelten Spiele gibt es eine kontinuierliche Verbesserung vor allem bei den Schülern mit Lernschwierigkeiten und Verhaltensstörungen, hebt hervor, dass die Aufgabe nicht einfach, aber nicht unmöglich ist. Daher ist es wichtig, dass Pädagogen über den Tellerrand hinausblicken, einen weiten Blick haben und das Potenzial in jedem Schüler erkennen.

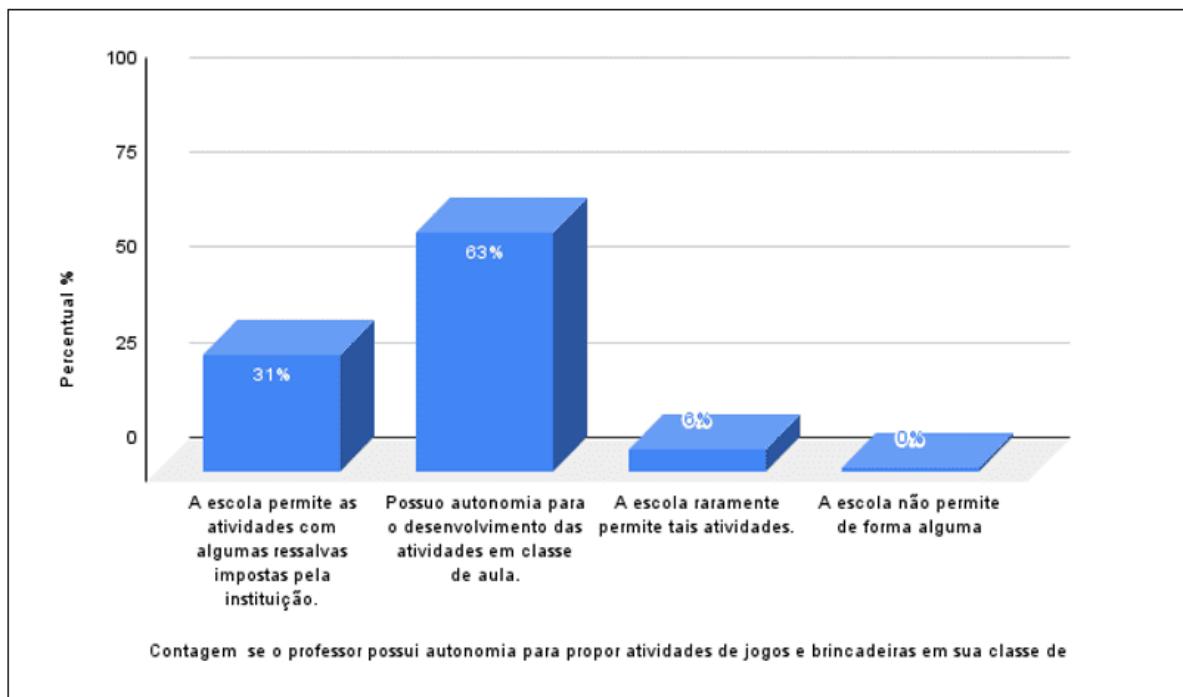
Laut den Studien ist es durch die in Diagramm 12 eingefügten Daten ersichtlich, die sich mit der Autonomie des Lehrers befassen, Aktivitäten von Spielen und Spaß in ihrem Klassenzimmer vorzuschlagen, daher erklärt die Mehrheit der Pädagogen, entsprechend 63%, dies haben Autonomie für die Entwicklung von Spielen und Aktivitäten in ihrem Klassenzimmer. Weitere 31 % antworteten, dass die Schule die Entwicklung von Aktivitäten erlaubt, diese Aktivitäten jedoch von der Institution auferlegt werden. Von den Befragten geben 6 % an, dass die Schule die Entwicklung von Spielen und Aktivitäten in ihren Klassenzimmern selten zulässt. Und 0 %, das heißt kein befragter Lehrer, erklärte, dass die Schule in keiner Weise die Aktivitäten von Spielen und Spaß innerhalb des Klassenzimmers erlaubt.

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Diagramm 12 – Autonomie der Lehrer, Spiele und Spielaktivitäten in ihrem Klassenzimmer vorzuschlagen



Quelle: Erstellt vom Autor (2021).

