



ИГРЫ И ШУЧУ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ В МУНИЦИПАЛЬНОЙ СЕТИ БЕЛУ-ОРИЗОНТИ

ОРИГИНАЛЬНАЯ СТАТЬЯ

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

COIMBRA, Walnier Rodrigues. VALERIO, Elry Cristine Nickel. **Игры и шучу в начальной школе в муниципальной сети Белу-Оризонти**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Год. 07, изд. 03, Том. 01, стр. 47-86. Март 2022 г. ISSN: 2448-0959, ссылка для доступа: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/ru/114045

СВОДКА

В настоящее время видно, что дети школьного возраста не проявляют интереса к старым играм и играм, наблюдается их стимулирование и подталкивание к использованию новых технологий и электроники. Ведущий вопрос этого исследования: используют ли учителя традиционные игры и шучу на уроках и каково их мнение по этому поводу? Его целью было выявить мнение учителей по отношению к играм и играм в интегральном развитии учащихся с 1-го по 5-й класс начальной школы города Белу-Оризонти - М.Г. Было проведено описательное полевое исследование с использованием качественного и количественного подходов с применением полуструктурированного вопросника на выборке из 100 учителей. В теоретических рамках искались исследования, связанные с развитием ребенка: двигательные, аффективные, когнитивные и социальные аспекты, в дополнение к играм и играм в школьном контексте и

¹ Магистр педагогических наук. Специалист по спортивной подготовке. Бакалавр физического воспитания. Бакалавр в области спорта, отдыха, рекламных акций и управления событиями. ОРЦИД: 0000-0002-1724-0348.

² Советник. ОРЦИД: 0000-0002-5929-7289.

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



динамике занятий, предложенных учителями, использовавшихся в прошлом, подчеркивая восприятие обучение играя и игровое обучение в начальной школе, при посредничестве игр и игр в классе. Исследование показывает, что среди опрошенных учителей наблюдается единодушие в отношении понимания и использования традиционных игр и игр в учебно-педагогическом процессе. Осознание необходимости технического обновления специалистов для реализации и применения оздоровительной деятельности в педагогическом формате. Хотя им известно значение игр и игр для развития учащихся, было замечено, что вмешательства, непосредственно в школах, пока сдерживаются. Респонденты заявили, что наибольшие преимущества связаны с групповым взаимодействием, способностью рассуждать и концентрацией, что частично подтверждает гипотезу этого исследования. Необходимо более широкое понимание практики игр и игр, охватывающее аспекты развития и целостности, порождающее у педагогов большую педагогическую преднамеренность в планировании практики. Поэтому, признавая преимущества, соответствие и единообразие внутри образовательных учреждений, чтобы игры и шучу рассматривались не только как средство отдыха, но и как акт обучения, неисчерпаемый источник удовольствия, радости и удовлетворения.

Ключевые слова: игры, шучу, учащиеся, развитие, начальная школа.

1. ВВЕДЕНИЕ

Настоящая работа представляет собой обсуждение и понимание игр и игр для целостного развития учащихся с 1-го по 5-й класс начальной школы в муниципальных школах Белу-Оризонти - MG. В связи с вышеизложенным возникает наводящий вопрос данного исследования: используют ли учителя традиционные игры и шучу на уроках и каково их мнение по этому поводу?

На опыте воспитателя видно, что современные дети в младенческом возрасте не проявляют интереса к играм и играм, производящим целостное развитие.

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



Отмечается, что нынешнее поколение детей стимулируется и приводит к использованию технологий, которые часто преувеличенно отключают детей от реального мира, лишают опыта, навыков и возможностей, которые способствовали бы интегральному развитию ребенка, осуществляемому через игры и шуточные шуты (SILVA, 2017).

Развитие ребенка является неотъемлемой частью развития человека, своеобразным процессом каждого ребенка, представленным последовательностями и изменениями навыков и способностей на протяжении всей жизни (BRASIL, 2013).

В Общем национальном руководстве по учебной программе для базового образования (BRASIL, 2013 г.) упоминается первичный опыт обучения в детстве, связи и стимулы, получаемые родителями и школой, имеют основополагающее значение для развития мозга ребенка и в значительной степени влияют на расширение когнитивных, социальных, аффективных, эмоциональных и моторных в будущем.

По словам Santos; Quintão; Almeida (2010) дети в целом проходят процесс прогрессивного развития с предвосхищением прогресса. Эти социальные, когнитивные, аффективные, эмоциональные, двигательные, языковые и коммуникативные характеристики рассматриваются на основе основных этапов развития, которые являются эталонами, используемыми для анализа и мониторинга параметров роста ребенка. Стоит отметить, что вехи развития являются не правилом, а ориентиром, так как у каждого ребенка есть свои особенности, свое время взросления и развития, которое необходимо соблюдать, чтобы он мог расти во времени и пространстве и развивать действие в мире. .

Мир ребенка основан на некоторых областях развития, а именно: моторном развитии, социальном развитии, когнитивном развитии и эмоциональном

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шуты>



развитии. Эти области необходимо настраивать и развивать гармоничным образом, чтобы одна область не преобладала над другой, поэтому в дошкольном образовании у детей будет возможность учиться, справляться с правилами и новыми проблемами, развивать автономию, справляться с разочарованиями, формировать новое обучение и знания, уметь делиться, развивать навыки и двигательные навыки и быть главным героем своей истории (DUARTE; BATISTA, 2015).

Согласно Fantacholi (2011), игры и шучу рассматриваются как педагогический ресурс в наше время и рассматриваются как один из самых мощных инструментов для целостного развития детей в дошкольном образовании, который способствует обучению в различных областях знаний, делая его можно развивать свою независимость, автономию, решая свои повседневные вопросы, активно участвуя в решении проблем, приобретая знания для самых разных областей, устанавливая связи, определяя свою роль и идентичность.

Поэтому исследование искало возможные корреляции между авторами в отношении игр и того, как они могут быть эффективными в интегральном развитии. В этом смысле важно проводить исследования, изучающие взаимосвязь между играми и играми, пережитыми в прошлом, с тем вкладом, который они вносят в детей младшего школьного возраста.

Исследуемая группа состояла из учителей системы муниципальных школ города Белу-Оризонти, которые работают с начальным образованием с 1-го по 5-й год и активно занимают свои должности, обоих полов, с неопределенным возрастом и опытом, общая цель Цель исследования заключалась в том, чтобы выявить мнение преподавателей относительно Игры и Шутки в интегральном развитии студентов. Исходя из этого предположения, конкретными задачами являются: проанализировать, оценить, выявить и описать игры и шучу, пережитые в прошлом, чтобы дети могли пройти эволюционный процесс, проявляя физическое, интеллектуальное, социальное, психологическое,

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



педагогическое и аффективное развитие, в дополнение к длительным эффектам, вызванным опытом.

Предварительная форма доступа к элементам выборки для развития полевых исследований была основана на сети взаимоотношений исследователя, который работает в этой области и имеет несколько контактов внутри учреждения, место, где запрашивались ссылки для добавления соответствующего количества профессоров. к учебе.

Ожидается, что благодаря информации, полученной в ходе этого исследования, специалисты в области образования, работающие непосредственно с соответствующими детьми, смогут адаптировать, квалифицировать и разработать стратегии для реализации и получения опыта в учебных подразделениях.

Теоретическая модель данного исследования и ее актуальность должны открыть путь для новых исследований в области педагогики, так как позволяют выявить и проанализировать основные аспекты для целостного развития ребенка через игры и шучу и ожидается привлечь внимание к теме и способствовать открытию новых гипотез и путей, способных всесторонне развить ребенка во всех физических, интеллектуальных, социальных, психологических, педагогических и аффективных аспектах.

Кроме того, выводы могут служить основой для дальнейших исследований, имеющих отношение к рассматриваемой теме.

2. МЕТОДОЛОГИЯ

В этой главе статьи демонстрируются методологические процессы и возможности путей, пройденных в ходе исследовательской верификации.

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



По средствам это исследование классифицируется как библиографическое исследование и полевое исследование. Исследование является библиографическим, поскольку при построении теоретико-методологической базы использовался уже подготовленный материал, среди наиболее часто используемых – книги и научные статьи, весь материал, использованный при изучении библиографического исследования, общедоступен и доступен для исследования, например как: статьи, тезисы, диссертации, монографии, информационные бюллетени, базы данных, в дополнение к исследованиям в книгах, журналах, газетах и периодических изданиях. Таким образом, благодаря этому учебному материалу он объединяет знания по рассматриваемой теме (GIL, 1999).

В понимании Lakatos и Marconi (2003) вселенная или популяция исследования относится к группе одушевленных или неодушевленных субъектов, которые идентифицируют себя, имея по крайней мере один общий атрибут или особенность. В этом исследовании участвовали учителя начальной школы, которые работают с детьми с 1 по 5 класс в возрастной группе от 06 до 10 лет, представленные в соответствующих школах муниципальной сети города Белу-Оризонти, что соответствует в 2021 году до 3227 учителей по данным муниципального департамента образования (MINAS GERAIS, 2022).

Для проведения исследования было проведено предварительное тестирование, то есть пилотный опросник по рекомендациям Gil (2008) предварительный тест проводится путем применения некоторых опросников (от 10 до 20) выбранной совокупности должен быть тем, который будет идентифицирован при окончательном поиске.

Пилотный вопросник, в свою очередь, является средством сбора данных, которое направлено на выявление возможных трудностей, точность и обеспечение достоверности и точности. Gil (2008) отмечает, что для того, чтобы вопросник был эффективным и хорошо подготовленным, он должен иметь: «а)

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



ясность и точность терминов; б) форма вопросов; в) разбивка вопросов; г) порядок вопросов; е) введение анкеты» (GIL, 2008, стр. 134).

Следуя рекомендациям Gil (2002), экспериментальный вопросник был применен к 10 отобранным лицам, входившим в состав исследуемой совокупности. Перед отправкой самой анкеты с отобранными был установлен телефонный контакт, где обсуждалось, как будет проходить их участие. После первого контакта анкета была отправлена по электронной почте, и в течение 1 (одной) недели 10 респондентов вернули анкеты с соответствующими оговорками, анализом, критикой и соображениями.

После корректировок посредством предварительного тестирования к учителям, работающим в начальной школе с 1-го по 5-й класс муниципальных школ города Белу-Оризонти, которые работают эффективно, была применена эффективная анкета.

Для этого исследования были созданы формы, которые использовались для полевых исследований. Основываясь на исследованиях Lakatos и Marconi (2003), полевое исследование характеризуется тем, что позволяет исследователю получить информацию и знания, относящиеся к проблеме, в которой ищется ответ, или гипотезу, в которой он хочет что-то доказать, или даже обнаружить другие явления или связи между ними.

Методом, выбранным для исследования, была форма, поскольку она обеспечивает больший охват, то есть охват многих людей, даже если они находятся в обширном географическом пространстве, благодаря простоте отправки формы по электронной почте и WhatsApp, что обеспечивает релевантную выборку для исследования. Еще один аспект, который следует учитывать, заключается в том, что форма исследования не требует затрат на персонал, так как анкета не требует подготовки и обучения исследователей.

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



Анкета и форма применялись с 8 октября 2021 г. по 2 ноября 2021 г. А табулирование с анализом данных проводилось с: 2 ноября по 10 декабря 2021 г.

