

ADALIANA KLA BARBOSA DE SOUZA

RECREAÇÃO: A VIVÊNCIA DE JOGOS POPULARES DURANTE O RECREIO ESCOLAR, UM CONTRA PONTO COM O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS.

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Educação Física do Centro Universitário do RN-UNI-RN como requisito final para obtenção do título de Bacharel em Educação Física.

Orientador: Prof: Msdo Fabio Romano

Aprovado em: 04 / 12 / 2012

BANCA EXAMINADORA

Prof: Fabio Romano Freire

Prof: Luciano Alonso

Prof: Paulo Castin

Natal/RN
2012

LIGA DE ENSINO DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO UNIVERSITÁRIO DO RIO GRANDE DO NORTE
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - BACHARELADO

ADALIANA KLA BARBOSA DE SOUZA

**RECREAÇÃO: A VIVÊNCIA DE JOGOS POPULARES DURANTE O RECREIO
ESCOLAR, UM CONTRA PONTO COM O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS.**

NATAL/RN
2012

ADALIANA KLA BARBOSA DE SOUZA

**RECREAÇÃO: A VIVÊNCIA DE JOGOS POPULARES DURANTE O RECREIO
ESCOLAR, UM CONTRA PONTO COM O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS.**

Monografia a ser apresentada junto ao curso de Educação Física do Centro Universitário do RN, em cumprimento às exigências acadêmicas para a obtenção do título de Bacharelado em Educação Física.

Orientador: Msdo, Fabio Romano Freire

NATAL/RN
2012

Catálogo na Publicação – Biblioteca do UNI-RN

Setor de Processos Técnicos

Souza, Adaliana Kla Barbosa de.

Recreação: a vivência de jogos populares durante o recreio escolar, um contra ponto com o uso das novas tecnologias / Adaliana Kla Barbosa de Souza. – Natal, 2012.

xx f.

Orientador: Profº. Fábio Romano Freire (Msc.)

Monografia (Graduação em Educação Física) – Centro Universitário do Rio Grande do Norte.

1. Educação Física - Monografia. 2. Criança - Monografia. 3. Tecnologia - Monografia. 4. Brincadeiras – Monografia. I. Freire, Fábio Romano. II. Título.

RN/UNIRN/BC

CDU 796

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, meu filho João Vitor e esposo João Paulo, a minhas companheiras de curso Ana Paula, Lucilena, e Companheiro de curso José Francisco, e também ao meu Reitor Daladier, e ao meu coordenador de curso professor Luciano Alonso, pois foi deles a força necessária para chegar até aqui. Muito obrigado.

Dedico este projeto monográfico a Deus, meu filho, mãe e esposo. Muito obrigada por terem acreditado, e, me dado força para que este trabalho fosse concluído.

“A criança usa a brincadeira nesta fase para compreender seu mundo físico e social. Regras e regulamentos são de interesse da criança, quando aplicadas às brincadeiras”.

Jean Piaget

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 PROBLEMÁTICA.....	11
3 OBJETIVO.....	12
3.1 GERAL.....	12
3.2 ESPECÍFICOS.....	12
4 JUSTIFICATIVA.....	13
5 DISCURSÃO.....	16
6 METODOLOGIA.....	19
CONCLUSÃO.....	22
REFERÊNCIAS.....	23

RESUMO

Esta monografia vem demonstrar o quanto é importante a influência dos jogos e brincadeiras, em meio ao avanço tecnológico e ao desgaste dos jogos populares e culturais. Também é certo dizer que todas as épocas da vida de um indivíduo são marcadas por certas características e, por que não dizer, mudanças particulares da atualidade. O presente estudo não tem por objetivo desconsiderar os benefícios que a tecnologia trouxe para o cotidiano em geral. Pelo contrário, vem, por meio deste, tratar de manter viva a história do movimento do corpo, lado a lado com as inovações tecnológicas que nos são apresentadas todos os dias, pois essa onda tecnológica não é passageira. Por isso, devemos aprender a viver com ela, sem nos esquecer das nossas origens. É importante dizer que este projeto veio lembrar que é através dos jogos que as crianças irão aprender a se socializar a partir da interação com o outro. Também aprenderá a resolver conflitos em grupo, saberão aproveitar melhor a sua imaginação e criatividade. Bem sabemos que, na sociedade em que vivemos, as crianças vêm perdendo gradativamente sua inocência e saberes culturais, por isso a grande necessidade de resgatar os antigos jogos que nossos pais e avôs vivenciaram na sua infância, e que, infelizmente, vêm se perdendo com o passar dos tempos. Este estudo se preocupou em apresentar a importância do brincar no processo de ensino-aprendizagem para crianças do 2º ao 5º ano do ensino fundamental I (7 a 10 anos de idade). É de suma importância que os educadores estejam cientes disso e coloquem em prática esse resgate em meio ao avanço tecnológico, antes que esses jogos sejam deixados para trás, prejudicando um desenvolvimento sadio das crianças em uma fase tão importante do ensino e aprendizagem. Afinal, o jogo para as crianças nessa faixa etária é algo muito sério, pois possibilita que eles conheçam seus limites e se tornem líderes e autônomos em suas próprias ações.