In der von Marques (2017) entwickelten Arbeit stellt er andere Spiele und Spaß vor, die die Intervention und Vermittlung von Pädagogen im Klassenzimmer darstellen, Spiele, die die Entwicklung sozialer, kognitiver, motorischer und sozialer Fähigkeiten anregen und als Ergebnis der Entwicklung von Diese Fähigkeiten können von den Kindern die Entfaltung der Kreativität, die Verbesserung der motorischen Koordination, des motorischen Lernens und der motorischen Fähigkeiten, die Anregung des logischen Denkens, der Kommunikation, der Autonomie und der Sozialisation erwarten, daher ist die Rolle des Lehrers grundlegend, um die entwickelten Aktivitäten zu vermitteln, der Lehrer nimmt teil direkt in die Aktivitäten ein und ist Ausgangspunkt, Entwicklungspunkt und Schlusspunkt.

Die Bereitstellung von Spielmöglichkeiten in Schulräumen, insbesondere in Early Childhood Education, Navarro und Prodocimo (2012), offenbart nicht, dass das Kind

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



nur ohne Absicht oder ohne einen Vermittler spielen sollte, der sich einmischt, es verdeutlicht daher, dass wenn der Erzieher oder Unterlässt es der Mentor, in den Bildungsgang einzugreifen, wird dieses Prinzip als „pädagogischer Verzicht“ bezeichnet. Vor allem im Kontext des Spiels offenbaren Pädagogen ihre Rolle im schulischen Kontext als Vermittler und Vermittler von Transformation.

Er argumentiert auch, dass der Erzieher, anstatt sich Konzepten, Spielen und Spaß zu widmen, die die Schüler bereits beherrschen, bereit sein muss für neues Wissen, das in gewisser Weise die Entwicklung vorantreiben würde, daher die Bedeutung des Lehrers, sich mit Exzellenz weiterzuentwickeln Rolle des Erziehers, Vermittlers und Vermittlers der Transformation (NAVARRO; PRODOCIMO, 2012).

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

Das National Curriculum Framework for Early Childhood Education – RCNEI (BRASILIEN, 1998) ist eine Referenz und weist auf die Aufgaben, Pflichten, Funktionen und Pflichten von Lehrern hin. Laut aufgezeichneten Daten des RCNEI müssen Lehrer Wahrnehmung und Unterscheidungsvermögen hinsichtlich der Beweise für die Bedeutung von Spielen im Schulkontext haben und wie Spiele als grundlegendes Element für Kinder charakterisiert werden, um Wissensniveaus und -pläne neu zu formulieren und festzulegen , durch konstruktive Aktionen. , imaginär und authentisch. Daher fällt auf, wie wichtig es ist, dass Lehrkräfte Freizeitaktivitäten im pädagogischen Kontext erkennen und umsetzen.

Aus den in Tabelle 3 unten erhaltenen Ergebnissen geht hervor, dass die Mehrheit der Befragten mit 69 Antworten durch die Meinungen berücksichtigt, dass die Aspekte, die bei Kindern durch die Aktivitäten von Spielen und Spaß entwickelt

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



werden, die in den Unterricht eingefügt werden Grundlegend sind Gruppeninteraktion, also Beziehungen und soziale Interaktion. Im Hintergrund suggerieren die Befragten, dass die Fähigkeit zum logischen Denken der überwiegende Faktor ist, der durch Spiele und Spaß entwickelt wird, die in den Unterrichtsaltag eingefügt werden. Für weitere 37 Lehrer sind sie der Meinung, dass die Entwicklung der motorischen Koordination durch Spiele und Spaß , die auf pädagogische Weise im Klassenzimmer durchgeführt werden, am stärksten entwickelt wird.

Tabelle 3 - Meinungen zu den Aspekten, die bei Kindern durch die Aktivitäten von Spielen und Spaß entwickelt werden, die in den Grundschulunterricht eingefügt werden:

Meinungen	Antworten
<b>Gruppen Interaktion</b>	69
<b>Denkfähigkeit</b>	48
<b>Motor Coordination</b>	37
<b>Kreativität</b>	14
<b>Konzentration</b>	14
<b>Kopf hoch</b>	10
<b>Psychische Entwicklung</b>	10
<b>Autonomie</b>	10
<b>Respekt vor dem nächsten</b>	10

Quelle: Erstellt vom Autor (2021).

Laut Souza (2018) fördert und bereichert das Spielen das Lernen von Grundschulkindern, Spielen ist Teil des individuellen Lebens, Spielen bedeutet, in einer Welt der Fantasie, Entdeckungen, Vorstellungen und Errungenschaften zu leben. Spielen kann als eines der lehrreichsten und konstruktivsten Verfahren des pädagogischen Prozesses bezeichnet werden, da das Kind durch das Spiel die

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



intellektuellen, emotionalen und körperlichen Aspekte entwickelt. Spielen in seiner spielerischen Ausprägung schafft unzählige Entwicklungs- und Lernmöglichkeiten, Spielen beim Lernen und Lernen beim Spielen sind damit verbundene Aspekte, die von Pädagogen und Eltern berücksichtigt werden müssen.