Применяемые формы не требовали идентификации респондентов, что обеспечивало анонимность ответов на вопросы. Другой важный аспект, на который респондент может ответить в любое время, не требует, чтобы ответы были даны в то время, когда они их получают, поэтому респонденты могут ответить в подходящее время. Стоит отметить, что через формы исследования, отправленные по электронной почте и WhatsApp, лица, участвующие в исследовании, не получают влияния или личных мнений от исследователя, что обеспечивает более достоверное и надежное исследование.

Всего анкета содержала 21 (двадцать один) вопрос, из которых 17 (семнадцать) были объективными с вариантами ответов от 4 до 5 определенных ответов и 4 (четыре) дискурсивных (открытых) вопроса. В закрытых вопросах участникам исследования предлагается выбрать один из представленных вариантов. Анкета была применена с помощью инструмента Google Forms, где электронные письма были отправлены во все начальные учебные заведения в муниципальной сети города Белу-Оризонти - MG, с населением, которое было частью исследовательской вселенной. Контакты с соответствующими школами были установлены заранее вместе с рекомендательным письмом и объяснением проекта. Помимо электронной почты, анкета рассылалась через WhatsApp, Facebook, Twitter и Instagram, то есть рассматривалась и размещалась в нескольких социальных сетях.

Согласно Gil (2008), объективные вопросы — это вопросы, обычно используемые в большинстве исследований из-за большой однородности данных, полученных с помощью ответов, а также из-за того, что их легче установить и обработать во время составления таблиц и анализа обсуждения. 4 (четыре) дискурсивных вопроса содержали вопросы, относящиеся к

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



рассматриваемой теме, и, следуя линии Gil (2008), респондентов просили быть честными и давать свои собственные ответы. Открытые (дискурсивные) вопросы допускают и допускают достаточную свободу ответов респондентам анкеты.

Данные были сведены в таблицы в ходе полевых исследований и основаны на методологии, указанной в исследовании, в котором они были проанализированы и представлены. Информация была проанализирована путем установления процентного соотношения цитируемых ответов, чтобы можно было интерпретировать результаты исследования. Эта работа проводилась посредством электронной табуляции данных через саму форму Google Forms, где была построена анкета для опроса, табулирование данных происходит по мере обработки опросов операционной системой, и она уже вычислила данные, оставив их сохраненными. и организовано.

Другой использованный ресурс заключался в том, чтобы связать Excel с Google Forms, чтобы они использовали один и тот же лист данных, что облегчило передачу графики и данных для использования тела и разработки методологической работы, в дополнение к архивированию и хранению в которые можно использовать и применять при необходимости на других этапах исследования. После электронной табуляции данных, выполненной Google Forms, был проведен тщательный анализ статистических данных, которые были основаны на авторах.

Для данных, содержащихся в таблице с дискурсивными ответами, была составлена ручная табуляция, в которой ответы были проанализированы и произведено сгущение полученных однотипных ответов. Поскольку это более широкое исследование, необходимо было использовать смешанные таблицы данных, то есть в одном и том же исследовании использовалась ручная и электронная таблица. После выявления ответов проводился анализ и обсуждение данных из таблиц с ответами.

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



3. РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЕ

Чрезвычайно важно знать, кем является учитель, работающий в базовом образовании, помимо того, что это актуально, автор считает это основополагающим, так как через информацию, полученную из профиля и характеристик учителей, можно проследить более адекватные стратегии обучения. Узнайте о практиках, с которыми сталкиваются педагоги, вникните в их рабочую рутину, определите их навыки и знания, передайте базы и ресурсы, в которых можно подумать о лучших способах и намерениях улучшить образование в общем объеме, чтобы они могли стремиться к максимальным результатам. и качество образования для населения (ANDRÉ, 2009 г.).

Данные были получены в ходе полевых исследований и на основе методологии, указанной в исследовании, после сведения данных в таблицы и достижения целей исследования.

3.1 АНКЕТА, ЗАПОЛНЕННАЯ УЧИТЕЛЯМИ

На приведенном ниже графике 1 показан процент ответов, связанных с вопросом об использовании игр и игр опрошенными учителями на своих занятиях в качестве формы обучения-обучения и о том, работал ли учитель уже или работает с этой методикой, при этом наблюдается, что 40 % учителей регулярно работают с играми и игровой деятельностью в своих классах. Другая часть учителей, что соответствует 36% опрошенных, периодически работает с играми и играми на своих занятиях как способом обучения и обучения учащихся с 1-го по 5-й класс начальной школы. Еще 17 % воспитателей усердно и результативно работают с игровыми и игровыми мероприятиями, обеспечивая развитие учения и обучения на своих занятиях. Меньшинство опрошенных учителей, составляющее 7%, никогда не занимались развлекательными мероприятиями, чтобы предлагать преподавание и обучение в своих классах начальной школы. Таким образом, на основе полученных данных можно

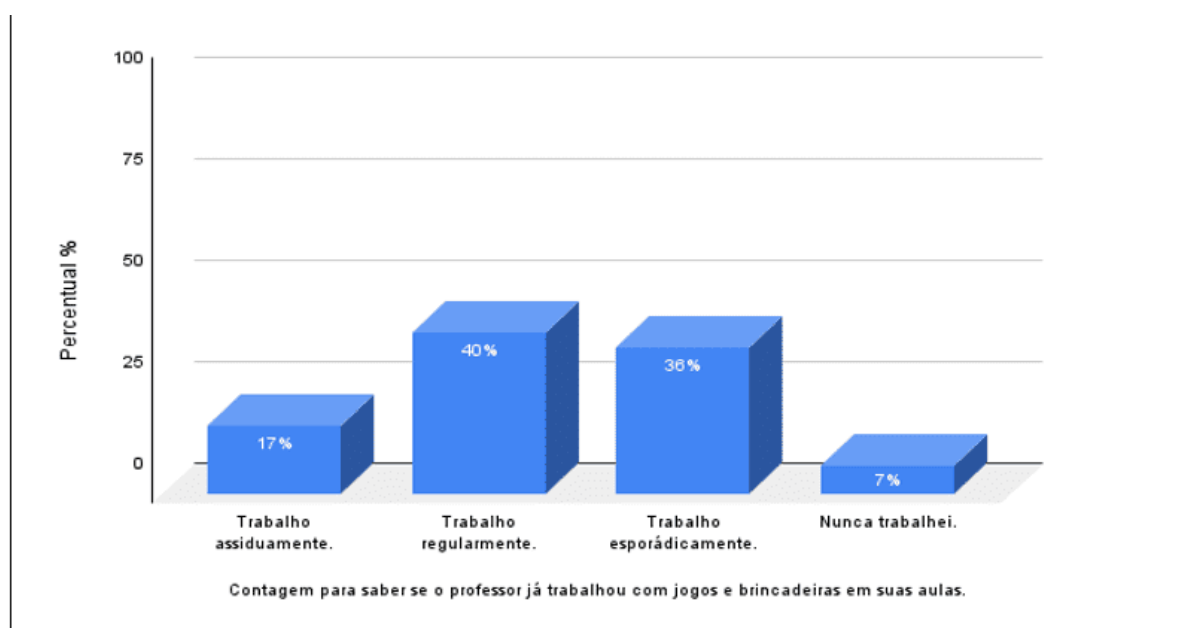
RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>

заметить, что большинство специалистов в области образования используют или использовали игры и игровые мероприятия как способ предоставить своим учащимся с 1-го по 5-й курс муниципальной сети Белу-Оризонти - MG преподавание-обучение, направленное на целостное развитие своих учеников.

Согласно Piccioni (2007), представление предложения об играх и играх в школьной среде означает предоставление самых разнообразных способов выражения, переполнения, воображения, открытия и переживания игрового процесса во всей его полноте и эффективности.

График 1. Работы, разработанные с помощью игр и игр на своих занятиях как формы преподавания и обучения в начальной школе.



Источник: подготовлено автором (2021 г.).

Полная игровость способствует тому, чтобы содержание, связанное с детьми и взрослыми, стало обширным и продолжительным, позволяя им думать, действовать, решать, сотрудничать, соревноваться, воображать, строить, открывать, испытывать самые разнообразные эмоции, творить, принимать ограничения, переживать, сотрудничать и живите очарованием детской жизни

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>

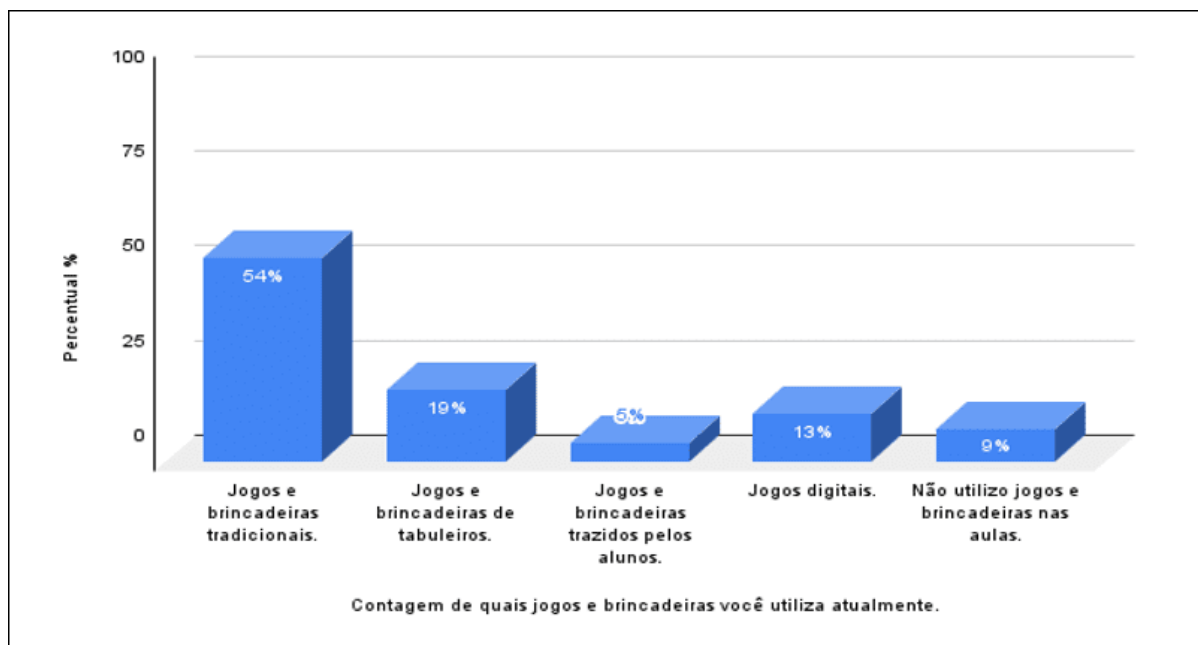


(PICCIONI, 2007). Это утверждение также можно найти у Marques et al (2020), подчеркивающих, что игра является одним из путей, обеспечивающих целостное развитие в рамках дошкольного образования. Процедура и акт игры чрезвычайно важны в системе обучения-обучения, так как это не просто период досуга и развлечения, это период, в котором проявляются знания, проницательность, восприятие и подготовка к следующей жизни (MARQUES и др., 2020).

Также замечено Brescovit и Utzig (2016), спасение традиционных игр и игр из прошлого позволит по-новому взглянуть на целостное развитие ребенка, так как будет наблюдаться другая культура игры, другой образ жизни, самовыражение, воображение. и творчество. Благодаря старым играм и играм дети смогут частично отказаться от зависимости от электронных игр и игрушек и, таким образом, вести более здоровую и здоровую жизнь, факторы, которые являются целью родителей и воспитателей, то есть чтобы их дети имели больше качества. жизнь во всех смыслах.

