



ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO

8° ENEPE UFGD • 5° EPEX UEMS

RECREIO INTERATIVO: MÚSICAS, BRINCADEIRAS E JOGOS LÚDICOS.

Liliane Silva Gaia¹; Ariana Ferreira da Silva²; Maria José de Jesus Alves Cordeiro³;

UEMS- Cidade Universitária de Dourados-MS-Caixa Postal 351 - CEP: 79804-970; E-mail:lilianegaia_1996@hotmail.com

¹ Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência- PIBID.² Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência- PIBID.

³ 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 Arthur Campos Mello situada no bairro Cachoeirinha na cidade de Dourados/MS, durante o intervalo das atividades pedagógicas desenvolvidas em sala de aula, ao qual denominamos de Recreio Interativo, com as crianças do pré-escolar ao 5º ano do Ensino Fundamental, período matutino, parte do princípio 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. As atividades recreativas ocorrerão todas as terças-feiras, no horário das 09h30min às 09h45min, salvo os dias de chuva, pois as crianças, nesses dias, não são liberadas para o intervalo, sendo dispensadas mais cedo. Assim sendo, dentro do projeto PIBID/PEDAGOGIA/UEMS/ Dourados – MS foi criado um projeto com o objetivo de utilizar o recreio como uma estratégia motivacional da aprendizagem, além de maximizar a cultura lúdica das crianças e alunos. Através do Recreio Interativo, por meio do brincar e do cantar, tendo como base o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (2001) podemos desenvolver e ampliar na criança sua capacidade de falar, pensar, imaginar, tomar decisões, expressar sentimentos repetir ações prazerosas, de partilhar, conhecer a si, aos outros e o mundo. Brincando a criança pode experimentar e explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da

cultura. Como a proposta está em andamento, os resultados são parciais, os quais podemos descrever como o aumento da socialização das crianças, diminuição das brigas durante o recreio, participação efetiva das crianças com demonstração de alegria nas brincadeiras de roda, nas músicas e danças, jogos e brincadeiras infantis que não mais realizadas nas escolas. As atividades foram iniciadas em abril deste ano já surte efeito prático nas mudanças de comportamento, pois muitas vezes as crianças nem querem retornar para a sala de aula. Além disso, as crianças do turno vespertino que vão a escola no turno matutino para outras atividades, ao verem o que ocorre nesse projeto, começaram a solicitar de suas professoras as mesmas atividades em seu turno.

Palavras-chave: Atividades lúdicas, escola e criança, socialização.

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por finalidade proporcionar aos alunos uma forma de recreio diferenciado no qual os alunos poderão se desenvolver nos aspectos: físico, intelectual, motor, afetivo e social, através de músicas, brincadeiras e jogos lúdicos.

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. (KISHIMOTO 2010, p.1)

Como a própria autora coloca, o ato de brincar é tão importante e extremamente valorizado pelas crianças que o recreio entra como um tempo e espaço de suma importância para ajudar a criança a se desenvolver, além de propiciar o resgate de brincadeiras, músicas e jogos que hoje já não realizadas, preservando a cultura lúdica.

Segundo a autora Kishimoto (2010) a cultura lúdica é algo específico de crianças que brincam. É fundamental que as crianças tenham um volume de cultura lúdica, pois ela terá um arsenal de informações para interagir com outros pares. A criança que brincou bastante terá maiores condições de exercer liderança, encontrar novos jeitos para brincar e regras novas para colocar em prática (participar de maneira ativa) e, apresentará ainda, flexibilidade para com as pessoas, o que é fundamental para os nossos dias.

O brincar interativo com o auxílio de bolsistas vem proporcionando maior riqueza, complexidade e qualidade nas brincadeiras e nas relações interpessoais, principalmente no ambiente da escola, local fundamental para propagar a cultura popular dos brinquedos e brincadeiras e cantigas de roda, promovendo a inclusão de todos no projeto pedagógico.

Assim, nas nossas ações do projeto Recreio Interativo – PIBID PEDAGOGIA/UEMS temos por objetivos, motivar o aprendizado por meio da ludicidade; promover um recreio diferenciado, com jogos, brincadeiras e música; resgatar brincadeiras e jogos que não fazem parte da cultura lúdica das crianças; estimular a atenção, memória, aceitação de regras, concentração; proporcionar as crianças o entendimento do que é competir e como lidar com os sentimentos de perda.