Souza (2018) fügt hinzu, dass spielende Kinder durch das Spiel und im Akt des Spielens, in dem die Lernprozesse stattfinden, ein Potenzial entwickeln, neue Spiele zu entwickeln, die Fantasie zu leben, neue Möglichkeiten zu entdecken, zu erforschen und zu untersuchen, in der Vorstellung zu leben, sich zu entwickeln Vielfalt und Erfahrungen, sie versuchen sich auszutauschen, zu verleihen, zu teilen und sind dadurch geselliger und unabhängiger.

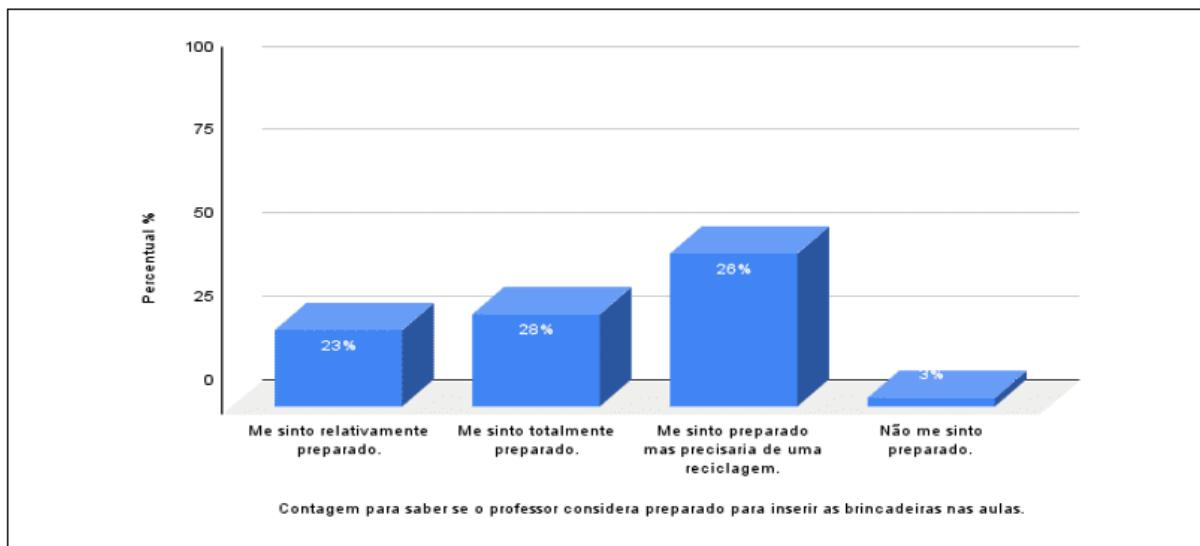
In Grafik 13, unten, aufgebaut aus den gesammelten Daten durch die Antworten auf die Frage: ob Lehrer erwägen und bereit sind, traditionelle Spiele und Spaß in ihren Unterricht einzubauen, damit sie Teil des Lehr-Lern-Prozesses sind. Aus den erhaltenen Daten geht hervor, dass 26 % der Befragten sich bereit fühlen, solche Aktivitäten zu entwickeln, aber sie brauchen ein Recycling, um es mit Exzellenz durchzuführen. Weitere 28 % der Lehrer halten sich für vollständig bereit, Spiele und Spielaktivitäten zu entwickeln. 23 % der Professoren fühlen sich relativ gut auf die Entwicklung von Aktivitäten im Zusammenhang mit dem Lehr-Lern-Prozess vorbereitet. Lediglich 3 % der Befragten geben an, sich in keiner Weise bereit zu fühlen, traditionelle Spiele und Spaß in ihren Unterricht aufzunehmen, damit sie Teil des Lehr-Lern-Prozesses sind.

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Diagramm 13 – Es wird davon ausgegangen, dass Lehrer bereit sind, traditionelle Spiele und Spaß in ihren Unterricht einzubauen, damit sie Teil des Lehr-Lern-Prozesses sind:



Quelle: Erstellt vom Autor (2021).

In der Forschung und Reflexion von Marques (2017) wird die Bedeutung von Spielen und Spaß im Alphabetisierungs Prozess, Lernen und Training von Schülern angesprochen. Es zeigt jedoch treffend, dass Lehrkräfte der Grund- und Frühpädagogik nicht auf die Vermittlung von Schul Inhalten beschränkt sind, sondern dass sie Wahrnehmung und Urteilsvermögen in Bezug auf die Entwicklung der psychologischen Aspekte von Schülern haben, für die Lernen und Wissen von wesentlicher Bedeutung sind . Es betont, dass Spiele und Spaß starke Verbündete im Lern- und Entwicklungsprozess sind, denn durch spielerische Aktivitäten werden die Umgebung und der Unterricht angenehmer, ansprechender, attraktiver und angenehmer.