По данным, представленным на диаграмме 2 ниже, видно, что 54% учителей в настоящее время используют традиционные игры и шучу для целостного развития своих учеников. Продолжая проверять данные, отмечается, что 19% учителей предпочитают и отдают приоритет настольным играм как способу развития своих учеников, а 13% опрошенных учителей используют цифровые игры для обеспечения целостного развития своих учеников. Также замечено, что 9% воспитателей не используют какие-либо игры или шучу. А 5% опрошенных учителей предпочитают разрешать детям в классе брать свои игры и игрушки для использования на занятиях, при этом учитель является лишь модератором деятельности.

График 2 – Игры и шучу, используемые в настоящее время для развития учащихся:



Источник: подготовлено автором (2021 г.).

Marques (2017) отмечает, что игры и шучу чрезвычайно важны в повседневной жизни в образовательных учреждениях, потому что благодаря деятельности они становятся самой приятной и здоровой средой, обеспечивающей уникальные моменты удовольствия и обучения, поэтому учителя должны создавать критическое осмысление игр и игр в классе, а учитель, в свою очередь, должен иметь доступ к этим знаниям, обеспечивая использование игры как формы обучения и обучения для своих учеников. Эти знания необходимо стимулировать и усваивать с начальной подготовки учителя, обеспечивая тем самым необходимые условия для использования этого инструмента в качестве фасилитатора и стимулятора преподавания и обучения.

Для Piccioni (2007) традиционные игры и шучу также представляют собой неисчерпаемый источник исторических знаний о вселенной и о каждом

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



человеке, тем самым способствуя целостному развитию учащихся с помощью когнитивных ресурсов, которые способствуют и пробуждают рассуждения, принятие решений, решение проблем и исторические аспекты. - критическое осмысление их реальности.

Rodrigues, Santana и Santos (2016) уточняют, что игры являются важным педагогическим ресурсом в наше время, потому что благодаря их систематической практике дети будут направляться и стимулироваться к принципу моторного, психологического, социального, аффективного, когнитивного развития и обучения в школе. Практика игр и игр, в основном в школьном контексте и без колебаний, является одним из лучших инструментов для обучения, опыта, экспериментов и преобразований, а также для помощи в социализации, понимании, автономии и росте.

Согласно проведенному исследованию и рассматриваемому исследованию, на графике 3 установлено, что 56% учителей, то есть больше всего подчеркивают, что традиционные игры и шучу из прошлого вносят соответствующий вклад в их занятия. Часть учителей, что соответствует 38%, одинаково используют традиционные игры и шучу на своих занятиях и считают, что ребенок учится через игру, а играет через обучение, тем самым объединяя знания с игрой. Еще 6% опрошенных учителей также верят в традиционные игры и шучу, они используют эту стратегию, потому что понимают, что она облегчает обучение и обеспечивает качественное обучение. В полученных ответах было установлено, что ни один (0%) педагогов не считает, что нет соответствующего вклада в использование игр и игр на их занятиях.

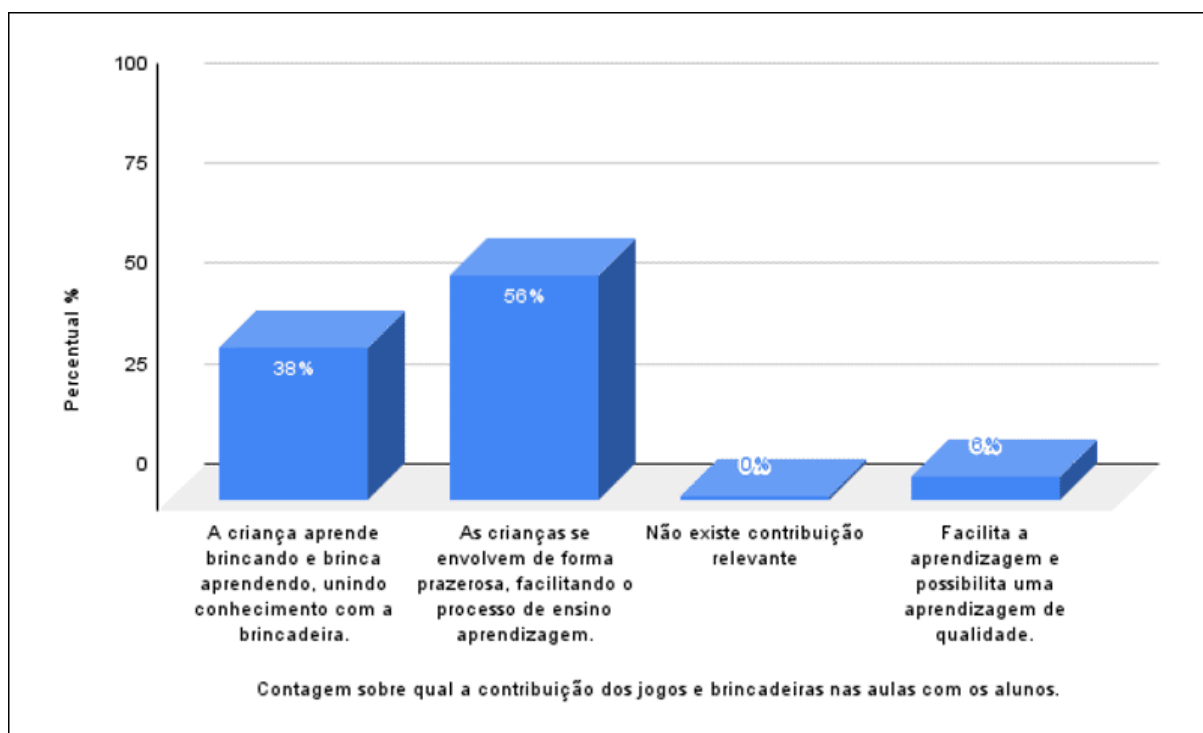
В исследованиях Piccioni (2007) он рассматривает память об игре, которая в настоящее время отсутствует из-за большого преувеличения предлагаемых детям аксессуаров и современных материалов, однако считается, что традиционные игры и шучу образовательного характера все же могут быть использованы. спасены благодаря связи между педагогом и учеником, а также

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>

укреплению связей между их сверстниками и культурой. Замечено, что благодаря этому стыку игры и шучу сохраняются во времени и пространстве и всегда будут иметь место связи ребенка с его воображаемой вселенной, полной фантазий и открытий.

График 3- Вклад игр и игр в занятиях



Источник: подготовлено автором (2021 г.).

Так же, как Rodrigues; Santana и Santos (2016), Teixeira (2014) подтверждают, что школьные пространства образовательных учреждений должны быть привлекательными, организованными, большими, динамичными, чистыми, легкодоступными и многоцелевыми, местом, где практика игр и занятий благоприятна и изучена. может служить детям для развития их навыков, творчества и воображения.

Teixeira (2014) сообщает, что несколько видов деятельности сотрудничают в качестве педагогического ресурса современности, среди них выделяются

RC: 114045

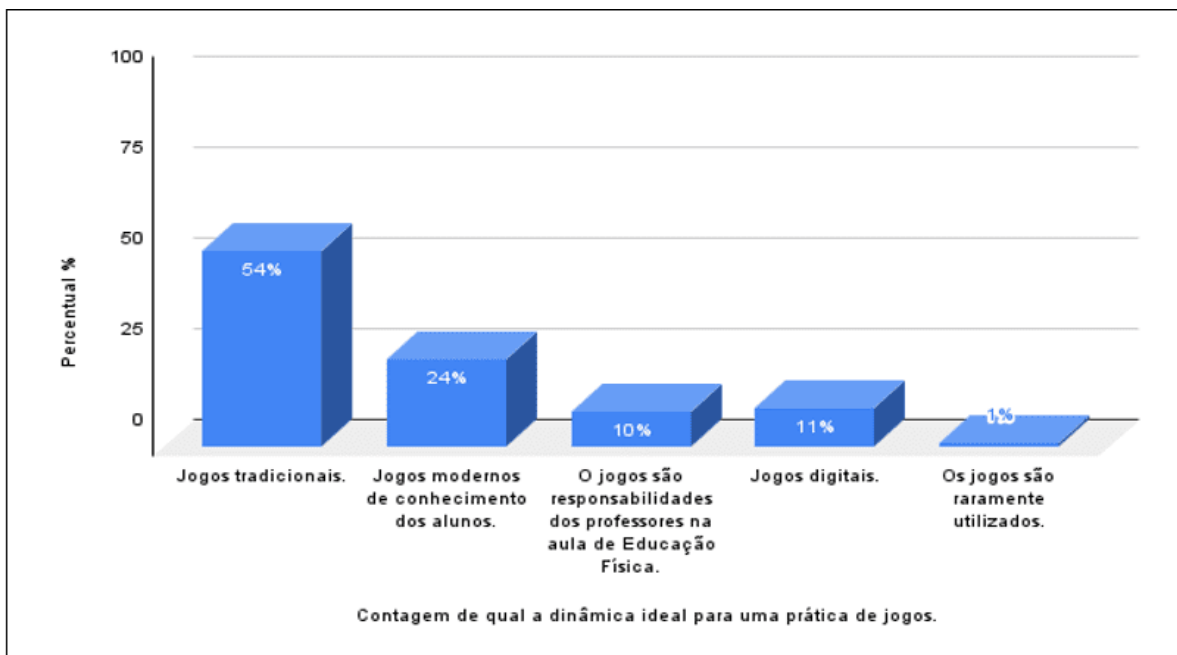
Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



игровые действия посредством искусства и образовательные игры, связанные с уходом за телом. Автор также подчеркивает важность «наличия комнат, соответствующих возрасту учащихся, наличия различных педагогических ресурсов, сотрудников, таких как квалифицированные учителя, которые представляют последовательные педагогические планы» (TEIXEIRA, 2014, стр. 81).

В данных, полученных с помощью Графика 4 ниже, было обнаружено, что большинство учителей начальной школы понимают, что традиционные игры и шучу имеют идеальную динамику для развития их учеников в различных аспектах, таких как когнитивное, эмоциональное, социальное развитие и двигатель, поэтому 54% считают традиционные игры лучшей формой интегрального развития. Еще 24% опрошенных учителей считают современные игры наиболее динамичными и идеальными для целостного развития своих учеников. Еще 11% учителей считают цифровые игры одним из лучших способов обеспечить идеальную динамику для игр. Ибо 10% учителей считают, что ответственность за игры и шучу должны нести учителя физкультуры, следовательно, освобождает от такой ответственности. И только 1% показывают, что игры редко используются в их повседневной деятельности на уроках.

График 4 – Идеальная динамика для игр



Источник: подготовлено автором (2021 г.).

Ибо Silva (2004) утверждает, что вселенная увлечения многих детей, не имеющих доступа к играм и игрушкам, технологически построена на нишевом рынке, однако существует течение, которое создает и воссоздает детский мир игр и игр из традиционных игры из прошлого, которые, в свою очередь, выходят за пределы барьеров и часто переходят из поколения в поколение, всегда учитывая воображаемое, фантазию, выдумку, открытие и вселенную игры и счастья, поэтому эта мечта создателя учетная запись и фантазия имеют исторически увековечен во времени и пространстве, чтобы действовать в мире.

