

Recreação Escolar

Resumo

Entretenimento é a prática de atividade ridícula que envolve espontaneidade, liberdade de expressão, criatividade, alegria, prazer, individual ou coletivamente. A atividade recreativa de jogos, brinquedos e brincadeiras pode se desenvolver, além do exposto, o objetivo das atividades interessantes no ambiente escolar é também o desenvolvimento integral dos alunos em questões cognitivas, afetivas, sociais e motoras. Desta forma, esta pesquisa insere-se no trabalho que tem como objetivo compreender a importância das atividades lúdicas que incluam brinquedos, jogos e brincadeiras nas práticas físicas da educação física escolar, que podem contribuir para o desenvolvimento integral dos alunos. A metodologia utilizada neste estudo baseou-se em pesquisas em artigos científicos, livros e sites. Após pesquisa, constatou-se que os brinquedos, jogos e passatempos relacionados às brincadeiras caracterizam-se como organizações lúdicas importantes para o desenvolvimento infantil. Além da flexibilidade de regras, de espaço, de tempo e de movimentos, da ampliação de competências básicas, as atividades lúdicas também favorecem a ampla participação e convivência dos jogadores, promovendo o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social geral de uma pessoa. Portanto, as práticas estéticas e lúdicas devem fazer parte do currículo escolar e integrar a proposta pedagógica da escola.

Summary

Entertainment is the practice of ridiculous activity that involves spontaneity, freedom of expression, creativity, joy, pleasure, individually or collectively. The recreational activity of games, toys and games can be developed, in addition to the above, the objective of interesting activities in the school environment is also the integral development of students in cognitive, affective, social and motor issues. Thus, this research is part of the work that aims to understand the importance of ludic activities that include toys, games and games in the physical practices of school physical education, which can contribute to the integral development of students. The methodology used in this study was based on research in scientific articles, books and websites. After research, it was found that toys, games and hobbies related to games are characterized as playful organizations important for child development. In addition to the flexibility of rules, space, time and movements, the expansion of basic skills, the ludic activities also favor the broad participation and coexistence of the players, promoting the physical, cognitive, affective and general social development of a person. Therefore, aesthetic and playful practices must be part of the school curriculum and integrate the school's pedagogical proposal.

Palavras-chave: Educação, escola, infância.

Introdução

As diretrizes modernas de treinamento garantem que o exercício seja efetivamente incorporado ao sistema de treinamento. A educação física não deve ser vista apenas como uma simples instrução para movimentar o corpo, essencialmente de forma física. O papel desta disciplina deve ser ampliado no desenvolvimento da personalidade, na sua busca pelo aprendizado e na aplicação dos conhecimentos desde os primeiros anos.

Nos primeiros tempos, o lazer não consistia em ensinar, mas em festas e cultos religiosos. “As brincadeiras simbolizam a superação de obstáculos enfrentados por esses grupos (tribos primitivas) e a passagem de geração em geração na forma de brincadeiras infantis.” (GUERRA, 1988 ao lado de GARCIA; GIROTO, 2008).

No ambiente escolar, o jogo sempre teve lugar de destaque, pois é justamente com esse conteúdo que os professores de educação física mais lidam. Porém, sua real contribuição para o desenvolvimento geral do aluno é questionável segundo a escola, os pais e alguns professores. [...]. Acredita-se que por ser a escola uma instituição social, o ambiente escolar é uma ferramenta que influencia, produz ou reproduz os processos de construção do sujeito. E assim o brincar é um caminho importante no processo educativo do indivíduo, que tem o potencial de aproximar as ações e o comportamento das pessoas das condições básicas de liberdade, separação dentro de limites de tempo e espaço definidos e regulação. (VALDUGA, 2011).

Durante as atividades físicas oferecidas na escola, a brincadeira se manifesta de forma natural nas crianças. A tensão interna é liberada quando as crianças agem espontaneamente e relaxam. Os alunos praticam sem medo e de acordo com as regras de conduta. Desta forma, o jogo promove o desenvolvimento físico, mental e emocional das crianças. (MARCAS; KRUG, 2009).