Daher ist das Spielen eine der Aktivitäten, die im schulischen Kontext eine große Relevanz haben und in den Unterrichtsprozess von Schulen integriert werden müssen, ebenso müssen Lehrer solches Wissen für die Entwicklung und

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



Anwendbarkeit im Unterricht erwerben, damit ihre Schüler a Verbindung von Lehren und Lernen sowie von spielerischem Lernen und spielerischem Lernen als ermögliche und transformierende Bildungsform. Dieses erwähnte Wissen sollte aus der akademischen Vorausbildung gefördert werden, die die Möglichkeit bietet, dieses Lern- und Entwicklungs Moderation Instrument anzuwenden (MARQUES, 2017). Der Autor erwähnt auch, dass:

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

In diesem Sinne heben Navarro und Prodocimo (2012) die Rolle des Pädagogen hervor und stellen dar, dass der Pädagoge der Vermittler sein kann und sollte, der seinen Schülern unzählige Möglichkeiten für Kreation, Untersuchung, Vorstellungskraft, Organisation, Anleitung und Experiment bietet. Damit all diese Faktoren in vollem Umfang zum Tragen kommen, ist es für den Fachmann wichtig, die Umgebung, die verfügbaren Materialien, die Organisations- und Interventionsformen zu kennen und das Bewusstsein für die Bedeutung von Spielen für die Bildung und den Aufbau von Wissen zu schärfen seitens ihrer Schüler. .

#### **4. ABSCHLIESSENDE ÜBERLEGUNGEN**

Die Forschung fand Korrelationen zwischen Autoren in Bezug auf die Rettung alter Spiele und Spaß und wie sie bei der körperlichen, kognitiven, sozialen, affektiven und psychologischen Entwicklung von Grundschulkindern wirksam sein können.

Das Ziel dieser Studie war es, die Beiträge von Spielen und Spaß , die in der Vergangenheit erlebt wurden, zu analysieren, damit sie die ganzheitliche Entwicklung

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



von Schülern vom 1. bis zum 5. Grundschuljahr im kommunalen Netzwerk der Stadt Belo Horizonte begünstigen können. In diesem Sinne wurde das allgemeine Ziel der Arbeit während der Entwicklung des theoretischen Rahmens beantwortet, wo durch Literatur und wissenschaftliche Grundlagen, ergänzt durch Feldforschung, die Bedeutung von Spielen und Spielen für die ganzheitliche Entwicklung von Grundschülern deutlich wurde.

In Bezug auf das Forschungsproblem wurde nach der Analyse des theoretischen Rahmens und der Feldforschung, bei der Lehrer Formen und Prozesse für die Anwendung von Spielen und alten Spielen identifizierten und bekanntermaßen offenlegten, und die Bestätigung mit Gelehrten über das entwickelte Thema, festgestellt, dass es ein Verständnis darüber gibt die Bedeutung von Spielen.

In der Untersuchung wurde festgestellt, dass Lehrer bereits mit traditionellen Spielen und Spaß im Alltag gearbeitet haben, und es wurde beobachtet, dass die Mehrheit (40 % der Befragten) regelmäßig Spiele und Spaß in ihrem Unterricht verwendet.

Den meisten Befragten in dieser Studie zufolge hatten die meisten in ihrer Kindheit Erfahrung mit traditionellen Spielen und Spaß, aber nur wenige nutzen sie fleißig, obwohl sie erkennen, dass sie in allen Fächern verwendet werden können. Sie gaben an, dass die größten Vorteile mit der Gruppeninteraktion, der Denkfähigkeit und der Konzentration zusammenhängen, was die Hypothese dieser Studie teilweise bestätigt. Es besteht nach wie vor Bedarf an einem breiteren Verständnis der Praxis von Spielen und Spaß, das Aspekte der Entwicklung in ihrer Gesamtheit abdeckt, wobei die Lehrer in ihrer Planung in der Praxis mehr pädagogische Intentionalität haben.

Die in der Studie erzielten Ergebnisse bieten Fakultäten, Bildungseinrichtungen und Bildungsfachleuten die Möglichkeit, ihre herkömmlichen Studienpläne und -strategien zu überprüfen und zu überdenken, damit sie partizipatorischer, engagierter und effektiver werden.

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



## VERWEISE

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: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



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](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<sup>a</sup> 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<sup>a</sup> 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: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



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: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



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](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: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>



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.

Gesendet: Februar 2022.

Genehmigt: Februar 2022.

RC: 114022

Verfügbar in: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-de/spiele-und-spass>