Автор Silva критикует футуристические электронные игры, когда в своем повествовании подчеркивает, что акт игры развивает и перемещает бесчисленные переживания в социокультурном контексте, что, в свою очередь, считается основополагающим для того, чтобы ребенок мог видеть и лучше понимать окружающий мир. его. вернуться. В этом аспекте следует учитывать,

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



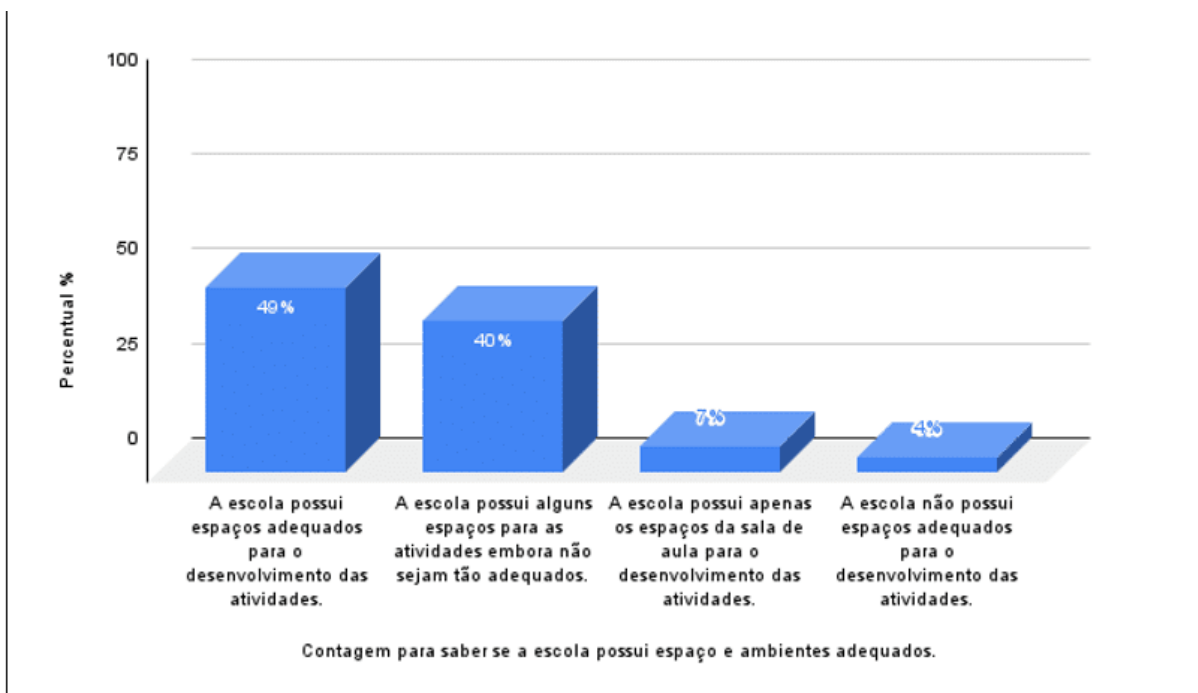
что электронные игры и игрушки постмодерна затмевают творчество, воображение, фантазию и открытия человеческой жизни (SILVA, 2004).

По данным, полученным в ходе полевых исследований, относящихся к пространствам и средам, пригодным для развития игр и игровой деятельности в школах, на графике 5 (ниже) видно, что 49% школ муниципальных образовательных сетей г. В Белу-Оризонти есть места и условия, подходящие для практики и развития игр и занятий. Другие школы, соответствующие 40%, имеют некоторые возможности для развития деятельности, однако они не столь адекватны. Еще 7% школ имеют только классные помещения для развития деятельности, не имея соответствующих пространств, таких как: корты, жилые помещения, сад, поля и места для отдыха. С 4% меньшинство школ, которые, в свою очередь, не имеют достаточного пространства для развития деятельности и, возможно, также классы не способствуют практике игр и игр в педагогических целях.

Согласно Navarro and Prodocimo (2012), школьные пространства и среда должны быть созданы и адаптированы для детей и вместе с ними, с учетом и пониманием их потребностей, трудностей, желаний, привлекательности и участия окружающей среды, чтобы она стала подходящим местом. ребенок может развиваться во времени и действовать посредством действия в мире. Для автора очень актуально задуматься о многочисленных возможностях опосредования досуговой деятельности в образовательном учреждении.

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).

График 5 – Подходящие места и среда для развития игр и занятий в школах:



Источник: подготовлено автором (2021 г.).

Согласно Fantin (2000), спасение прошлых игр и игр служит связующим звеном с настоящим, чтобы изменить ситуацию в будущем. Акт игры и спасения таких действий позволяет детям испытать уникальные практики, которые были важной вехой в жизни многих детей, живших в 80-х годах, и оставили свидетельства того, что такие игры и шучу изменяют жизнь детей в детском саду, которые живут В настоящее время, как стало известно на протяжении всей истории, традиционные игры, практиковавшиеся в середине 1980-х гг., оказали большое влияние на целостное развитие двигательных, социальных, аффективных и когнитивных аспектов детей того времени.

Для Fantin (2000) очень важно спасти игры прошлого, потому что такие игры выражают историю и культуру, и поскольку деятельность может помочь в развитии ребенка в дошкольном образовании, спасение традиционных игр и игр покажет особенности жизни, рефлексивное поведение, переживания, формы и

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



значения, особенно способы игры и общения. Создание традиционных видов деятельности от прошлых десятилетий до настоящего времени, чтобы изменить ситуацию в будущем, подтверждает Fantin (2000).

Kishimoto (2001) также описывает, что спасение традиционных игр, имевших место в детстве десятилетия назад, означает спасение истории и культуры народа, хотя эта популярная культура претерпевает множество изменений в социальной и технологической сфере, школа, в свою очередь, также часть этого процесса изменения и перехода.

Для Rodrigues, Santana и Santos (2016) образовательное учреждение обеспечивает подходящую среду для спасения традиционных игр прошлого, опыт через игру, в котором дети находят новый мир, полный новинок и открытий. Kishimoto (2001) завершает, говоря, что акт игры представлен как инструмент, способный эффективно действовать в целостном развитии детей в дошкольном образовании, соответствующий желаниям, возникающим из их вселенной и, таким образом, формирующим их особенности и идентичность.

Navarro и Prodocimo (2012) подчеркивают, что замкнутые пространства, организованные комнаты со столами и стульями, запертые шкафы для игрушек и аксессуаров каким-то образом подавляют желание ребенка играть. Поэтому воспитатель и весь школьный комитет должны иметь целостный взгляд, то есть видеть и быть внимательным к обеспечению принадлежностей и игровых материалов в классах.

На графике 6 в отношении опыта и эффективного участия учителя в традиционных играх и играх в детстве отмечено, что большинство опрошенных заявили, что они участвовали эффективно и что занятия были частью их детства, что соответствует 70 %, так как регулярное участие в традиционных играх опрос показал, что 20% учителей имели постоянный контакт с мероприятиями, а 10% опрошенных редко участвовали в мероприятиях игр и

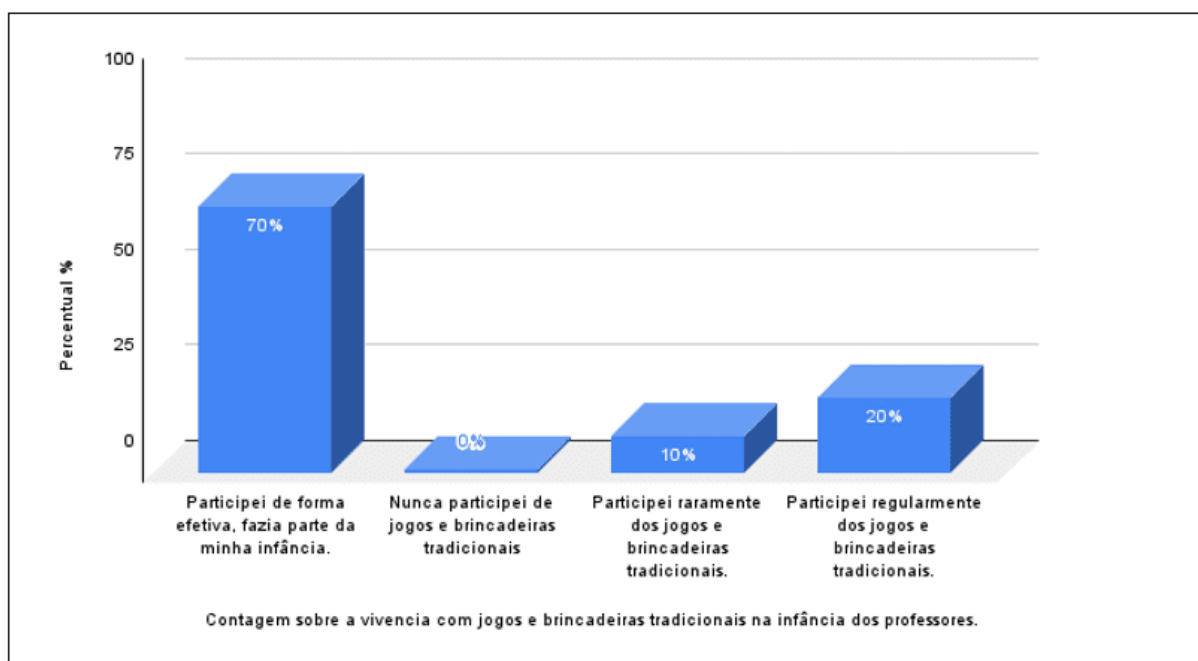
RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>

игр, интересно, что все учителя в выборке имели уже имели некоторый контакт с традиционными играми и играми, поэтому у нас не было ответа (0%), так как они никогда не участвовали в традиционных играх и играх.

Обсуждая диаграмму 6, Fardin (2015) упоминает, что несколько опытов спасения старых игр и игр оказались очень положительными, так как они помогают в процессе обучения, и такие действия могут быть интерпретированы только как ресурсы, и потеря смысла игр, или в некоторые ситуации, даже игрового смысла, принимают иные формы и функции при обучении и систематизации знаний, так как используются с основной функцией достижения уже установленных результатов.

График 6 – Опыт традиционных игр и игр в детстве учителя:



Источник: подготовлено автором (2021 г.).

Fardin (2015) цитирует аналогичное исследование старых игр и игр, отмечая в своей выборке, что большинство также использовали деятельность и опыт игр как неотъемлемую часть своей повседневной жизни и менее половины

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



ответили, что у них не было контактов и не было игра и игрушки являются частью их повседневной жизни, поэтому это указывает на то, что небольшая часть опрошенных просто не имела в детстве опыта участия в играх и игрушках, таким образом, они очень близки к записям, обнаруженным в график 6, который представляет 0-10% участников.

Игра работает как фундаментальный элемент для роста детей в целом, а также является приятной, интегрирующей деятельностью, которая обеспечивает социализацию с другими детьми из разных культур. Занятия физкультурой с упором на самостоятельность и обучение или на игры пробуждают детей к новым источникам интереса, развитию творчества и особенно к более эффективному обучению, поэтому традиционные игры и шучу можно рассматривать как сильный педагогический ресурс для современных занятий (SANTOS, 2012).

Очень близкий процент выявлен на графике 7 ниже, где речь идет о развитии игр и игровой деятельности с педагогической целью на занятиях, то есть 36% уже развили на своих занятиях деятельность с целью педагогического развития, а 35% регулярно разрабатывают игры и шучу на своих занятиях с целью педагогического развития по какому-либо преподаваемому предмету. У 24 % опрошенных педагогов деятельность также развивается, но без регулярности, то есть по возможности, развивается. Другие данные соответствуют учителям, которые никогда не разрабатывали деятельность на своих занятиях с целью педагогического развития, то есть 5 % опрошенных заявили, что никогда не работали с играми и играми целенаправленно, с целью педагогического развития.