Depois de vários anos, a revolução industrial trouxe os direitos dos trabalhadores e os tempos livres foram incorporados na vida quotidiana dos trabalhadores. O tempo livre é a principal atividade de desenvolvimento pessoal e social do indivíduo. Vários benefícios já foram observados, como a ampliação da percepção espacial e temporal, do desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e físico. Com a ajuda dos jogos, crianças e adolescentes superam obstáculos, têm a sensação de sucesso e fracasso, analisam sempre o melhor desempenho nas mais diversas situações do dia a dia.

Os principais objetivos do entretenimento são: integração do indivíduo no meio social; desenvolver o conhecimento mútuo e a participação em grupo; facilitar o agrupamento por idade ou afinidade; transformar a ocupação em ociosidade;

adquirir hábitos nas relações humanas; desbloquear e desbloquear; desenvolver comunicação verbal e não verbal; descubra habilidades de jogo; desenvolver adaptação emocional; descobrir sistemas de valores; remova o excesso de energia e aumente a capacidade mental de uma pessoa. (VIEIRA, 2016).

As brincadeiras e brinquedos são muito importantes nos primeiros anos, pois as crianças transferem suas experiências cotidianas para esses instrumentos. O momento da brincadeira planejada é uma “imitação” da realidade já vivenciada pelos adultos. “Com a ajuda da brincadeira, a criança pode expressar seus sentimentos em relação ao mundo social e mudar sua realidade, o que muitas vezes é difícil pelos problemas que a acompanham.” (ARRUDA; MOURA, 2007).

O professor de educação física atua como mediador nas atividades do hobby. Ele deveria exigir que todos participassem dos exercícios; e a inclusão de exercícios práticos planejados na rede escolar, que pretende ser interdisciplinar. O principal papel do jogo no ambiente escolar é proporcionar outras oportunidades de compreensão do esporte e oferecer aos alunos um desenvolvimento holístico. Principalmente em relação à educação física, promover o desenvolvimento global de uma criança é, em suma, dar oportunidade à própria fisicalidade de se manifestar na motricidade atual sem distinção de intenção, porque a vida consiste em um movimento que tem características pessoais, sociais, culturais e políticas aspectos. (VALDUGA, 2011).

Assim, o estudo oferece um estudo detalhado dos jogos, brincadeiras e brinquedos, abordando cada um de seu contexto histórico e social e seus benefícios na educação infantil. A pesquisa é norteada pelo problema: Como as atividades lúdicas que envolvem brinquedos, brincadeiras e brincadeiras podem afetar a educação infantil? O objetivo geral da pesquisa é compreender a importância dos brinquedos, jogos e atividades lúdicas que envolvem brincadeiras na educação infantil e, sobretudo: compreender os transtornos recreativos em diversos contextos históricos e sociais; ter consciência da importância das atividades hobby na aprendizagem e socialização da criança na educação infantil; salienta a importância dos brinquedos, dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento infantil; mostrar o papel do professor de educação física na arte de ensinar através de atividades

Momentos agradáveis e espontâneos nas aulas de movimento são proporcionados com atividades lúdicas. Por meio dessas atividades é possível desenvolver uma perspectiva social além de aumentar o aprendizado e combiná-lo com atividades práticas.

Explorar brinquedos, jogos e brincadeiras tem muito significado. Compreender esses materiais didáticos, suas diferenças e utilização prática são uma fórmula de movimento que auxilia o professor de educação física e outras disciplinas.

