



# ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,  
PESQUISA E EXTENSÃO

8º ENEPE UFGD • 5º EPEX UEMS

## **RECREIO INTERATIVO: RESGATANDO BRINCADEIRAS DE INFÂNCIA**

**Marley Augusta da Silva Santos<sup>1</sup>; Francinete Galvão Noronha<sup>2</sup>; Gleice Martins Gimenez<sup>3</sup>; Maria José de Jesus Alves Cordeiro<sup>4</sup>**

<sup>1</sup> Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência- PIBID. <sup>2</sup> Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência- PIBID. <sup>3</sup> Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência- PIBID.

<sup>4</sup> Coordenadora do PIBID e Docente da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul - Curso de Pedagogia.

### **RESUMO**

O trabalho realizado pelas bolsistas na Escola Municipal Sócrates Câmara na cidade de Dourados/MS, durante o intervalo das atividades pedagógicas desenvolvidas em sala de aula, ao qual denominamos de recreio interativo, parte da concepção de que o espaço escolar pode e deve ser transformado em um ambiente prazeroso e agradável e que as brincadeiras podem auxiliar o educador a alcançar o sucesso do aluno. Assim sendo, dentro do projeto PIBID/PEDAGOGIA/UEMS/ Dourados –MS elaboramos um subprojeto com o objetivo de utilizar o recreio das escolas envolvidas como uma estratégia motivacional da aprendizagem, além de maximizar a cultura lúdica das crianças e alunos. Por meio do brincar, podemos também aumentar o conhecimento de mundo das crianças através da música, brincadeiras de roda, cirandas, jogos de peteca, pula elástico, pega-pega, queimada e outras, pois percebemos que a maioria das crianças desconhece tais jogos. Para atingir tais objetivos, duas equipes, em regime de alternância, ficaram responsáveis pelo recreio das turmas. A turma do Pré II e do 1º ano, ocupam o espaço frontal da instituição e as demais turmas, fazem a recreação na área da quadra coberta onde são desenvolvidos jogos, brincadeiras, pinturas, cirandas de roda e outros. A proposta tem ainda como foco, evitar que as brincadeiras de infância sejam esquecidas devido ao excessivo interesse e acesso pelas crianças a jogos virtuais. Como resultado esperamos incentivar as crianças à socialização com os colegas de outras salas, aumentar a rede de amizade entre elas e, conseqüentemente, a aceitação das diferenças, mudanças de comportamentos e combate a violência na escola. As atividades foram iniciadas no primeiro

bimestre letivo e já percebemos que as crianças se socializam melhor com os colegas de outras salas e os conflitos interpessoais diminuíram consideravelmente.

**Palavras-chave:** PIBID –Recreio interativo –Jogos e brincadeiras

## INTRODUÇÃO

As crianças contemporâneas vivem a era tecnológica. Elas brincam sozinhas utilizando seus celulares, computadores, tablets, vídeo games e notebooks, enquanto vivem fantasias sentadas à frente do computador, o que diminuiu e, até mesmo, suprimiu parte das relações interpessoais que as brincadeiras feitas no quintal, pátios e ruas proporcionava.

Pensando no contato corporal, a socialização e a relação com o outro que a brincadeira proporciona, compreendemos a importância de desenvolver um sub projeto que, além de revitalizar as brincadeiras de rua e brincadeiras de roda, objetivamos trabalhar a oralidade e o movimento e também colaborar com ampliação do repertório lúdico da criança na pré-escola e séries iniciais.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 45), enfatiza a importância de trabalhar a música com as crianças, pois:

A música é a linguagem que se traduz em formas sonoras capazes de expressar e comunicar sensações, sentimentos e pensamentos, por meio da organização e relacionamento expressivo entre o som e o silêncio.

O uso de músicas durante a realização das brincadeiras, além de tornar o intervalo mais agradável e divertido, as crianças acabam conhecendo músicas com estilos diferentes dos que elas conhecem.

As brincadeiras durante o intervalo se justifica pois, segundo Queiroz e Martins (2009, p. 5), brincando podemos “transmitir mensagens capazes de resgatar a autoestima, o autoconhecimento, os valores como solidariedade, responsabilidade, autoconfiança, tolerância, concentração [...]”; que, de acordo com os autores, são essenciais à formação dos nossos educandos.