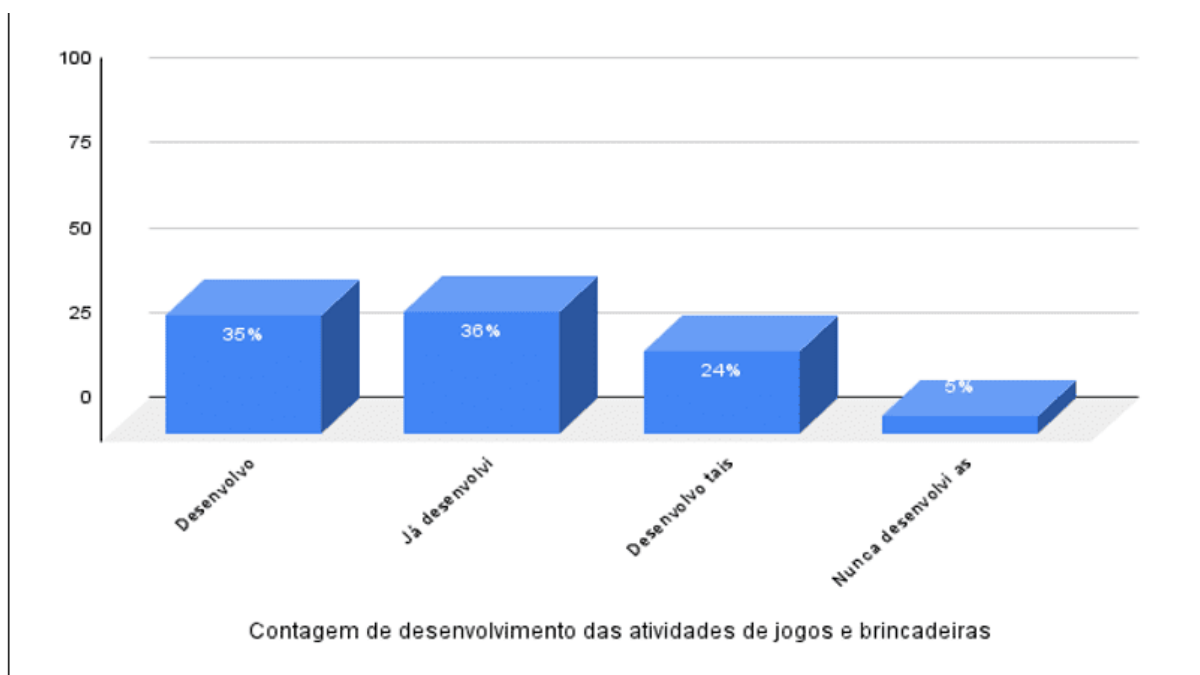
Удовлетворительно прослеживается на графике 7, где установлено, что большинство учителей осознают важность деятельности для педагогического развития и регулярно развивают традиционные игры и шучу на своих занятиях,

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>

стремясь тем самым к целостному развитию учащихся начальных классов с 1-го по 5-й год муниципальной сети города Белу-Оризонти – MG.

График 7 – Развитие деятельности игр и игр с педагогической целью на занятиях:



Источник: подготовлено автором (2021 г.).

Игра работает как фундаментальный элемент для роста, самостоятельности и формирования детей в целом, а также является приятной, интегративной деятельностью, которая обеспечивает социализацию с другими детьми из разных культур. Занятия физкультурой с игровой направленностью пробуждают у детей новые источники интереса, развития творчества и особенно для более эффективного обучения, поэтому традиционные игры и шучу можно рассматривать как сильный педагогический ресурс для современных занятий (RODRIGUES; SANTANA; SANTOS, 2016).

Ribas (2012) также подтверждает, что в настоящее время мир полностью погружен в глобализацию и высокие технологии в самые разные слои общества

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



и в воспитании детей ничем не отличается, все эти технологии в итоге приводят детей к индивидуализму, то есть полностью противостоит коллективизму, уменьшают способность развивать групповую деятельность, творить, адаптироваться, воображать и испытывать все формы игры, взаимодействия и счастья.

Для Neves (2012) традиционные игры и шучу претерпели многочисленные изменения в своем формате и применении, изменения произошли из-за нескольких факторов, в том числе сокращения пространств, предназначенных для практики деятельности, многие из них были уменьшены из-за рост насилия, имевший место в крупных столичных центрах, еще одна причина, которая была преобладающей для сокращения досуга, отдыха и развития игр и игр, о которой также упоминали другие авторы, такие как: Ribas (2012), Rodrigues; Santana и Santos (2016 г.), Teixeira (2014 г.), Brescovit и Utzig (2016 г.), Brustolin (2012 г.) и Alves и др. (2015), к распространению индустрии электронных детских игр и игрушек, которые, в свою очередь, становятся все более яркими, привлекательными и соблазнительными, заставляя детей поддаваться их очарованию и возможностям.

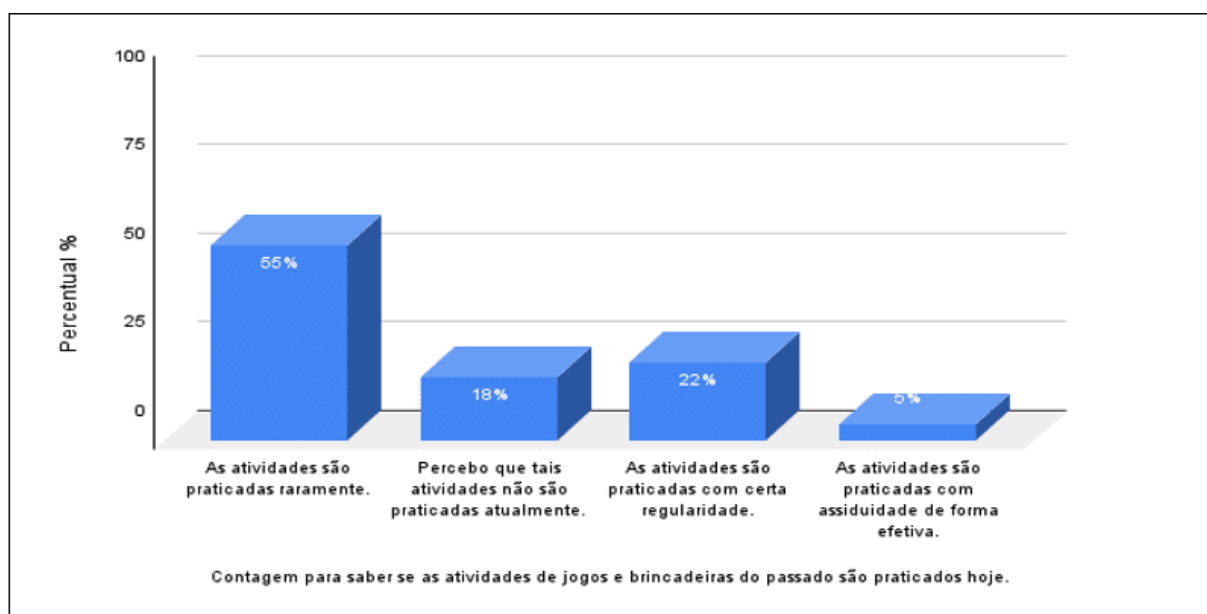
Fardin (2015) также опросил учителей в своем исследовании игрушек и старых игр и обнаружил в своем исследовании использование игрушек и игр как формы педагогического развития и пришел к следующим данным: 83% учителей эффективно используют игрушки и старые игры. шучу как форма педагогического развития на своих занятиях и 17% учителей заявили, что не используют такие занятия в целях педагогического развития в своей классной деятельности. Поэтому в обоих исследованиях отмечается приближение в процентном отношении относительно использования традиционных игр и игр как формы педагогического развития на своих занятиях в муниципальной сети с 1-го по 5-й класс начальной школы.

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>

Согласно полученным данным, представленным на графике 8 ниже, о мнениях педагогов по отношению к играм и играм прошлого, если они все еще практикуются с младшими школьниками сегодня. К сожалению, в ходе опроса были обнаружены следующие проценты: 55% утверждают, что игры и игровые мероприятия сегодня редко практикуются в их классах. Еще 22% демонстрируют, что игры и игровая деятельность в настоящее время практикуются с некоторой регулярностью, однако, похоже, что это все еще очень небольшое число из-за размера выборки. Часть, которая соответствует 18% опрошенных, заявляют, что игровая деятельность и игры в настоящее время на их занятиях не практикуются. А 5% участников исследования заявили, что упражнения регулярно и эффективно практикуются на их занятиях. Эти последние данные показывают важность спасения традиционных игр и игр в наши дни и актуальность эффективного участия в занятиях.

График 8 – Мнения об играх и играх прошлого, если они до сих пор практикуются с учащимися начальной школы.



Источник: подготовлено автором (2021 г.).

Souza (2008) упоминает, что:

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



... 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 и Vieira (2007) обсуждают выявление того, что педагоги должны ценить и уважать игры и понимать их влияние на целостное формирование детей, учителя являются ориентирами для стимулирования и развития навыков и способностей своих учеников, в дополнение к непосредственному участию в побуждении. творчество, воображение и поиск. Педагог будет представлять агент трансформации через свое целостное видение, то есть видя своих учеников как единое целое, допуская их спонтанность и множественный опыт через игру и игры.

Alves (2001), апуд Cordazzo и Vieira (2007) подходят к обсуждению элементарно и отмечают, что «хороший учитель — это не тот, кто проводит идеальный урок, объясняя предмет. Хороший учитель тот, кто превращает предмет в игрушку и соблазняет ученика играть» (ALVES, 2001, с. 20-21).

Еще в этом смысле Silva (2004) показывает, что необходимо понимать особенности и характеристики, возникающие при построении исполнения игры. Silva

](2004) подчеркивает, что традиционные игры и шучу прошлого, которыми наслаждались родители и члены семьи в 80-е годы, переносят опыт из прошлого в настоящее.