O treinamento cognitivo e psicomotor (principalmente na infância) pode ser melhor alcançado por meio de brincadeiras, brinquedos e brincadeiras. O entretenimento já é natural para uma criança, de forma natural. A inclusão de atividades recreativas durante o período letivo gera maior desenvolvimento tanto individual quanto coletivo. Durante a prática da atividade, observam-se mudanças na percepção da sociedade e nos aspectos subjetivos de cada indivíduo. A prática de exercícios recreativos por meio de brinquedos, brincadeiras e jogos impacta estudantes e profissionais do esporte. O professor muda sua rotina profissional com novas ofertas de emprego, diversificando suas aulas e crescendo como educador.

Metodologia

Foram utilizados artigos publicados na base de dados online de informação científica (Google Acadêmico). Na seleção das fontes, deu-se destaque aos materiais que tratavam das férias escolares na educação infantil. Foram utilizadas as seguintes palavras-chave: lazer, brinquedo, brincadeira, jogo, ginástica infantil.

Para alcançar os resultados esperados, são analisados e discutidos os artigos encontrados nas pesquisas sobre férias infantis.

Através dessas atividades a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a autonomia, as relações humanas e aumenta sua autoestima. (MAURÍCIO, 2008)

Os métodos de ensino são antigos, mudaram ao longo do tempo, mas têm sempre um objetivo comum: a concretização de objetivos sociais. Os métodos de jogo sempre foram valorizados por vários povos, principalmente no Brasil, onde os índios ensinavam as crianças das aldeias a caçar, pescar e viver em sociedade, tudo através de brincadeiras, para que as crianças sobrevivessem quando crescessem na verdade eles se encontrariam. (SANT'ANNA, 2011) No entendimento de Cintra, Proença e Jesuíno (2010), sociedade primitiva ensinada por imitação, brincar era colocar-se em papéis sociais que ensinavam a sobrevivência. Com as novas reorganizações sociais que acompanharam o nascimento das cidades, surgiram as primeiras escolas. Pensadores como Platão consideraram a importância dos jogos na primeira infância. Além da musculação, os esportes posteriores influenciaram o desenvolvimento do caráter e da personalidade da criança. Nesse contexto nasceram os brinquedos como os conhecemos hoje.

Na Idade Média, o estudo dos jogos seguiu o exemplo grego. “O brincar é considerado uma forma de lazer desde a antiguidade greco-romana, e parece ser um relaxamento necessário para atividades que exigem trabalho físico, mental e escolar”. (KISHIMOTO, 2011). Segundo Kishimoto (2011), o jogo não era considerado “algo sério” na Idade Média. , porque estava associado ao jogo generalizado da época.

Desde o Renascimento, têm sido feitas tentativas de libertação do pensamento medieval, quando o humanismo foi trazido para o centro do debate. Assim, os jogos físicos perderam o foco e passaram a focar no entretenimento mental. - Desde o movimento renascentista do século XVI, compreende-se o valor dos jogos na educação, o que era considerado uma tendência humana natural. ” (CINTRA; PROENÇA; JESUINO, 2010).

O jogo difundiu princípios de moralidade, ética e história, geografia e outros conteúdos originados da Renascença, a "era da compulsão lúdica". A Renascença via a brincadeira como um comportamento livre que promovia o desenvolvimento da inteligência e facilitava a aprendizagem. Respondendo às necessidades das crianças, os jogos infantis tornam-se adequados para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, o professor deve dar ao conteúdo uma forma lúdica para contrastar os processos de ensino oral. (KISHIMOTO, 2011).

No contexto da história brasileira, os jogos que conhecemos hoje são fruto de uma mistura de índios, portugueses e negros. Esse fator caracteriza um conteúdo patrimonial muito importante que deve ser preservado, apreciado e utilizado no ambiente escolar moderno. (NATAL, 2011).

A colocação e utilização de brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade imposta ao professor, os brinquedos devem ser estudados não apenas como elementos de lazer, mas também como elementos promotores de aprendizagem. Segundo a opinião do autor, os professores devem perceber que a brincadeira é necessária e que contribui muito para o desenvolvimento das capacidades de aprendizagem e de pensamento.