Palavras chave: Criança. Jogo. Tecnologia. Brincadeiras.

ABSTRACT

This monograph demonstrates how important the influence of games and play, in the midst of technological advancement and wear of the games and popular culture. It is also true to say that all periods of an individual's life are marked by certain features and, dare we say, particular changes today. This study is not intended to disregard the benefits that technology has brought to everyday life in general. Rather, it comes through this, trying to keep alive the history of the movement of the body, alongside the technological innovations that are presented to us every day, because this technology is not passing wave. Therefore, we must learn to live with it, without forgetting our origins. It is important to say that this project came to remember that it is through play that children will learn to socialize from interaction with others. Also learn how to resolve conflicts in a group, know better leverage their imagination and creativity. We know that in the society we live in, children are gradually losing their innocence and cultural knowledge, hence the need to rescue the great old games that our parents and grandparents experienced in their childhood, and that, unfortunately, have been lost with the passage of time. This study has bothered to present the importance of play in the teaching and learning for children from 2nd to 5th year of elementary school (7-10 years old). It is extremely important that educators are aware of this and put this into practice rescue amid technological advance, before these games are left behind, damaging healthy development of children in a stage as important teaching and learning. After all, the game for children in this age group is very serious, because it allows them to know their limits and become leaders in their own self and actions.

Key-words: Child. Game. Technology. Play.

1 INTRODUÇÃO

Em meio a tantos avanços tecnológicos como computadores, PSP, vídeo game e tantos outros aparelhos eletrônicos que retratam violência, sexo e comodismo é que os alunos da atualidade estão gastando toda a sua energia e desrespeitando a si mesmos, por esses fatos se tornou muito importante resgatar as antigas brincadeiras e jogos que fizeram parte da infância de nossos pais e avós passou a ser necessidade no dia-a-dia dos estudantes, na fase do ensino-aprendizagem. Sabemos que o cenário em que vivemos está em constante mudança, e, carregado de imprevistos, leva-nos a manter nossas crianças, na maior parte do tempo, trancadas dentro de nossas casas, pois a evolução dos tempos não trouxe apenas o progresso tecnológico. Porém, acompanhando esse progresso, vieram também as transformações urbanas e a crescente violência do meio. A fabricação de novos aparelhos tecnológicos vem modificando as crianças, tanto positivamente quanto negativamente, no tocante ao processo ensino-aprendizagem. De forma positiva, melhorando a velocidade de raciocínio, e o acesso as informações nas redes sociais, ajudando a ampliar a visão mundo. E na forma negativa, restringe os encontros face a face, diminuindo as atividades físicas. E assim as crianças começam a ter contato com temas que os fazem antecipar a fase adulta, anulando então uma parte muito importante na vida de um ser humano.

Não é impossível fugir da modernidade, pois estes avanços atuais nos permitem uma dinamicidade surpreendente que contribui para a redefinição cultural, que acaba informatizando e acelerando a maneira como vivemos. O nosso cotidiano está sendo influenciado por um novo mundo imerso na dependência de informações virtuais. Na atualidade, tornou-se raro encontrar crianças brincando nas ruas com seus amigos, por isso é tão importante essa formação da arte de brincar (jogar), uma vez que, no mundo atual, o brincar foi se modificando com o passar do tempo e se tornou 80% virtual e 20% prático.

É importante frisar que a intenção deste trabalho não é afastar a tecnologia da escola, ou melhor, do dia-a-dia das crianças (especificamente do ensino fundamental I). Na verdade, o intuito desse projeto é mostrar as crescentes mudanças de comportamento no meio infantil, nesse processo tão

importante quanto o ensino-aprendizagem, ressaltando a importância de jogos que movimentem o corpo e possibilitem a socialização. De acordo com Huizinga (2007), “O jogo é fato mais antigo que a cultura”.

