

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
CURSO DE PEDAGOGIA

BRUNA FERRARI DE SOUZA

**O LÚDICO NO RECREIO COMO CONTRIBUIÇÃO PARA DIMINUIR
OS CASOS DE VIOLÊNCIA NA ESCOLA**

MARINGÁ
2016

BRUNA FERRARI DE SOUZA

**O LÚDICO NO RECREIO COMO CONTRIBUIÇÃO PARA DIMINUIR
OS CASOS DE VIOLÊNCIA NA ESCOLA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Departamento de
Pedagogia da Universidade de Maringá
como requisito parcial para a obtenção do
título de Licenciado em Pedagogia.

Orientação: Prof. Dr. Raymundo de Lima.

MARINGÁ

2016

BRUNA FERRARI DE SOUZA

**O LÚDICO NO RECREIO COMO CONTRIBUIÇÃO PARA DIMINUIR OS CASOS
DE VIOLÊNCIA NA ESCOLA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Departamento de
Pedagogia da Universidade de Maringá
como requisito parcial para a obtenção do
título de Licenciado em Pedagogia.

Aprovado em __/__/__

Prof. Dr. Raymundo de Lima (Orientador)
Universidade Estadual de Maringá

Prof^a. Dra. Celma Regina Borghi Rodriguero
Universidade Estadual de Maringá

Prof. Dr. Marco Antônio de Oliveira Gomes
Universidade Estadual de Maringá

O LÚDICO NO RECREIO COMO CONTRIBUIÇÃO PARA DIMINUIR OS CASOS DE VIOLÊNCIA NA ESCOLA

Bruna Ferrari de Souza ¹
Raymundo de Lima ²

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso teve como objetivo descrever e analisar a história do recreio escolar, o seu significado e a importância de atividades lúdicas durante o recreio escolar, como forma de coibir e prevenir a incidência de violência durante este período. O interesse por esta temática se deu a partir do estágio obrigatório realizado em uma escola de ensino fundamental, onde pude perceber que muitos casos de violência aconteciam no recreio, pois era o maior tempo que eles passavam sozinhos sem a monitoria de um adulto. A pesquisa é bibliográfica, foram feitas pesquisas em livros de diferentes autores. Devido ao aumento dos casos de violência na escola, nos últimos anos, o trabalho tem como objetivo mostrar a forma qual o lúdico pode contribuir para reverter esta situação, fazendo com que os alunos se socializem e aumentem o círculo de amizades. É na infância que as crianças se satisfazem com a prática dos jogos e é por meio desta prática que eles revelam sua identidade. Algumas crianças apresentam dificuldades em se expressar e os trabalhos lúdicos funcionam como um método para envolvê-las nas atividades, levando-as a ter uma visão mais ampla do mundo real.

Palavras-chave: Lúdico. Brincadeiras. Recreio. Violência na escola.

ABSTRACT

This course conclusion work aimed to describe and analyze the history of the school playground, the meaning and the importance of play activities during the school recess, in order to restrain and prevent the incidence of violence during this period. Interest in this subject was given from the mandatory stage performed in a primary school where I could see that many cases of violence took place in the playground, it was the longest time they spent alone without the monitoring of an adult. The research is bibliographical research was done in books of different authors. Due to the increase in cases of violence in schools in recent years, the work aims to show the form which the playful can contribute to reverse this situation, causing students to socialize and increase the circle of friends. It is in childhood that children are satisfied with the practice of games and it is through this practice that they reveal their identity. Some children have difficulties in expressing themselves and playful works function as a method to engage them in activities, leading them to take a broader view of the real world.

Keywords: Playful. Play. Recreation. Violence at school.

1. INTRODUÇÃO

Sugere-se atualmente que na escola sejam utilizadas atividades lúdicas como forma de facilitar a motivação do aluno para ler e aprender, bem como também sua socialização e adaptação com a cultura da escola.

O interesse por esta temática surgiu, após o estagio obrigatório em uma escola, onde observamos vários casos de violência entre alunos, principalmente no recreio, momento em que os alunos não tinham uma atividade direcionada, isto é, eles brincavam livremente, alguns ficavam no canto, pois não se enturmavam, havia brincadeiras de lutas, entre outras coisas.