Segundo Freire (1989), muito importantes são as habilidades desenvolvidas no contexto do universo das brincadeiras, dos brinquedos, da cultura infantil, de acordo com os conhecimentos já existentes da criança, que devem ser incluídas nas práticas escolares, brincadeiras como lute-la, armadilha. , canções infantis, esconde-esconde, jogos de circo desempenharam um papel importante no desenvolvimento infantil ao longo da história.

O conhecimento das crianças se desenvolve por meio de jogos. Os exercícios de Ludikka são originalmente um impulso natural das crianças, onde a brincadeira é a satisfação de uma necessidade interior. Além do prazer e do

esforço espontâneo, as situações ridículas melhoram o desenvolvimento mental porque desencadeiam e ativam funções neurológicas. Ao agir sobre os objetos, a criança estrutura seu espaço-tempo, estimula o uso de sua inteligência por meio da habilidade competitiva necessária ao jogo, superando barreiras emocionais e cognitivas. Dessa forma, o jogo não é apenas um passatempo, mas um método exigido naturalmente pelo próprio corpo, que deve estar incluído no ensino básico da educação escolar. (MAURÍCIO, 2008)

Embora seja claro o lado positivo do brincar no sistema educacional, muitos professores não compreendem a importância desse método. Para compreender o universo da inteligência, o professor deve estar profundamente envolvido no processo de aprendizagem, compreender os jogos, brincadeiras e brinquedos do ponto de vista da criança. (MODESTO; RUBIO, 201)

O debate sobre os jogos e o impacto dos jogos na educação tem-se intensificado, o que se deve principalmente ao facto dos alunos desenvolverem as suas capacidades de raciocínio e resolução de problemas através dos jogos. Além do desenvolvimento social, aluno que tem dificuldade de interagir com outras pessoas seja por insegurança ou timidez. Através da aplicação de jogos, existe a oportunidade de troca de experiências e assim a socialização desta criança. (MODESTO, RUBIO, 201).

Conclusão

Após a pesquisa foi possível observar que os brinquedos, as brincadeiras e as brincadeiras se caracterizam como organizações lúdicas importantes para o desenvolvimento infantil, o que além de permitir flexibilidade de regras, espaço, tempo, movimentos, ampliam as básicas habilidades e atividades recreativas. Promovem também a ampla participação e convivência das crianças, promovem o desenvolvimento humano global, desenvolvem aspectos físicos, cognitivos, afetivos e sociais essenciais para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças. Através de brinquedos, jogos e brincadeiras, as crianças compartilham alegrias, preocupações, entusiasmo, passividade e agressividade. Portanto, as práticas lúdicas e lúdicas devem fazer parte da proposta pedagógica da escola. Afinal, educação é preparação para a vida

Referencias

ARRUDA, Almir Ribeiro de; MOURA, Terezinha Andrade. Perfil da Recreação escolar e sua importância como ação educativa para alunos de 3ª e 4ª séries do ensino fundamental. 2007. Monografia. (Graduação Licenciatura e Bacharelado em educação Física) – Departamento de Educação Física Núcleo de Saúde, Universidade Federal de Rondônia, Porto Velho, 2007. 76 p. Disponível em: <http://www.def.unir.br/downloads/1218_perfil_da_recreacao_escolar_e_sua_importancia_como_acao.pdf>. Acesso em: 29 mar. 2016.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF.v. 3, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf>>. Acesso em: 2 out. 2016.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. A importância do jogo no processo de aprendizagem. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevista/entrevista.asp?entrID=39>>. Acesso em: 2 out. 2016.

CEBALOS et al. Atividade lúdica como meio de desenvolvimento infantil. Efdeportes.com, Buenos Aires, 2011. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd162/atividade-ludica-como-meio-de-desenvolvimento.htm>>. Acesso em 27 ago. 2016.