Assim podemos saber o quanto o ato de jogar é importante para o desenvolvimento físico, cultural, social e psíquico do ser humano. Não se trata apenas de brincar ou jogar, mas sim de conhecer e entender as origens dessa atividade. Ao brincar, a criança vivencia situações e problemas que ela mesma pode e irá resolver sozinha ou em grupo. Ao obedecer regras e ao defender seu grupo, essas crianças construirão raciocínio, o que lhes será de suma importância na idade adulta, pois os ajudará na resolução desses novos problemas que surgirão na maioridade, é no jogo que a criança consegue construir a sua própria realidade.

Segundo Scaglia(2009, pag.56), “Traz o jogo como facilitador, estimulador, desafiador e fantasioso, além de reflexivo a partir do jogador”. Seguindo esse raciocínio o esporte sempre esteve intrínseco na cultura corporal e social dos ser humano, e por isso há essa grande necessidade de que o ato de brincar (jogar), seja livre voluntario, para que se tenha a nítida sensação de liberdade. Pois ao jogar, a criança cria um mundo inteiramente seu e mergulha em uma dimensão paralela ao atual.

Muitos são os autores que falam sobre a importância que o jogo adquire, durante a infância, na facilitação da aprendizagem. Para Vigotsky(1984), quando a criança participa de uma brincadeira, ela se comporta como se fosse mais madura do que é na realidade. Jogar ou brincar são atividades necessárias para que haja uma maior integração dos alunos, pois eles acabaram de sair do nível de educação infantil para ensino fundamental I. Essa mudança de ambiente tem de ser adaptada com muita atenção e eficácia. É nessa hora que os educadores assumem um papel principal nesse desenvolvimento, para que haja um maior aproveitamento nessa nova fase da infância.

De acordo com Gallahue,Ozmun(2005), Piaget trata o ensino fundamental I corresponde à fase das operações concretas, na qual as crianças desenvolvem o seu raciocínio lógico através de brincadeiras e experimentações. É nessa faixa etária (7 a 11 anos de idade) que essas crianças adquirem ou aprendem sobre a reversibilidade; (onde) elas se tornam capazes de compreender que qualquer

alteração na ordem ou forma, entre outros, pode ser revertida a sua forma original, ou seja, a criança passa a ser capaz de organizar eventos e pensamentos de forma operacional. Então podemos dizer que a criança usa a brincadeira como um fator de compreensão de seu mundo atual. Ela precisa de regras e regulamentações que definam o jogo ou a brincadeira.

Em Gallahue, Ozmun (2005), Havighurst encaixa a faixa etária do ensino fundamental I na média infância, em que os alunos aprendem a se relacionar, desenvolvem as habilidades físicas necessárias para os jogos e fundamentais para o raciocínio, consciência e moralidade. Sabe-se também que, nessa fase, a criança atinge a independência pessoal. Com isso, define-se que os alunos tendem a brincar com ou sem jogos e grupos, em movimento ou apenas sentados, jogando vídeo game. Por isso o papel do educador é tão importante nessa fase do desenvolvimento infantil.

2 PROBLEMÁTICA

Em meio a tantos aparelhos tecnológicos que estão invadindo a cada dia o cotidiano das crianças, o resgate das antigas brincadeiras e jogos em movimento e em liberdade no ambiente é uma ótima e necessária proposta para o desenvolvimento infantil. Mas é possível avançar em termos tecnológicos e, ao mesmo tempo, manter as origens do movimento livre? ? Esta é questão norteadora que consiste o fio condutor deste trabalho e é a partir dela que se constitui o eixo central que sustenta a pesquisa em causa. Em meio a tantos aparelhos tecnológicos que o mundo moderno apresenta, de maneira cada vez mais sofisticada, atraente e, de fácil aquisição; o público mais vulnerável e sempre a criança, que por outro lado, vem passando a perder a companhia dos pais, por motivos variados, mais principalmente pelas características das famílias do século XXI.

Antes as mães eram responsáveis pela administração do lar e pela educação das crianças, hoje as mães fazem jornada tripla; diante destes argumentos, por não poder vivenciar a riqueza da recreação na educação escolar atual nos entristece e, nos faz questionar; quais os efeitos que as vivências das antigas atividades recreativas direcionadas, realizadas durante o horário do recreio escolar teriam em relação ao uso excessivo das novas tecnologias pelas crianças?

