

N. CLASS.	M 796
CUTTER	C 337b
ANO/EDIÇÃO	2015

CENTRO UNIVERSITÁRIO DO SUL DE MINAS – UNIS/MG
EDUCAÇÃO FÍSICA
PATRÍCIA MARIA DE CARVALHO

OS BENEFÍCIOS DA LUDICIDADE NA HORA DO INTERVALO ESCOLAR
(RECREIO)

Varginha
2015

CENTRO UNIVERSITÁRIO DO SUL DE MINAS – UNIS/MG
EDUCAÇÃO FÍSICA
PATRÍCIA MARIA DE CARVALHO

OS BENEFÍCIOS DA LUDICIDADE NA HORA DO INTERVALO ESCOLAR
(RECREIO)

Trabalho apresentado ao curso de Educação Física do Centro Universitário do Sul de Minas como pré – requisito para a obtenção do grau de licenciatura sob orientação da Professora. Ione Maria Ramos de Paiva.

Varginha
2015

PATRÍCIA MARIA DE CARVALHO

**OS BENEFÍCIOS DA LUDICIDADE NA HORA DO INTERVALO ESCOLAR
(RECREIO)**

Trabalho apresentada ao curso de Educação Física do Centro Universitário do Sul de Minas como pré – requisito para a obtenção do grau de licenciatura sob orientação da Professora. Ione Maria Ramos de Paiva.

Aprovado em / /

Professora. Ms. Ione Maria Ramos de Paiva

Professora. Dr. Erondina Leal Barbosa

Professora. Esp. Marcia Ribeiro Moysés.

OBS:.

RESUMO

A ludicidade é essencial para o desenvolvimento das capacidades e habilidades motoras das crianças, por isso é de suma importância trabalhar com eles atividades que despertem neles a criatividade. Fazer com que eles criem algo novo em cima das atividades que foram propostas pelos professores faz com que eles usem e trabalhem sua imaginação e a sua criatividade, isso é muito importante para que eles desenvolvam de forma gradativa. O trabalho em equipe ou coletivo faz com que a criança trabalhe os aspectos sociais, emocionais e o cognitivo. Eles interagem uns com os outros e aprendem a ser mais cooperativos. Através das atividades aplicadas de forma direcionada e lúdica as crianças irão vivenciar muitas coisas novas que irá acrescentar muito no seu desenvolvimento a, ludicidade e uma ferramenta quem vem para auxiliar esse aprendizado. O objetivo desse trabalho é verificar se a implementação de brincadeiras e dos jogos no intervalo escolar (recreio) irá contribuir para o desenvolvimento das capacidades individuais e coletivas dos alunos, demonstrando de que maneiras essas atividades direcionadas irão ajudar no crescimento dessas crianças no aspecto social, cognitivo e motor.

Palavra chave: Ludicidade, aprendizado, e desenvolvimento.

ABSTRACT

Playfulness is essential to the development of skills and motor skills of children, so it is very important to work with them, activities that arouse in them creativity.

Get them to create something new on the activities that were proposed by teachers make them work and use their imagination and creativity it is very important for them to gradually develop.

Teamwork and collective causes the child work the social, emotional, and cognitive development. They interact with each other and learn to be more cooperative.

Through the activities applied in a directed children will experience many new things that will add a lot to your development, playfulness is tool that comes to assist this learning.

The objective of this work is to verify that the implementation of jokes and games in the school range (recreational) will contribute to the development of individual and collective abilities of students, demonstrating in what ways these targeted activities will support the growth of these children in the social aspect, cognitive and motor.

Key word: Playfulness, learning, development

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	7
2 A CRIANÇA E O BRINQUEDO.....	8
2.1 As razões do brincar.....	8
2.2 A importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança.....	9
2.3 O aspecto afetivo do jogo e brincadeiras.....	9
2.4 O intervalo dirigido.....	9
2.5 Benefícios do intervalo dirigido.....	10
2.6 Brinquedos e brincadeiras nos espaços escolares.....	10
2.7 A influência da tecnologia no desenvolvimento das crianças de hoje.....	11
2.8 Aprender através do lúdico.....	11
2.9 O professor e o seu papel frente à ludicidade.....	12
3 METODOLOGIA.....	13
4 CONCLUSÃO.....	14
REFERÊNCIA	

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo visa verificar se as atividades recreativas desenvolvidas nos intervalos escolares podem desenvolver aspectos sociais, cognitivos e afetivos nas crianças transformando o recreio em um espaço ideal para fazer amizades e sociabilizar. Também visa verificar de que maneira as brincadeiras e atividades feitas no recreio dirigido pode contribuir e influenciar as habilidades nas das crianças.