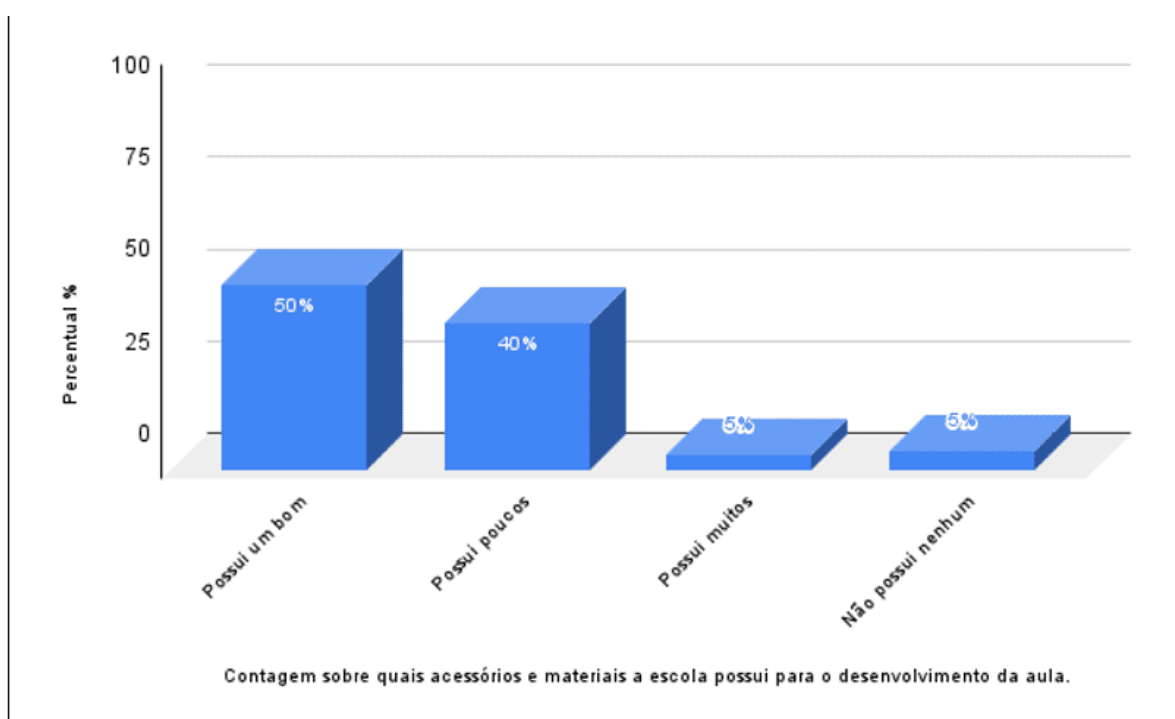
Что касается принадлежностей и материалов, которые есть в школах для развития игр и занятий в классах с 1-го по 5-й класс начальной школы в муниципальной сети города Белу-Оризонти, то на графике 9 ниже видно, что, к счастью, 50% школ имеют достаточное количество материалов для развития практической деятельности. С другой стороны, в 40% школ мало

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>

принадлежностей и материалов для занятий. К сожалению, только 5% школ имеют множество принадлежностей и материалов для развития занятий с педагогической целью. А 5% выборки опрошенных школ не имеют каких-либо принадлежностей и/или материалов, которые можно использовать для развития учащихся.

График 9 – Принадлежности и материалы, имеющиеся в школах для разработки игр и игровой деятельности в классе



Источник: подготовлено автором (2021 г.).

Согласно Navarro и Prodocimo (2012), обучение и развитие учащихся являются результатом игры, исследования и экспериментирования с играми и занятиями с педагогической целью. Учитель, в свою очередь, должен быть посредником, вдохновителем и агентом, который может обеспечить открытия, преобразования и эксперименты в жизни детей. Авторы ссылаются на то, что:

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

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



escola também pode ajudar nessa questão, por exemplo, adquirindo brinquedos adequados para a idade das crianças, ou pensando dentro da estrutura física da escola em ambientes dedicados ao brincar, com mais espaço e brinquedos diferentes, ou até dentro da rotina, em horários em que turmas diferentes se encontrem e possam brincar juntas. Tudo isso faz parte da mediação do brincar feita pela escola (NAVARRO; PRODOCIMO, 2012, p. 646).

Таким образом, Marques (2017) подтверждает, что игры и шучу позволяют внедрять инновации в способы обучения и развития детей, связанные с такими аспектами, как: квалификация преподавательского состава, подготовка школьного пространства, приобретение аксессуаров и материалов, используемых для практики, адекватность школьной среды и осведомленности родителей, поэтому за счет этих приспособлений и вставок можно ожидать улучшения процессов обучения, способных удовлетворить первичные желания детей, так как игры и шучу в рамках школьного контекста не добавляются, а являются частью интегральной методики обучения и развития.

Развитие ребенка начинается с различения собственного тела, то есть познания культуры тела, индивидуальности и особенностей, так как через структурирование тела человек порождает связи с материалами и индивидами, составляющие его повседневное существование (DAOLIO, 1995).

По данным, собранным и представленным на диаграмме 10 ниже, видно, что 75% опрошенных специалистов считают, что игры и шучу могут использоваться как форма интегрального развития по всем преподаваемым предметам (математика, португальский язык, естествознание, история), физкультура, география, английский язык, искусство и информатика). По 10% считают, что применение игр и игр актуально только по следующим предметам: (математика, португальский язык, естествознание, история, физкультура, география). Они представляют 7% педагогов, которые подтверждают, что предметы, которые можно развивать в традиционных играх и играх, следующие: (математика, португальский язык, естественные науки, история, физическая культура). Еще 7% считают, что игры и игры должны быть неотъемлемой частью следующих

RC: 114045

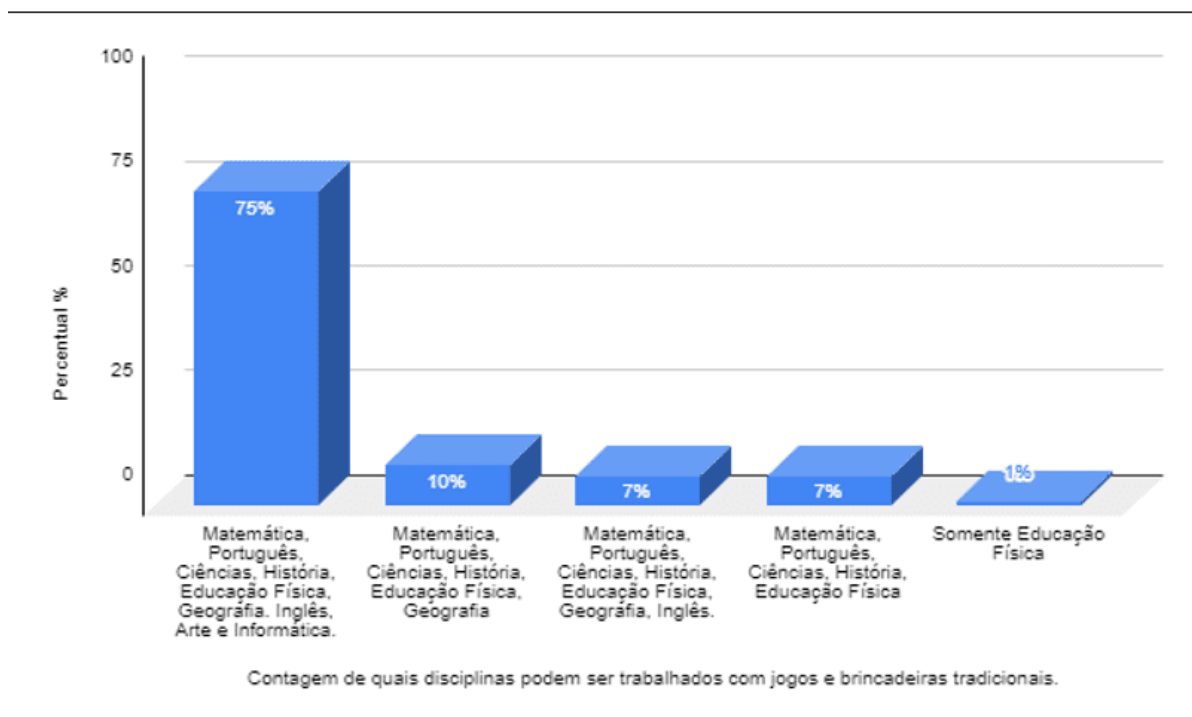
Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



предметов: (математика, португальский язык, естествознание, история, физкультура, география, английский язык). И только 1% считает, что игровая и игровая деятельность относится исключительно к дисциплине физической культуры, не считаясь с тем, что другие преподаваемые дисциплины могут быть связаны и эффективно работать с целью целостного развития учащихся.

Cordazzo и Vieira (2007) ясно понимают, что игра является одним из основных действий для целостного развития дошкольного образования, в дополнение к тому, что она является одной из основных практик, культивируемых и осуществляемых во время роста ребенка. Игры и шучу вдохновляют детей на развитие в нескольких аспектах (моторный, когнитивный, социальный и аффективный) в дополнение к развитию в изучении учебных предметов. Через игры ребенок подталкивается к преобразованиям в психическом развитии ребенка. Для многих ученых, как заявили Cordazzo и Vieira (2007). Игра открывает доступ к более выдающимся закономерностям целостного развития ребенка.

График 10 – Предметы, над которыми можно работать с традиционными играми и играми



Источник: подготовлено автором (2021 г.).

Для Piccioni (2007) игры также актуальны для развития детей во всех его аспектах (моторном, аффективном, познавательном и социальном), в многочисленных событиях детской жизни их участие в высказывании и выражении своего мнения значимо и эффективно. трудности, переживания, обиды и тревоги, в дополнение к сообщению фактов, ситуаций и событий. В нем также подчеркивается, что ребенок через игры и шучу учится слушать других, делиться и давать игрушки, создавать и производить игрушки и игры, чувствовать стимул к развитию своего творчества и воображения, в дополнение к тому, что он приобретает больше независимости и делает ребенка более автономны, с личностью, формирующей их личность и их собственную историю опыта игры индивидуально и в группах (PICCIONI, 2007).

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



По полученным результатам через Таблицу 1 ответов (ниже) видно, что все респонденты ответили на вопрос, причем многие дали более одного ответа, следовательно, были учтены все мнения респондентов. Утверждения были рассмотрены среди 4 (четырех) ответов, которые являются консенсусом среди опрошенных, (отсутствие педагогических материалов) (отсутствие готовности со стороны учителей развивать деятельность) (отсутствие надлежащего места для развитие деятельности) (Необходимость обучения педагогических кадров развитию деятельности). Мнения педагогов о том, что необходимо для занятий играми и играми как дидактическим средством на уроке, показывают, таким образом, что они считают наиболее необходимыми для выполнения игр и игр как средства и дидактического средства на уроках учебную деятельность. материалы для осуществления деятельности. Они также считают, что самое необходимое для практики в классе с педагогическим замыслом – это педагогический замысел, то есть сообщают, что многие профессионалы не заинтересованы в развитии деятельности. Другие опрошенные ссылаются на отсутствие или неподходящее пространство для развития деятельности, предложенной для целостного развития учащихся. Они также показывают, что наиболее необходимым является подготовка и обучение учителей, чтобы они могли понимать и эффективно применять игры и шучу в классе, чтобы они могли быть инструментом и дидактическим ресурсом в классе.

Таблица 1 – Мнения о том, что необходимо для занятий играми и играми как средством обучения на уроках для учителей начальных классов:

Мнения учителей	Ответы
Иметь материалы для проведения игр и игр	33
Педагогическая интенциональность	29
Иметь достаточно места для осуществления деятельности	19
Обучение профессионалов, чтобы они могли Тренироваться	19

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>

**Иметь творческий подход со стороны учителей****14**

Источник: подготовлено автором (2021 г.).

Rodrigues; Santana и Santos (2016) уточняют, что игры являются важным педагогическим ресурсом в наше время, потому что благодаря их систематической практике дети будут направляться и стимулироваться к принципу двигательного, психологического, социального, аффективного, когнитивного и познавательного развития в школе. Практика игр и игрушек, в основном в школьном контексте и без колебаний, является одним из лучших инструментов для обучения, опыта, экспериментов и преобразований, помимо помощи в социализации, понимании, автономии и росте. Автор добавляет, что через детские игры и игрушечные предметы учащиеся находят благоприятную среду для развития своих навыков, творческих способностей, драматических представлений, воображения, моторики, времени реакции, творческого и логического мышления.