CINTRA, Rosana Carla Gonçalves; PROENÇA, Michelle Alves Muller; JESUÍNO, Mirtes dos Santos. A historicidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski. Revista Rascunhos Culturais, Coxim/MS. v.1, n.2. jul./dez. 2010. Disponível em: <<file:///C:/Users/Dialnet-AHistoridadeDoLudicoNaAbordagemHistoricoculturalDe-3694625.pdf>>. Acesso em 8 set. 2016.

FREIRE, João Batista. Educação de corpo inteiro. São Paulo: Scipione, 1997.

FRIEDMAN, Adriana. A arte de brincar. São Paulo: Scritta, 1995.

KISHIMOTO, M. Tizuko. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação. São Paulo: Cortez, 2011

GARCIA, Telma Lucia Aglio; GIROTO, Ana Paula Santana. Recreação: meio de socialização. 2008. Projeto de Iniciação Científica – Faculdades Integradas “Antonio Eufrásio de Toledo, Presidente Prudente, 2008. Disponível em: <<http://intertemas.unitoledo.br/revista/index.php/ETIC/article/view/1845/1751>>. Acesso em: 27 mar. 2016.

IAVORSKI, Joyce; VENDITTI JUNIOR, Rubens. A ludicidade no desenvolvimento e aprendizado da criança na escola: reflexões sobre a Educação Física, jogo e inteligências múltiplas. Efdeportes.com, Buenos Aires, abr. 2008. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd119/a-ludicidade-no-desenvolvimento-e-aprendizado-da-crianca-na-escola.htm>>. Acesso em: 28 ago. 2016.

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MARQUES, Marta Nascimento; KRUG, Hugo Norberto. O jogo como conteúdo da Educação Física Escolar. Partes a sua Revista Digital, set. 2009. Disponível em: <<http://www.partes.com.br/educacao/ojogocomoconteudo.asp>>. Acesso em: 26 mar. 2016.

MAURÍCIO, Juliana Tavares. Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem. Psicopedagogia, 2008. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/new1_opinio.asp?entrID=678#.V9GBq1srLIU>. Acesso em: 8 set. 2016.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da Ludicidade na construção do conhecimento. Revista Eletrônica saberes da Educação, 2014. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/5142075-A-importancia-da-ludicidade-na-construcao-do-conhecimento.html>>. Acesso em: 28 ago. 2016.

PERANZONI, Vanuza Cauduro; ANDRADE, Lincoln Nogueira; ZANETTI, Adriane. Ludicidade: um resgate na história do brincar. Efdeportes.com, n.167, abr. 2012. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd167/ludicidade-um-resgate-na-historia-do-brincar.htm>>. Acesso em: 8 set. 2016.

SANT'ANNA, Alexandre. A história do lúdico na educação. REVEMAT, v. 6, n. 2, p. 19-36, Florianópolis, 2011. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/issue/view/1853>>. Acesso em: 7 set. 2016.

SCHREIBER, Zélia Tresoldi Meregalli. Ludicidade: uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo infantil. Lume, Rio Grande do Sul, 2010. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/39641/000825046.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 28 ago. 2016.

SENA, Fledson. O papel do professor da educação infantil na mediação no universo lúdico do brincar. Psicopedagogia: pensando com você! 16 out. 2011. Disponível em: <http://psicopedagogo-comvc.blogspot.com.br/2011/10/o-papel-do-professor-da-educacao_16.html>. Acesso em: 26 set. 2016.

SILVA, Luciana de Araújo M.; LIMA, Nayara Franciele. Manual de metodologia científica para elaboração de trabalhos acadêmicos. 2.ed. Faculdade Patos de Minas – FPM. Cursos de Graduação e Especialização. Patos de Minas, 2015.

VALDUGA, Camila. Jogo na Educação Física: discussões e reflexões. Efdeportes.com, Buenos Aires, ago. 2011. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd159/jogo-na-educacao-fisica-discussoes-e-reflexoes.htm>>. Acesso em: 27 mar. 2016.