O recreio dirigido necessita de planejamento para saber como será conduzido, em relação ao espaço bem como os materiais utilizados. Pode-se também trabalhar com materiais alternativos fazendo variações e adaptações nas brincadeiras, desenvolvendo a criatividade e assim proporcionar aos alunos atividades que trabalhem as suas habilidades e que promovam a interação ente todos. É muito importante dar também aos alunos, estímulos que fazem com que desenvolvam habilidades motoras através das brincadeiras e atividades. (KISHIMOTO, 1998).

As atividades coletivas trabalham a cooperação fazem com que todos trabalhem em equipe. Isso é muito importante para que eles aprendam a dividir e a cooperar com o próximo.

Através de atividades aplicadas de forma lúdica os alunos vão trabalhar vários movimentos que fazem com que vivenciem novas experiências, assim despertando nas crianças sensações boas tornando a hora do recreio muito mais prazerosa. Assim pode-se propor atividades variadas, como jogos de tabuleiro, atividades com bola onde eles vão estar se interagindo uns com os outros, e aprendendo ter auto-confiança, e a saber ouvir a opinião do outro (KLISYS, 2010).

Atualmente observa-se a necessidade da ludicidade está sempre presente no cotidiano escolar e isso vem contribuindo com as concepções psicológicas e pedagógicas do desenvolvimento infantil. Dessa forma as atividades lúdicas ajudam a vivenciar fatos e favorecer aspectos da cognição.

Este tema foi escolhido com intuito de mostrar que o intervalo dirigido (recreio) faz toda diferença, pois contribuem para o desenvolvimento das capacidades e habilidade dos alunos de forma lúdica onde os mesmos podem ter nesse intervalo atividades específica e de uma forma direcionada, com brincadeiras e jogos que possibilita há eles a terem uma melhor interação com os seus colegas.

2 A CRIANÇA E O BRINQUEDO

O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. (TEZANI, 2006, pág.1).

Nos aspectos citados, as capacidades desenvolvidas através dos jogos têm como objetivo fazer com a criança possa experimentar e vivenciar coisas novas, assim podendo adquirir novas experiências. Através destas atividades eles vão apreender as regras dos jogos, e também aprender a respeitar a opinião do outro. Segundo Carneiro e Dodge (2007, pág. 59),

Têm-se várias razões para brincar, pois se sabe que é extremamente importante. Para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança. É brincando que a criança expressa vontades e desejos construídos ao longo de sua vida, e quanto mais, oportunidades a criança tiver de brincar mais fácil será o seu desenvolvimento.

Uma forma de expressão mostra a relação existente entre ação, pensamento e, “Linguagem”. A criança consegue lidar com situações novas e inesperadas, e age de maneira independente, e consegue enxergar e entender o mundo fora do seu cotidiano.

Atualmente as crianças entendem por brincadeiras os jogos eletrônicos fazendo com que as mesmas não se movimentem e as deixando estáticas e com isso vão ficando sedentárias e obesas. Com as brincadeiras tradicionais como, por exemplo, pular corda, elástico, pique alto, etc.. Fazem com que as crianças se movimentem a todo tempo, gastando energia e dando liberdade para criar proporcionando alegria e prazer.

2.1 As razões para brincar

A prática da brincadeira na escola promove aspectos diversos na criança que serão de suma importância para o seu desenvolvimento biopsicossocial, sendo imprescindível para uma formação sólida e completa.

A brincadeira colabora com sucesso escolar e com uso correto do tempo do lazer, podendo transformar a vida de um indivíduo pra melhor, fazendo com que eles comessem a se entender melhor e também auxilia sua convivência com as pessoas que estão ao seu redor.

2.2A importância da brincadeira para o desenvolvimento da criança

O brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. Ele envolve complexos processos de articulação entre o já dado e o novo, entre a experiência, a memória e a imaginação, entre a realidade e a fantasia, sendo marcado como uma forma particular de relação com o mundo, distanciando-se da realidade da vida comum, ainda que nela referenciada. A brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil, na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. O brincar não só requer muitas aprendizagens como também constitui um espaço de aprendizagem como ressalta MACHADO (2003, p.37).