Профессор и научный сотрудник USP Tizuko Morchida Kishimoto (2001 г.) провела несколько исследований и исследований, связанных с темой игр и игрушек. Некоторые из ее работ и исследований касаются важности стабильности и поддержания коллективной памяти в отношении практики игр и игрушек, помимо исторических истоков, развития ребенка посредством деятельности, поэтому исследователь исследует важность спасательных игр и игрушек, проводимых в прошлых десятилетиях до наших дней, выявляя их педагогическую значимость для целостного развития ребенка. (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: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-игрушки>



Таблица 2, приведенная ниже, была построена на основе ответов респондентов о мнении относительно неприменения игр и игр на уроках для учащихся начальной школы. Все участники исследования ответили на родственный вопрос, однако некоторые дали более одного ответа, таким образом, общее количество полученных ответов составило 115, среди различных ответов были учтены и включены в рамках анализа и обсуждения данных только 5 наиболее очевидных в опросе.

Таблица 2 – Мнения об основных факторах неприменения игр и игр на занятиях учащихся начальных классов:

Мнения учителей	Ответы
Отсутствует материал	18
Недостаток знаний у воспитателей.	14
Физическое пространство для деятельности	12
Я не думаю, что у них есть причины.	10
Незаинтересованность студентов.	10

Источник: подготовлено автором (2021 г.).

По материалам исследования, приведенным в таблице 2, в отношении основных факторов неприменения игр и игр на уроках преобладает, связанное с нехваткой материала, как видно из таблицы 1 (стр. 27) учителя ответили на то, что было необходимых для практики игр и игр в качестве учебного средства на уроках, также было замечено, что материалы выделялись в исследовании. Другим актуальным мнением было то, что основным фактором неприменения игр и игр на занятиях является недостаток знаний со стороны учителя. Другие респонденты приводили отсутствие достаточного пространства для развития игр и игр с педагогической целью в качестве оправдания неприменения деятельности на уроке. А другие респонденты сообщают, что отсутствие интереса со стороны учащихся является одним из преобладающих факторов

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



невключения игр и игр в занятия. И, наконец, респонденты также показали, что нет оснований для применения игр и игр на уроках с педагогическими и учебными целями.

Поэтому, основываясь на данных авторов Rodrigues, Santana и Santos (2016), Kishimoto (2001), Fantin (2000), Piccioni (2007), Teixeira (2014), Marques et al (2020) и других, отмечается, что игра не была регулярно представлена в образовательных учреждениях или часто не придавала должного значения, потому что они не верят, что игра является элементом целостного и культурного развития детей в дошкольном образовании, размышляя о предвещаемой ситуации, несколько ученых предмет в повестке дня поощрять и подчеркивать важность спасения игр и игр для школьной среды, чтобы они могли обеспечить педагогическую динамику и преимущества, вытекающие из систематической практики, включающей игровые занятия, которым помогали в предыдущие десятилетия.

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).

Согласно диаграмме 11 ниже видно, что 53% учителей иногда позволяют своим ученикам приносить игры и представлять свои игры во время урока, если они подвергаются предварительному анализу. Для 27% учителей они всегда разрешают детям приносить игры и шучу в класс, тем самым позволяя им регулярно испытывать такие занятия. Часть, которая соответствует 20% учителей, разрешает своим ученикам приносить игры и шучу в класс только по особым и заранее оговоренным случаям. К счастью, исследования показывают, что все учителя более эффективно позволяют своим ученикам приносить игры и поощрять игры, которые они проводят в классе, и ни один учитель не упустил возможность сделать игры и шучу неотъемлемой частью своих занятий,

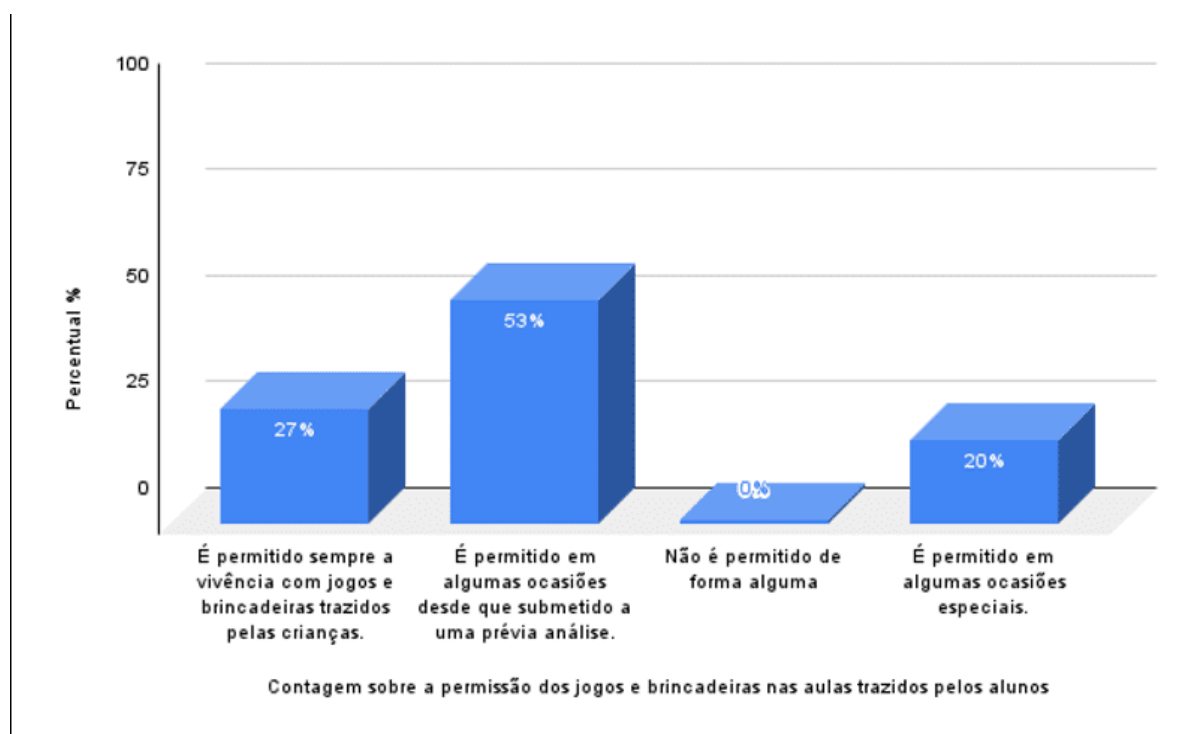
RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>

поэтому ответ, который никоим образом не позволяет игр и игр, проводимых и переносимых детьми, составила 0%. Таким образом, становится ясно, что все учителя в выборке осознают и проницательны в отношении важности игр и игр для целостного развития своих учеников, тем самым допуская действие, открытие, фантазию, притворство, и что их ученики переполняются рекреационными занятиями. виды деятельности.

В своих исследованиях Piccioni (2007) подчеркивает важность понимания и понимания ребенка в целом, особенно в его культуре, знаниях и знаниях, что позволяет им исследовать и открывать через игры и шучу, поэтому важно думать о времени и в пространстве рекреационной деятельности как момент трансформации, изучения и расширения знаний ребенка об окружающем мире.

График 11 – Игры и шучу, приносимые учащимися в класс



Источник: подготовлено автором (2021 г.).



Alves и др. (2015) по-прежнему обсуждает в своих размышлениях о роли педагога в дошкольном образовании и поощряет и поощряет всех учителей быть более преданными, преданными, вовлеченными, творческими, мотивированными и увлеченными своей работой и миссией в сфере образования. еще раз о важности понимания, познания, восприятия и интерпретации каждого ученика, то есть чрезвычайно важно, чтобы педагог успевал усваивать игру своих учеников, потому что через этот анализ и наблюдение он может и учиться, потому что воспитатель в класс может нарушить функцию преподавания и обучения.

Для автора в его наблюдениях было ясно и подтверждено рядом авторов, что дети не попадают в школьную среду без опыта игры, а, наоборот, имеют по своей сути игру как неисчерпаемый источник удовольствия и удовлетворения. , следовательно, ребенок также может передавать свои знания и опыт своему наставнику, что дает возможность увеличить коллекцию игр и игр (ALVES et al., 2015).

В своих наблюдениях и исследованиях Marques (2017) подчеркивает важность «бесплатных» игр в подходящее время в школьной среде, игра имеет основополагающее значение и должна поощряться и продвигаться ежедневно, благодаря различным разработанным играм наблюдается постоянное улучшение, в основном, у учащихся. с учебными осложнениями и поведенческими нарушениями, подчеркивает, что задача непростая, но не невыполнимая, поэтому важно, чтобы педагоги видели за рамками классной комнаты, имели широкое видение, усматривая потенциал в каждом ученике.

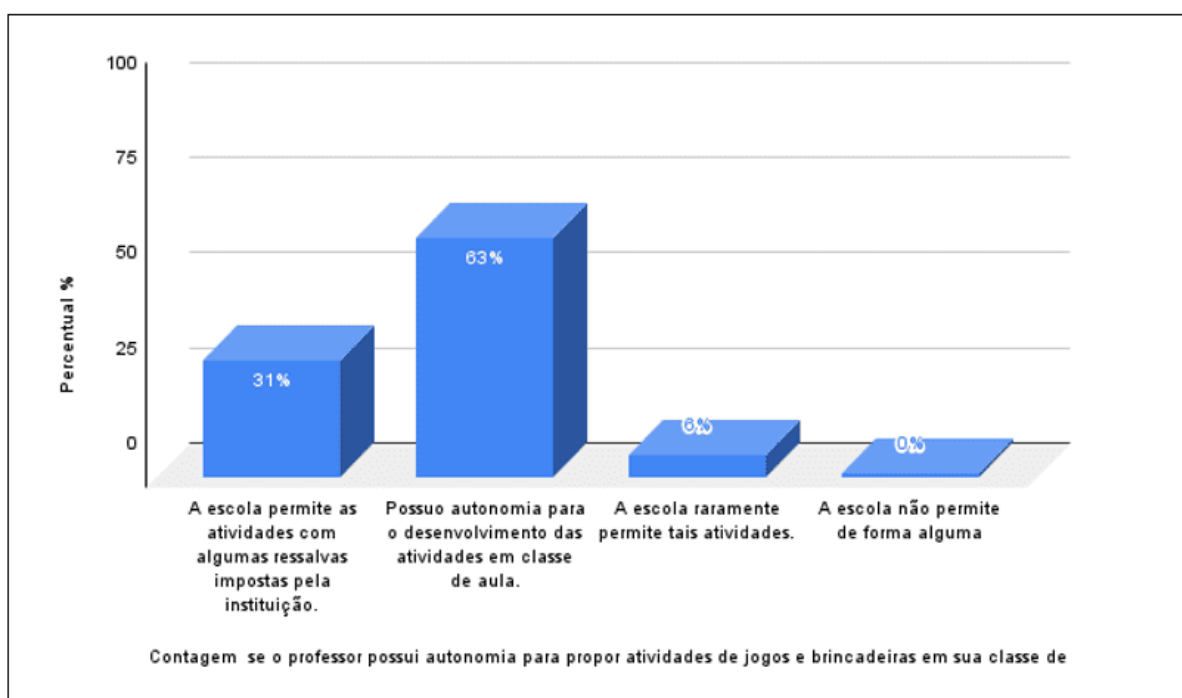
Согласно исследованиям, это видно из данных, вставленных в графу 12, которая касается автономии учителя предлагать игры и шучу в своем классе, поэтому большинство педагогов, соответствующих 63%, заявляют, что они имеют автономию для развития игр и деятельности в своем классе. Еще 31% ответили, что школа допускает развитие деятельности, однако эта

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>

деятельность имеет оговорки, налагаемые учебным заведением. Из опрошенных 6% говорят, что школа редко разрешает развитие игр и занятий на уроках. И 0%, то есть ни один из опрошенных учителей не заявил, что в школе никоим образом не допускается проведение игр и игр в классе.