DESENVOLVIMENTO

Para que o brincar tenha qualidade, além do espaço, materiais e mediação dos professores ou nesse caso nós bolsistas, é necessário ter um grupo de crianças para brincar. Crianças é o que não falta na escola. Desse modo, planejamos e realizamos semanalmente atividades cujo conteúdo são jogos, músicas, brincadeiras que irão desenvolver a socialização e a inclusão, regras de conduta, concentração e respeito mútuo.

Para isso, brincamos de: queimada, pula-corda, orre cotia, bambolês, amarelinha, brincadeira de roda e pintura e muitas outras. Para isso, nos organizamos em grupo, em duplas ou individualmente, para dar oportunidades para todos alunos. Entre nós bolsistas, nos dividimos em duas equipes para revezamento no planejar e selecionar material, pois a execução é feita pelos seis bolsistas. Os materiais mais usados são: corda, bambolê, bola, tinta, rádio e caixa de som (para brincadeiras de roda), pincéis, bola de meia e peteca feita de TNT e jornal.

Quando iniciamos o projeto do recreio interativo nos deparamos com algumas dificuldades, uma das primeiras foi o fato deste ser realizado duas vezes na semana às segundas e terças-feiras. Por ser uma novidade na escola trouxe uma certa euforia nas crianças que resultou no não retorno para suas salas no horário estipulado, trazendo uma rejeição por parte dos professores. Em consequência, solicitaram que fosse feito só uma

vez por mês, no entanto, a coordenação do PIBID e a supervisora do mesmo na escola, reuniram-se com as professoras e coordenadoras e no final ficou acordado todas as terças-feiras para atividade.

Outra dificuldade encontrada foi quando constatamos que as crianças com deficiência inclusas nas salas comuns e atendidas na Sala de Recursos Multifuncional (local onde desenvolvemos também atividades de participação durante os atendimentos) não participavam das brincadeiras realizadas por nós bolsistas, ou seja, ficavam o tempo todo sentadas e vigiadas pelo responsável como Apoio.

Contudo, no decorrer do desenvolvimento do PIBID na escola Arthur Campos Mello, observamos muitas mudanças na escola e nas crianças, por mais que nosso projeto ainda esteja em andamento, os quais apontamos como resultados parciais dessa atividade. Vejamos:

- a) A primeira delas foi que o sucesso do nosso recreio interativo, observado pelas crianças do turno oposto que participavam do Programa Mais Educação, despertou nelas o desejo de participarem do projeto em seu turno (vespertino) fazendo com que professores passassem a desenvolverem um projeto semelhante ao nosso para esses alunos.
- b) A segunda mudança está relacionada à socialização, de alguns alunos com deficiência nas brincadeiras oferecidas naquele momento.
- c) A terceira é que identificamos dificuldades de algumas crianças em participar de certas brincadeiras como o pula-corda e com o tempo, observamos que as mesmas adquiriram um melhor desenvolvimento em sua coordenação motora o que as deixavam alegres e entusiasmadas em participar das demais brincadeiras.
- d) A quarta mudança que observamos foi na cantiga de roda e a brincadeira com o bambolê, nas quais as crianças usaram e muito sua imaginação.
- e) A quinta mudança veio com a aceitação e participação de alguns professores e professoras em nosso projeto quando os mesmos começaram a brincar junto às crianças.

CONCLUSÃO

A escola que proporciona momentos de brincadeiras, onde à interação adulto/criança e criança/criança contribui na formação de adultos independente, estará

colaborando na formação de cidadãos que serão capazes de solucionar problemas e ser socialmente ativo. A partir do momento em que as crianças foram inseridas nas brincadeiras do recreio interativo, pudemos perceber que elas começaram a se em diversos aspectos, principalmente físico, motor, social e afetivo, melhorando suas aptidões motoras como, por exemplo: capacidade de força, velocidade, resistência e coordenação e diminuindo as brigas e conflitos interpessoais durante o recreio.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, TizukoMorchida. Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil. FE-USP, 2010.

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