Espera-se que essa monografia possa vir a contribuir para reflexões sobre o assunto e, fomentar novos trabalhos acadêmicos nessa área de estudo.

3 OBJETIVOS

3.1 GERAL:

- Oportunizar um recreio ativo e orientado, através das antigas atividades recreativas verificando a aceitação dos alunos do Ensino Fundamental I, e suas mudanças de atitude em relação ao uso das tecnologias.

3.2 ESPECÍFICO:

- Avaliar o grau de aceitação dos alunos do ensino fundamental I para com as antigas atividades propostas.
- Observar as mudanças comportamentais após a inserção do projeto em relação ao uso das tecnologias.
- Manter vivas as velhas e tão importantes memórias recreativas na tentativa de inserir recreios ativos.

4 JUSTIFICATIVA

Este projeto monográfico foi pensado inicialmente em ser implantado apenas pelo fato de que as crianças do ensino fundamental I, no horário do intervalo, passavam o tempo todo sentadas, conversando, ou brincando com jogos tecnológicos. Mas após a 1ª semana piloto, nós percebemos que muitas das crianças que aceitaram participar do projeto, que foi chamado de “Recreio Legal”, não conheciam as atividades que estavam sendo propostas. Então foi observado que havia nesses alunos um grande déficit de heranças em termos de jogos culturais. Logo, o nosso trabalho focou em resgatar as antigas atividades no âmbito lúdico, na tentativa de afastar um pouco os alunos dos aparelhos tecnológicos, ao menos na hora do intervalo, pois é nessa hora que eles podem se unir em grupo e aprender a se socializar, fazendo o que mais gostam: “BRINCANDO”.

A sociedade (em si) está afastada da cumplicidade que traz o ato de brincar. Este projeto pedagógico foi de grande valia para as sociedades futuras, visto que essas crianças um dia se tornarão jovens e adultas. O ganho na aprendizagem motora, psicológica e socioeducativa foi um dos fatores de grande importância para os alunos do segundo ao quinto ano, já que os pais dessas crianças já não têm mais tempo hábil para brincar com seus filhos, a escola deve tomar para si a responsabilidade de não deixar os antigos jogos, tais como bandeirinha, queimada, esconde-esconde e tantos outros, se perderem com o passar dos tempos. Infelizmente é isso que o tempo vem trazendo, o esquecimento de nosso passado e a adesão a novas formas de vida. Nós criamos este projeto sem a menor intenção de afastar completamente as crianças do meio tecnológico. Pelo contrário, este trabalho foi pensado no intuito de fazer com que o novo se fundisse com o antigo. Somente assim é que não se perderão as origens, mas também não se deixará de aprender com o novo. As duas vertentes são de grande valia para o desenvolvimento psicomotor das crianças, de um modo geral. Por isso a grande importância deste projeto.

O tempo de execução para este projeto foi curto, porém gratificante e bastante construtivo. Observamos o desenvolvimento das crianças em todas as faixas etárias que foram trabalhadas, além do fato de que o ganho social e motor

foi incrível, se comparado com o primeiro semestre. Através deste projeto, em que foram resgatados antigos jogos, as crianças se permitiram olhar para o passado e viram o quanto ainda podem aprender com o que sempre esteve presente em suas vidas. A educação em relação ao respeito a regras será levada por toda a vida desses alunos, igualmente as tradições culturais, as quais devem ser passadas de geração para geração, para que assim os alunos que ainda virão possam usufruir de todo esse leque cultural que essas crianças vivenciaram aqui.

De acordo com o teórico Erikson (Gllahue,Ozmun, 2005), a criança nesta fase da vida necessita de novas experiências motoras, pois assim ela estabelecerá um sentido de iniciativa, criatividade e curiosidade que, por sua vez, será muito importante para sua vida adulta, de modo geral. Esses novos jogos motivarão novas habilidades motoras que auxiliarão em um bom desenvolvimento para as próximas fases da vida. “A aquisição de um sentido de atividade versus inferioridade é marcada pelo desenvolvimento de habilidades necessárias à vida em geral e à passagem para a vida adulta”. ERIKSON, (Gallahue, Ozmun, 2005, pag. 40),