2.3O aspecto afetivo do jogo e de brincadeiras

O desenvolvimento da função simbólica e da linguagem, o trabalho com os limites existentes entre o imaginário e o concreto, promove o conhecimento e interpretação dos fenômenos a sua volta, todo este contexto é proporcionado pelo movimento lúdico, que visa compreender os limites e as possibilidades da assimilação de novos conhecimentos pela criança. (RONCA e TERZI, 1995). O aspecto afetivo demonstra a sensibilidade da criança fazendo com que elas expressem os seus sentimentos e emoções.

2.4 O intervalo dirigido

Segundo Parecer CEB Nº05/97 do Conselho Nacional de Educação o recreio faz parte da atividade educativa e, como tal se inclui no tempo de trabalho escolar efetivo. E estando os alunos, sob-responsabilidade da instituição, também durante os intervalos ou recreios, esses momentos podem se transformar em excelentes oportunidades para os educadores conhecerem melhor o educando.

Mas é durante os intervalos ou recreios, que acontecem algumas coisas desagradáveis, tais como: brigas, acidentes em que os alunos ficam feridos e relações de conflitos entre os sexos e idades. Assim para evitar esses acontecimentos, se fez necessário um recreio monitorado, para proporcionar atividades e brincadeiras, que valorizem o espírito de cooperativismo, solidariedade, respeito e atitudes que melhoram a convivência. Além de oportunizar que as crianças tenham uma ocupação de lazer na hora do recreio.

Uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicação consigo mesma e com o mundo, é o brincar, que não é como muitos pensam apenas “recrear”, mas o desenvolvimento acontece de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a vida. (OLIVEIRA, 2000).

2.5 Benéficos do intervalo dirigido

As crianças que brincam durante o intervalo dirigido, resgata o prazer de apreender, fazendo que através das atividades realizadas durante o intervalo escolar (recreio) possam buscar cada vez mais melhorar o suas habilidades, assim podendo obter um ótimo desempenho. A brincadeira colabora com sucesso escolar com uso correto do tempo de lazer, podendo transformar a vida de um individuo, fazendo com que ele tenha uma melhor convivência com todos que estão ao seu redor.

São conhecidos muitos benefícios de certos jogos. Porém, é importante que o educador, ao utilizar um jogo, tenha definidos objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo. Enquanto a criança está simplesmente brincando, incorpora valores, conceitos e conteúdos. Paralelamente, levando em consideração o legado piagetiano, o desenvolvimento mental de uma criança, pode ser sensivelmente estimulado através dos jogos e brincadeiras. A brincadeira representa tanto uma atividade cognitiva quanto social, e é através dela que as crianças exercitam suas habilidades físicas, motoras, sociais, crescendo cognitivamente e aprendendo a integrar-se com o mundo e com outras crianças. (PIAGET, 1951)

2.6 Brinquedos e brincadeiras nos espaços escolares

Brincar é um ato espontâneo e natural pra a criança. É na escola onde as crianças permanecem a maior parte do tempo por isso é extremamente importante a elaboração de atividades que vão estimular as capacidades da mesma, fazendo com eles sejam mais criativo. Através das brincadeiras eles irão trabalhar várias capacidades como: raciocínio lógico, lateralidade, coordenação motora grossa e fina, tonicidade, orientação temporal, equilíbrio, entre varias outras.

Para Denzin (1975) a atividade lúdica é um meio de ensinar a criança a se colocar na perspectiva do outro. No brincar, interações face a face com uma ou mais pessoas são desenvolvidas, orientando os comportamentos cognitivos e simbólicos. Brincando, a criança se inicia na representação de papéis do mundo adulto que irá desempenhar mais tarde e desenvolver capacidades físicas, verbais e intelectuais, tornando-se capaz de se comunicar. O jogo ou brinquedo são, portanto, fatores de comunicação mais amplos do que a linguagem, pois propiciam o diálogo entre pessoas de culturas diferentes.