As brincadeiras constituem-se como um eficiente meio de resolução de problemas. Apesar de não termos o objetivo de desenvolver atividades e jogos com a finalidade do ensino da Matemática, propomos também uma extensão do que é

trabalhado em sala de aula com os alunos, trabalhando a seriação, contagem, indagações de deslocamento no espaço, uma vez que tais questões são inerentes ao brincar.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 213), diz:

[...] a continuidade da aprendizagem matemática não dispensa a intencionalidade e o planejamento. Reconhecer a potencialidade e a adequação de uma dada situação para a aprendizagem, tecer comentários, formular perguntas, suscitar desafios, incentivar a verbalização [...], representam vias a partir das quais as crianças elaboram o conhecimento em geral e o conhecimento matemático em particular.

Diante disso, colocamos como primordial utilizar do momento de jogos e brincadeiras para levantar questões que os façam refletir e utilizar dos vocabulários matemáticos como mais, menos, primeiro, segundo, antes, depois e assim por diante. Além de inserir o vocabulário geográfico como direita, esquerda, à frente, para trás, Essas ações de construção de conhecimento matemático ocorrem fundamentalmente em situações de jogos e brincadeiras, através do convívio social, da interação e do contato com músicas quando estão brincando.

O ato de brincar constitui o pensamento infantil. Essa foi a importante atribuição dada ao brincar feita por Vygotsky. Para o estudioso, o jogo e a brincadeira são por si só, uma situação favorável à aprendizagem, nos quais as regras e a imaginação favorecem novos comportamentos, além dos habituais das crianças, pois elas agem como se fossem maiores do que realmente são. Esse comportamento, na concepção do autor, contribui intensamente para o seu desenvolvimento (VYGOTSKY apud QUEIROZ e MARTINS, p. 7).

Com base nisso, colocamos como objetivos: motivar o aprendizado por meio da ludicidade; promover um recreio diferenciado, com jogos, brincadeiras e música; resgatar brincadeiras e jogos que já não fazem parte da cultura lúdica das crianças; estimular a atenção, memória, aceitação de regras e concentração e ainda, proporcionar a competitividade como forma de lidar com os sentimentos de perda.

## **DESENVOLVIMENTO**

Para que pudéssemos colocar em prática as atividades do Recreio Interativo, primeiramente, fizemos estudos sobre a importância do brincar por meio de leituras de textos disponíveis, por exemplo, no site do Ministério da Educação - MEC, o Portal do Professor. Houve também discussões sobre a atividade junto com a supervisora do

PIBID na escola, da qual recebemos orientações para a construção do subprojeto, sugestões de brincadeiras e uso de jogos e brinquedos da Sala de Recursos Multifuncionais.

O recreio interativo acontece no intervalo das aulas na escola, no período matutino das 09:30h às 9:45h, com as turmas do Pré ao 5º ano todas as quartas feiras, salvo os dias de chuva quando as crianças não saem para o intervalo.

Desenvolvemos as atividades no espaço da escola, dividindo as turmas em dois grupos. Do Pré ao 1º ano, as crianças utilizam o espaço frontal da escola, onde há um parquinho de pneu. Já as turmas do 2º ao 5º ano, estas ficam no espaço da quadra coberta, aos fundos da escola. Essa divisão já existia anteriormente ao PIBID, pois segundo a gestão da escola é uma forma de evitar que os maiores machuquem os menores.

As bolsistas, em regime de alternância, são divididas em dois grupos para desenvolver as atividades com os dois grupos de alunos. Com eles, realizamos jogos, músicas e brincadeiras tais como: como pulando elástico, pega-pega, alerta, corre cotia, esconde-esconde, queimada, caça tesouro, pula cela, batata quente e outras que foram propostas pelas crianças, como pular corda, passa anel, peteca, voley e muitas outras. Usamos como recursos: elástico, bola de futebol, vôlei e tênis, brindes para o caça tesouro, bambolê e rede de vôlei, além de brinquedos disponíveis na Sala de Recurso Multifuncional e se necessário materiais confeccionados no projeto.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Considerando que o PIBID na escola Sócrates Câmara teve seu início em abril do corrente ano, portanto, em andamento, os resultados considerados parciais apontam que as crianças estão participando das brincadeiras, se socializando melhor com os colegas de outras salas e os conflitos interpessoais diminuíram consideravelmente durante o tempo escolar e do recreio.

## **REFERÊNCIAS**

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 2001.

QUEIROZ, Tania Dias. MARTINS, João Luiz. Pedagogia Lúdica: jogos e brincadeiras de A a Z. 2. ed. São Paulo: Rideel, 2009.

FUNDAÇÃO JOAQUIM NABUCO. Jogos e brincadeiras Infantis Populares I.

Disponível em:

<http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/images/atividadespedagogicas/atividade-jogos-e-brincadeiras-infantis-populares-1.pdf>. Acesso em: 18 de jun. de 2014.

**Agradecimentos:** A CAPES, pelas bolsas