Erikson (Gllahue, Ozmun, 2005), fala ainda que as crianças, nessa faixa etária, precisam obrigatoriamente movimentar-se para que assim consigam dominar suas habilidades motoras e sociais, pois é apenas dessa forma que elas conseguirão buscar seus próprios objetivos por si só. “Elas precisam trabalhar o domínio das habilidades sociais e ser competentes e capazes de lutar por si próprias”. ERIKSON, (Gallahue, Ozmun 2005, pag.42)

Ainda segundo esse autor, esta é uma fase complicada, pois é a fase em que os meninos apenas brincam com meninos e meninas com meninas, os sexos competem o tempo todo e as crianças se negam a aceitar serem derrotadas uma pela outra. De acordo com a nossa proposta de trabalho, essa vertente de competição entre os sexos foi bastante trabalhada, quando os grupos eram misturados meninos e meninas, para que assim eles já fossem perdendo essa característica de apenas brincar com um grupo do mesmo sexo. “O desempenho de atividades nesta fase costuma refletir a competição por meio de jogos e esportes organizados. Meninos e meninas geralmente brincam separadamente”. ERIKSON,(Gallahue, Ozmun 2005,pag.43).

De acordo com Piaget(Gallahue, Ozmun, 2005), esta é a fase das operações concretas que envolvem a conscientização alternativa das crianças, fase em que passam a ser capazes de seguir regras e raciocinar por si próprias, o que é apenas aparência e realidade, por isso é chamada de fase concreta. É nesta fase em que a criança consegue inter-relacionar eventos e pensamentos desde o início até o final de cada jogo. Ainda nessa fase da vida, a criança está aberta a novas experiências, pois ela usa a brincadeira para compreender o mundo cheio de regras e argumentos a sua volta. “Essa forma de raciocínio operacional aumenta a capacidade mental da criança para ordenar e relacionar experiências em um todo organizado”. PIAGET, (Gallahue, Ozmun 2005, pag.49)

Já o teórico Havighurst (Gallahue, Ozmun 2005), fala que, através do êxito na execução de determinadas tarefas, a criança se sentirá feliz e realizada. O fracasso, por sua vez, leva à infelicidade de não ter chegado ao seu objetivo final. Havighurst (Gallahue, Ozmun 2005), discorda de toda e qualquer teoria que já tenha sido exposta por outros teóricos quando se fala em crescimento e desenvolvimento.

Havighurst (Gallahue, Ozmun 2005), sugere um período de principais tarefas para cada faixa etária. Para a idade em questão, ele atribui à denominação de média infância (6 a 12 anos de idade), algumas dessas tarefas serão frisadas abaixo:

- Aprender as habilidades físicas necessárias para jogos comuns.
- Aprender a relacionar-se com colegas da mesma idade.
- Atingir a independência pessoal.

Por fim, apesar de Erikson, Piaget, E Havighurst, (Gallahue, Ozmun 2005) não fazerem colocações aprofundadas em seus livros sobre o desenvolvimento motor, torna-se notável que todos os objetivos foram alcançados, segundo os teóricos, respeitando, é claro, a maturação da faixa etária.

5 DISCURSÃO

1. A proposta deste projeto, a priori, veio da coordenação esportiva da escola de estágio (Escola Doméstica 'ED'; Henrique Castriciano 'HC'); e essa proposta era apenas ocupar, estrategicamente ou metodologicamente, o intervalo dos alunos do ensino fundamental I. Então uma nova proposta foi sugerida pelo funcionário e estudante de Pedagogia THALYSSON RODRIGO SANTANA ELIAS, um resgate de antigas atividades para que os alunos se movimentassem mais, e também conhecessem e entendessem como os seus pais e avós brincavam e se divertiam muito, mesmo sem o auxílio de jogos eletrônicos.
2. Através da nossa definição de turmas e dias de atividades, ficou decidido desta forma: O 2º ano teria o recreio assistido na terça-feira, o 3º ano na quarta-feira, o 4º ano na quinta-feira e o 5º ano teria o recreio assistido na sexta-feira. E esse recreio seria sempre na última semana de cada mês; porém nenhum aluno seria obrigado a participar deste momento de recreação coordenada, pois tudo era totalmente voluntário.
3. Os alunos do 2º ano, sendo de faixas etárias entre 7 e 8 anos de idade tiveram uma boa aceitação das atividades propostas, tendo uma parte considerável de alunos participando ativamente de todos os jogos. Também foi possível notar que eles não se importavam muito com o fato de serem mesclados entre meninos e meninas, nem tão pouco se chateavam se perdessem ou se ganhassem. Qualquer que fosse o jogo do dia, o prazer dessas crianças estava apenas no brincar.