Brincadeiras e jogos podem e devem ser utilizados como uma ferramenta importante para o auxílio do ensino aprendizagem bem como para que se estruturam os conceitos de interação e cooperação. As brincadeiras e os jogos não são apenas um passatempo, são também formas de despertar na criança autoconfiança, desenvolvimento psicomotor, afetividade e são as principais formas de socialização, pois, através do brincar, a criança aprende regras e limites no qual usará respeitosamente no dia a dia com os colegas. (PIAGET 1951)

2.7 A influência da tecnologia no desenvolvimento das crianças do mundo de hoje

As fases de brinquedos das crianças, o tempo das bonecas de pano, dos carrinhos de madeira, dos cavalos de pau, das brincadeiras de amarelinhas, das cantigas de roda com, o cenário natural da noite, e o mistério das estrelas. Este era um tempo em que a subjetividade da criança se fazia de uma criança para outra e da criança com a mãe. Tempo em que se preservava o sonho e os limites se definiam no aprendizado de uma relação que é essencialmente lúdica a relação de uma criança com a outra.

Hoje novos tempos, a marca da industrialização, belíssimos na forma, iguais entre si e impostos à criança pelos meios de comunicação de massa. Tempos de globalização, quebra da singularidade do sujeito. Assim, a subjetivação da criança se faz num outro cenário. As brincadeiras de fundo de quintal foram substituídas e reduzidas a um quarto e a uma tela de Televisão ou computador. A relação da criança não é mais com outra criança, mas com imagem virtual.

Com isso, as emoções se perdem nesses circuitos eletrônicos e a criança passa a ter como melhor companhia, a máquina e as imagens virtuais e impedir as crianças de brincar, como diz Souza (1996, p.56), proibir a criança de brincar, tanto nega sua cultura, como nega sua infância. Nada acontece no desenvolvimento de uma criança que não passe pelo brincar. Pois no mundo de hoje é muito difícil ver as crianças brincando na rua de pique pega, queimada peteca, boneca, e de quebra cabeça dentre vários outros. Hoje em dia as crianças perderam um pouco do interesse por esse tipo de brincadeira, no mundo de hoje elas estão se interessando mais por jogos eletrônicos por celulares tabletes, entre outros tipos de brinquedos eletrônicos.

Atualmente, o mais comum é ver crianças pedindo celular, tablete, etc., em vez de pedir uma bola, uma bicicleta. A tecnologia é muito importante e veio para auxiliar, ajudar, facilitar a vida, pois toda hora surge uma nova ferramenta para auxiliar nas atividades do dia a dia. É essa evolução trouxe muita coisa boa, mas deve preservar as brincadeiras e jogos, pois faz muito bem para as crianças que elas se desenvolvam e adquiram habilidades que serão muito importantes para o desenvolvimento das suas capacidades. Também faz parte da cultura, por isso, deve preservar e resgatar o interesse das crianças por esses tipos de atividades, elaborando atividades diferentes que despertem o interesse deles cada vez mais, mostrar para eles que os jogos e brincadeiras também são muito importantes, e que traz muitos benefícios para o cotidiano de cada um deles.

2.8 Aprender através do lúdico.

O lúdico faz parte da atividade humana e atualmente escolar; caracteriza-se por ser espontâneo ativo e satisfatório. O lúdico acontece a partir do brinquedo, brincadeiras e jogos, pois é o momento que a criança entra no seu mundo da imaginação brincando.

A atividade lúdica tem o objetivo de produzir prazer, diversão e ao mesmo tempo em que se pratica esta atividade percebe-se que ela vem acompanhada de inúmeras brincadeiras para enriquecer nossos conhecimentos de forma prazerosa na educação.

Através das brincadeiras a criança pode expressar seus sentimentos, dúvidas e alegria, descobrir as regras do jogo, as emoções, sentimentos e novos conhecimentos; e principalmente o contato com outras crianças faz com que a própria criança possa viver melhor socialmente.

O professor deve procurar formas para contribuir na formação de cidadãos, ao refletir em sua prática pedagógica e ao trabalhar a atividade lúdica de forma que o aluno aprenda brincando. FREIRE (1996)

2.9 O professor e o seu papel frente á ludicidade.

A ludicidade possibilita ao educando estimular/revelar aspectos interiores, espontâneos e naturais, fundamentais para o desenvolvimento de sua aprendizagem.

O educador tem ampla responsabilidade em estar bem informado sobre a pedagogia do brincar em sala de aula, desde que sejam oferecidas atividades lúdicas de alta qualidade, pois ele é o responsável pelo avanço do processo de ensino aprendizagem. Cabe a ele desenvolver novas práticas educativas que permitam as crianças um maior aprendizado. “A participação em jogos representa uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para a criança e um estímulo para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico”. (PCN, 1997, p. 49).