Диаграмма 12. Автономия учителей предлагать игры и игровые мероприятия в классе



Источник: подготовлено автором (2021 г.).

В работе, разработанной Marques (2017), он представляет другие игры и шучу, представляющие вмешательство и посредничество педагогов в классе, игры, стимулирующие развитие социальных, когнитивных, двигательных и социальных навыков, и в результате развития эти способности могут ожидать от детей раскрытия творчества, улучшения координации движений, моторного обучения и двигательных навыков, стимулирования логического мышления, общения, самостоятельности и социализации, поэтому роль учителя имеет основополагающее значение для посредничества в разработанных действиях,

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



учитель участвует непосредственно в деятельности и является отправной точкой, точкой развития и точкой закрытия.

Предоставление возможностей для игр в школьных помещениях, особенно в дошкольном образовании, Navarro и Prodocimo (2012) не показывает, что ребенок должен просто играть без намерения или без посредника, который вмешивается, поэтому разъясняется, что когда воспитатель или наставник не вносит свои вмешательства в образовательный курс, этот принцип называется «педагогическим заброшенностью». В основном в контексте игры профессионалы образования раскрывают свою роль в школьном контексте посредника и агента преобразования.

Он также утверждает, что вместо того, чтобы посвящать себя понятиям, играм и играм, которые ученики уже освоили, педагог должен быть готов к новым знаниям, определенным образом это будет способствовать развитию, поэтому важность для учителя развивать в совершенстве его роль воспитателя, посредника и агента преобразования (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).

Национальная структура учебной программы для дошкольного образования – RCNEI[3] (BRASIL, 1998 г.) является справочным документом и указывает на полномочия, обязанности, функции и обязательства учителей. Согласно записанным данным RCNEI, учителям необходимо иметь восприятие и проницательность в отношении доказательств важности игр в школьном контексте и того, как игры характеризуются как фундаментальный элемент для детей, чтобы иметь возможность переформулировать и установить уровни и планы знаний. , посредством конструктивных действий. , воображаемых и

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



подлинных. Поэтому заметно, насколько важно для учителей распознавать и применять на практике рекреационную деятельность в педагогическом контексте.

По результатам, полученным в таблице 3 ниже, видно, что большинство респондентов, составив 69 ответов, считают, что те аспекты, которые развиваются у детей посредством игровой деятельности и игр, вносимых в педагогические занятия. Основополагающими являются групповое взаимодействие, то есть отношения и социальное взаимодействие. На заднем плане опрошенные предполагают, что способность рассуждать является преобладающим фактором, который развивается с помощью игр и игр, вводимых в повседневные занятия. Еще 37 педагогов считают, что развитие координации движений наиболее развито посредством игр и игр, проводимых на занятиях в педагогическом ключе.

Таблица 3 – Мнения о тех аспектах, которые развиваются у детей посредством игр и игр, внедренных на занятиях в начальной школе:

Мнения	Ответы
Групповое взаимодействие	69
Способность рассуждать	48
Координация движений	37
Творческий подход	14
Концентрация	14
Берегись	10
Психическое развитие	10
Автономия	10
Уважение к следующему	10

Источник: подготовлено автором (2021 г.).

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



Согласно Souza (2018), игра приносит пользу и обогащает обучение детей младшего школьного возраста, игра является частью жизни человека, игра - это жизнь в мире фантазий, открытий, воображения и достижений. Игру можно охарактеризовать как один из наиболее поучительных и конструктивных приемов педагогического процесса, так как через игры ребенок развивает интеллектуальную, эмоциональную и телесную стороны. Игра в ее игровом выражении создает бесчисленные возможности для развития и обучения, играя, если ты учишься, и учишь, если ты играешь, это связанные аспекты, которые должны приниматься во внимание воспитателями и родителями.

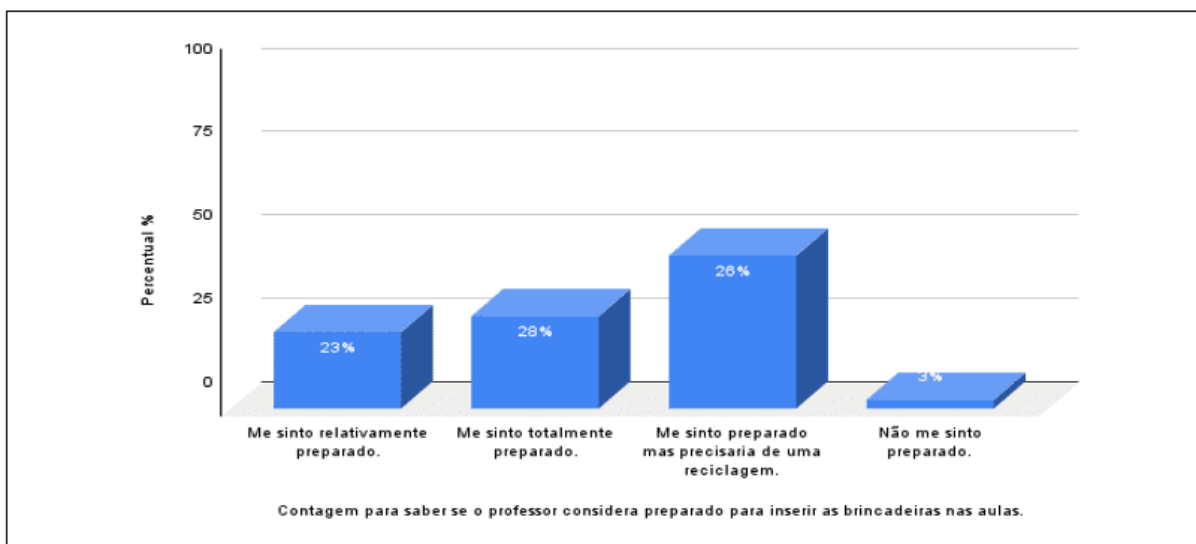
Souza (2018) добавляет, что через игру и в процессе игры происходят процессы обучения, играющие дети развивают потенциал для создания новых игр, живут фантазиями, открывают новые возможности, исследуют и исследуют, живут в воображении, развивают разнообразия и опыта, они пытаются обмениваться, одалживать, делиться, и при этом они более общительны и независимы.

На графике 13 ниже построены данные, собранные по ответам на вопрос: рассматривают ли и готовы ли учителя вводить традиционные игры и шучу в свои классы, чтобы они были частью учебно-методического процесса. Из полученных данных видно, что 26% опрошенных считают себя готовыми к развитию такой деятельности, однако им необходимо, чтобы утилизация осуществлялась на «отлично». Еще 28% педагогов считают его полностью готовым к развитию игр и игровой деятельности. 23% преподавателей чувствуют себя относительно подготовленными к развитию деятельности, связанной с учебно-методическим процессом. Только 3% опрошенных заявляют, что они никоим образом не чувствуют себя готовыми к включению традиционных игр и игр в свои занятия, чтобы они стали частью процесса преподавания-обучения.

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>

Диаграмма 13. Считается, что учителя готовы внедрять в свои классы традиционные игры и шучу, чтобы они были частью процесса преподавания и обучения:



Источник: подготовлено автором (2021 г.).

В исследованиях и размышлениях Marques (2017) рассматривается важность игр и игр в процессе грамотности, обучения и обучения учащихся. Тем не менее, это уместно показывает, что учителя начального и дошкольного образования не ограничиваются обучением посредством передачи школьного содержания, но что они обладают восприятием и проницательностью в отношении развития психологических аспектов учащихся, для которых обучение и знания важны. . В нем подчеркивается, что игры и шучу являются сильными союзниками в процессе обучения и развития, потому что благодаря игровой деятельности окружающая среда и обучение становятся более приятными, привлекательными, привлекательными и доставляющими удовольствие.

Поэтому игра является одним из видов деятельности, которые имеют большое значение в школьном контексте и должны быть интегрированы в учебный процесс школы, а учителям необходимо получать такие знания для развития и

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



применения на уроках, позволяя своим учащимся связь между преподаванием и обучением, а также между игровым обучением и обучением посредством игры как облегчающей и преобразующей формы обучения. Эти упомянутые знания следует поощрять с предварительной академической подготовки, предлагая возможность применения этого инструмента модерирования обучения и развития (MARQUES, 2017). Автор также упоминает, что:

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).

В этом смысле Navarro и Prodocimo (2012) подчеркивают роль профессионала в области образования и утверждают, что педагог может и должен быть агентом-посредником, который предоставит своим ученикам бесчисленные возможности для творчества, исследования, воображения, организации, руководства и экспериментирования. Чтобы все эти факторы проявлялись во всей полноте, профессионалу важно знать об окружающей среде, доступных материалах, формах организации и вмешательства, помимо повышения осведомленности о важности игр для формирования и построения знаний со стороны своих учеников...

4. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ РАССМОТРЕНИЯ

Исследование выявило взаимосвязь между авторами в отношении спасения старых игр и игр и того, как они могут быть эффективными в физическом, когнитивном, социальном, эмоциональном и психологическом развитии детей младшего школьного возраста.

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



Цель этого исследования состояла в том, чтобы проанализировать вклад игр и игр, испытанных в прошлом, чтобы они могли способствовать всестороннему развитию учащихся с 1-го по 5-й класс начальной школы в муниципальной сети города Белу-Оризонти. В этом смысле на общую задачу работы был дан ответ при разработке теоретической базы, где посредством литературы и научной базы, дополненной полевыми исследованиями, стала ясна важность игр и игр для целостного развития учащихся начальной школы.

Что касается исследовательской проблемы, то после анализа теоретической базы и полевых исследований, в которых учителя выявили и заведомо разоблачили формы и процессы применения игр и старых игр, подтверждая с учеными разработанную тему, было понято, что есть понимание о важность игр.

В ходе исследования было установлено, что учителя уже работали с традиционными играми и играми в повседневной жизни, и было замечено, что большинство (40% опрошенных) регулярно используют игры и шучу на своих занятиях.

По мнению большинства респондентов в данном исследовании отмечается, что большинство имело опыт в детстве с традиционными играми и играми, но лишь немногие усердно ими пользуются, несмотря на признание того, что их можно использовать по всем предметам. Они заявили, что наибольшие преимущества связаны с групповым взаимодействием, способностью рассуждать и концентрацией, что частично подтверждает гипотезу этого исследования. По-прежнему существует потребность в более широком понимании практики игр и игр, охватывающих аспекты развития в целом, при наличии у учителей большей педагогической интенциональности в их планировании на практике.

Результаты, полученные в ходе исследования, предлагают преподавателям, образовательным учреждениям и специалистам в области образования возможность изучить и пересмотреть свои обычные учебные планы и

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



стратегии, чтобы они стали более активными, привлекательными и эффективными.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

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

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

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

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

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

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

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



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

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

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

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

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

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

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

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

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

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



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

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

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

MARQUES, E. S. **Brincar e aprender: qual o lugar da brincadeira no ensino fundamental?** 42f.: 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/QgrcJHrnXTJrgmxwCfMTCJqtqDTLlcGbJl>>. 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: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



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

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

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

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

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

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

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>



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.

ПРИЛОЖЕНИЕ – КОНЦЕВОЙ ЧОСКИ

3. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.

Отправлено: Февраль 2022 г.

Утверждено: Февраль 2022 г.

RC: 114045

Доступно в: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/образование-ru/игры-и-шучу>