3.1 Com os alunos do 3º ano, na faixa etária dos 8 e 9 anos de idade, também tivemos um nível de aceitação muito bom. Eles faziam questão de lancar rapidamente para não perder nem um pouco do tempo destinado às atividades destinadas a eles naquele dia. Os alunos não mediam forças entre sexo e se permitiam ser misturados. A competitividade das equipes começava e terminava dentro da quadra.



3.2 Com os alunos do 4º ano, os quais têm entre 9 e 10 anos de idade, o nível de aceitação foi bem mais difícil que com as outras turmas, uma vez que esses alunos, por serem maiores maturacionalmente, tinham desejos e opções diferentes das propostas dadas. Então o público do 4º ano, por ser menos ativo e mais competitivo, obrigou-nos a mudar a proposta. Assim sendo, as atividades para eles eram bem mais elaboradas e complexas, para que, desse modo, eles sentissem vontade de participar de todas as atividades propostas. Nos dois primeiros meses, poucos alunos se permitiram participar do recreio assistido, ao qual se deu o nome “RECREIO LEGAL”. Porém, no 3º mês, a participação foi completa do início ao fim das atividades. Os alunos do 4º ano, diferente das séries anteriores, eram muito competitivos, e não aceitavam perder, além de não aceitarem a mistura entre grupos masculinos e grupos femininos.



3.3 Os alunos do 5º ano tinham participação pequena, não tão ativa. Poucas crianças optavam por lanchar rapidamente e depois vir jogar conosco, eles também não ficavam muito felizes quando perdiam e não aceitavam jogar em times mesclados (masculino e feminino). Eles queriam sempre ditar as regras do jogo ou então cobravam muito para que as regras já impostas fossem cumpridas por todos. Apesar de essa faixa etária ser menos participativa, nós conseguimos uma grande participação desse nível. Realmente superou nossas expectativas.



6 METODOLOGIA

Neste projeto, foi utilizada uma proposta de observação prática em movimento. A hora do intervalo, que antes era apenas a hora do lanche ou dos jogos tecnológicos que não envolviam nenhum tipo de movimento, foi trocada por alguns minutos de plena diversão e muito trabalho físico. As atividades eram escolhidas uma semana antes da última semana do mês, e nessa última semana foram propostas brincadeiras e jogos que enfatizassem as antigas formas de jogar, deixando de lado, nesse momento, os jogos tecnológicos e dando espaço ao movimento e à socialização. As atividades eram as mesmas a semana inteira, pois a cada dia da semana uma turma era trabalhada: na terça-feira quem brincava era o 2º ano, na quarta-feira era o dia do 3º ano e assim por diante, até a sexta-feira, quando as atividades eram encerradas com o 5º ano. Após o toque para o retorno às salas de aula, esperava-se 10 minutos e então um monitor passava nas turmas que brincaram no dia e só então era feita uma chamada para saber quantos alunos ao todo participaram das atividades. Isso foi feito durante 4 meses, do mês de julho até novembro; com exceção do mês de Outubro; pois na semana em que aconteceria o Recreio Legal houve uma jornada científica na escola; e na semana seguinte que já era a 1ª semana de Novembro o Professor Carlos Jr. Sofreu um acidente e veio a falecer, por esses motivos a semana do Recreio Legal de Outubro ocorreu em Novembro. Também foram utilizados para embasamento teórico estudos bibliográficos de alguns teóricos que falam sobre o desenvolvimento dentro dessas faixas etárias.

Proposta do Recreio Legal.

- Público alvo: Alunos do Fundamental I, do 2º ao 5º ano.
- Objetivo: Através de atividades lúdicas possibilitar ao aluno momentos de lazer saudável, aumentando a interação entre os colegas de turmas, desenvolvendo habilidades de cooperação, respeito, companheirismo e tolerância.

Realização: Das 08:55 as 09:05/14:55 as 15:05 – tempo livre para o lanche.

Realização: Das 09:05 as 09:20/15:05 as 15:20 – Horários das atividades orientadas pelos monitores.

Rotina: A partir de Julho a Novembro sempre ocorrera na ultima semana do mês.