Na Educação Física, o professor tem um importante papel na edificação do novo, pois ele deve propiciar a vivência lúdica como expressão real de um trabalho comprometido com a construção de uma nova escola (GARIGLIO apud ASSIS, 2005). É o professor que, através da proposição de brincadeiras e jogos, promove a intervenção a favor da construção do conhecimento. O professor, no papel de interventor, tem a oportunidade de propiciar a aprendizagem que atende as necessidades criativas e sociais da criança.

“As crianças precisam não apenas de tempo e espaço para brincar e praticar habilidades, elas precisam também de pais que as ajudem a aprender essas habilidades”. (MOYLES, 2006, p. 46). É importante não só a participação dos professores no processo de ensino aprendizagem através do lúdico, mas os pais devem incentivar os filhos desde cedo lhes trazendo brinquedos, brincadeiras e jogos adequados a faixa etária em que a criança se encontra.

3 METODOLOGIA

As coletas foram realizadas através de busca na internet, livros, além de artigos científicos.

4 CONCLUSÃO

Este trabalho tem como objetivo mostrar que o intervalo escolar dirigido (recreio) é essencial para o desenvolvimento das crianças e proporcionam vários benefícios para os alunos. Pois irão ter nesse intervalo atividades específicas, onde irá construí para que esses alunos possam desenvolver a suas capacidades e habilidades de forma lúdica.

O professor não tem só o compromisso de ensinar, mais também tem o papel de contribuir para que o aluno construa algo novo e que esse crescimento seja de forma gradativa, ampliando o seu conhecimento.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Primeiro e Segundo Ciclos do Ensino Fundamental: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais / Secretaria da Educação Fundamental.** – Brasília: MEC/SEF, 1997.

CARNEIRO, M. A. B. e DODGE, J. J. **A descoberta do brincar.** São Paulo: Editores Melhoramentos 2007.

DENZIN, N. K. **Jogo e interação: o contexto social das crianças** Rio de Janeiro: Objetiva, 1975.

FREIRE (1996, p. 59), Fonte: PORTAL EDUCAÇÃO - Cursos Online: Mais de 1000 cursos online com certificado

<http://www.portaleducacao.com.br/educacao/artigos/50878/a-ludicidade-construindo-a-aprendizagem-de-criancas-na-educacao-infantil#!1#ixzz3o0QNJdfU>

(GARIGLIO apud ASSIS, 2005).

ASSIS, Sávio. **Reinventando e esporte: possibilidades da prática pedagógica.** 2 ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

KISHIMOTO, T. Morchida. (organizadora) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 8. São Paulo: Livraria Pioneira, 1998.

_____, Morchida. **O brincar e suas Teorias.** {S.I} {S.N.} 1998.

KLISYS, F. 2010 **Recreio dirigido: diversão e aprendizado.** 2010. Disponível em: coordenacaoescolagestores.mec.gov.br/ Acesso em 24 de maio de 2015..

MACHADO, M. M. **O brinquedo-sucata e a criança.** São Paulo: Loyola, 1994. 5ª edição.

”. (MOYLES, 2006, p. 46). Fonte: PORTAL EDUCAÇÃO - Cursos Online: Mais de 1000 cursos online com certificado

<http://www.portaleducacao.com.br/educacao/artigos/50878/a-ludicidade-construindo-a-aprendizagem-de-criancas-na-educacao-infantil#!1#ixzz3o0QNJdfU>

OLIVEIRA, V. B. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, J. **A formação dos símbolos na criança.** Zahar Editores, Rio de Janeiro. [Links] 1951.

. (PCN, 1997, p. 49). Fonte: PORTAL EDUCAÇÃO - Cursos Online: Mais de 1000 cursos online com certificado

<http://www.portaleducacao.com.br/educacao/artigos/50878/a-ludicidade-construindo-a-aprendizagem-de-criancas-na-educacao-infantil#!1#ixzz3o0QNJdfU>

RONCA P. A. C.; TERZI, C. A. A aula operatória e a construção do conhecimento. 9. Ed. São Paulo: Edesplan, 1995.

SOUZA, E. R. O lúdico como possibilidade de inclusão no ensino fundamental. **Revista Motrivivência**. V. 8, n. 9, 1996.

TEZANI, T.C. R. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. **Educação em revista**, Marília, v.7, n.1/2, p. 1- 16, 2006.