- Terças-feiras 2º ano.
- Quartas-feiras 3º ano.
- Quintas-feiras 4º ano.
- Sextas-feiras 5º ano.

- Atividades propostas:
- Zig zag em obstáculo.
- Saltado em arcos.
- Com bola e fazendo cesta.
- Em dupla e com um dos pés amarrados.
- Passando em baixo da corda e voltando por cima.

Grandes jogos:

- Queimada com variação;
- Bandeirinha.
- Vôlei pano.
- Cambio com varias bolas.
- Ticas: Ajuda, trepa, cola americano, bola.

Diversos:

- Pula corda.
- 7 Pecados.
- Dono da rua.
- Maestro (chuva).
- Telefone sem fio (chuva).

Atividades realizadas: 24/07/2012 a 27/07/2012

- Corrida em dupla com o pé amarrado, segurando a bola.
- Zig zag individual com a bola.
- Fila indiana passando a bola por colega por debaixo da perna.

Material:

- Cones, barbantes e cordas.

Atividades realizadas: 30/07/2012 a 03/08/2012

- Bandeirinha.
- Tica-cola, tica-caverna e tica-ajuda.

Material:

- Cones.

Atividades realizadas (2º e 3º ano): 28/08/2012 a 31/08/2012

- Corrida de saco com bexiga.
- Tica-bola.

Atividade realizada (4º e 5º ano): 28/08/2012 a 31/08/2012

- Gato e rato, fileiras a frente e colunas ao lado.
- Corridas de sacos com bexigas.
- Queimada.

Material:

- 4 Sacos, 4 pac de bexigas e bolas.

Atividades realizadas: 25/09/2012 a 28/09/2012

- Caça rabinho.
- Cambio estilo voleibol.
- Queimada.
- Tica-bola.

Material:

- Tnt, bola e corda.

Atividades realizadas: 13/11/2012 a 16/11/2012

- Estourar os balões.
- Corrida com bambolê.
- Maestro.
- Queimada.

Material:

- Barbantes, bexigas bambolê, bolas e cones.

CONCLUSÃO

No início desse projeto, após a divulgação, tivemos uma excelente aceitação por parte dos alunos das series menores, no 4º ano não foi muito boa à participação e o 5º ano somente metade da turma aderiu à proposta. No decorrer das atividades, foi melhorando o número de alunos que aderiram à mesma. A aceitação das brincadeiras foi muito boa, pois se percebeu a alegria e entusiasmo nas vivências sugeridas.

Com relação ao comportamento dos alunos, percebeu-se que as mudanças no cotidiano dos alunos em sala de aula foram insignificantes. Por outro lado, a vivência de antigas brincadeiras trouxe movimento e animação à vida dos alunos, sem contar com as mudanças comportamentais dos alunos diante dos colegas, demonstrando mais companheirismo, diminuição no número de conflitos nos momentos fora da sala de aula. Todas as crianças se afastaram dos jogos tecnológicos na escola, mesmo quando não era dia do recreio legal nós (os monitores) víamos todos a correr e a brincar de algo que lhes pudesse permitir o movimento e a dinamicidade do corpo. O nosso foco era justamente esse, ensinar; ou melhor; resgatar o movimento corporal através do lúdico e das brincadeiras que sempre existiram e que, através do nosso esforço, jamais deixarão de existir. Nós conseguimos mostrar que as brincadeiras que fazem parte do patrimônio cultural do brasileiro podem dinamizar os momentos vivenciados na escola, oferecendo significado a estes, colaborando com criação de estilo de vida ativo e despertando para a importância da preservação da memória relacionada com as atividades recreativas. Concluímos sugerindo que se ampliem essas ações referentes à realização de atividades recreativas direcionadas durante os recreios escolares, por percebermos que esta experiência foi bastante significativa para-nos (monitores), para os alunos e para a escola, que estreitou laços afetivos com os alunos, que deixaram nítido a alegria em vivenciar o ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

GALLAHUE,OZMUN. Compreendendo o desenvolvimento Motor, Bebês, Crianças, Adolescentes e Adulto. Indiana University. Indiana Estate University. Editora Phorte 2005.

HUIZINGA. Filosofia, Homo Ludens. São Paulo 2007.

RILLER SILVA REVERDITO, ALCIDES JOSÉ SCAGLIA. Pedagogia do esporte, jogos coletivos de invasão. São Paulo. Editora Phorte 2009.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins fontes, 2000.