Com estas observações levantamos alguns questionamentos: se o recreio escolar fosse monitorado com atividades os alunos poderiam se conhecer melhor, fazer novas amizades, pois brincariam com crianças de outras séries. Assim, veio à ideia desta pesquisa: questionar e investigar as causas do aumento da violência na escola. E como a atividade lúdica pode contribuir para diminuir esses casos. Nos últimos anos podemos ver que há um aumento da violência na escola, especialmente nos períodos de intervalo. O recreio por ser um dos intervalos maiores, aberto para atividades livres e sem monitoramento de adultos, torna-se um momento propício também para gerar conflitos e agressões. Para Barros (2012),

A escola pode ser o espaço garantido para tais atividades, pois os jogos e brincadeiras podem garantir que as crianças escolham regras, se divirtam e desenvolvam a aprendizagem simultânea. O jogo, o brincar e o brincar em qualquer situação ou momento constituem um dos instrumentos fundamentais na organização e consolidação do sentimento de segurança, ator indispensável na construção da própria identidade. Os jogos permitem a elaboração de regras que norteiam a convivência social e despertam hábitos e atitudes de solidariedade e respeito que contribuirão para uma convivência social. (BARROS, 2012, p. 89).

Possivelmente as brincadeiras recreativas e jogos podem contribuir para melhorar a socialização ou civilidade entre os alunos, e deste modo diminuir as brigas, principalmente durante o tempo de recreio. Algumas crianças que apresentam alguma dificuldade em se comunicar ou fazer novas amizades, acabam sofrendo algum tipo de agressão nesses intervalos. Pensa-se no lúdico para diminuir esses casos de violência, pois é através das brincadeiras que as crianças se satisfazem; aqui, destaca-se o lúdico como uma das maneiras mais eficazes de

envolver o aluno nas atividades, pois através das brincadeiras a criança pode assimilar regras de convivência, bem como refletir sobre seus atos e descobrir o mundo que a cerca.

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais realista; por meio das brincadeiras e jogos a criança pode se expressar, analisar, criticar. Se bem aplicada e monitorada algumas atividades podem contribuir para um bom desenvolvimento, a boa socialização e bom rendimento escolar. O ser humano em todas as fases da vida está buscando e aprendendo coisas novas; ele nasceu para descobrir, criar e apropriar-se de conhecimento e isso que lhe garante integração na sociedade como ser participativo e criativo. A brincadeira é primordial na vida da criança.

E para que possa ser tratado sobre este assunto, devemos levar em conta os estudos de diferentes autores entre eles: Faria (2002), Charlot (2002), Pereira (2002), Winnicott (1971), Abramovay (2003), Aquino (1996), entre outros.

2. O RECREIO ESCOLAR

O Portal do Professor (2009), baseado no Dicionário Houaiss, define 'recreio' como:

Algo que serve para divertir; brincadeira; divertimento; folguedo; espaço de tempo concedido às crianças para seus brinquedos nos intervalos das aulas ou do estudo. [...]. O assunto, que não costumava despertar atenção nas escolas, a não ser no sentido de se observar comportamentos indesejados para evitar brigas, passou a despertar o interesse e os estudos de pesquisadores. (PORTAL DO PROFESSOR, 2009).

O portal do professor demonstrar que o recreio é para o aluno se divertir, brincar, que é um tempo concedido para o aluno; antes o recreio não era tão reconhecido como importante na escolarização, mas o mesmo vem sendo um assunto estudado e até comentado nas escolas.

Em Aurélio (1988) a palavra 'recreio' significa: "divertimento, prazer, lugar próprio para se recrear e recreação" (p.555). É assim que deve ser o recreio: um

lugar de harmonia em que os alunos possam se divertir, descansar e aprender a conviver em grupo.

Faria (2002) destaca que:

O recreio é um tempo historicamente construído a partir da reformulação do cotidiano escolar fundamentada em razões “médicos, higienistas e científico-pedagógico” para o gasto de energia e para o descanso, ou seja, por um lado descansar-se das aulas, por outro se gasta energia acumuladas que impedem a concentração” (FARIA, 2002, p. 17).

Portanto, o recreio é muito importante na vida escolar de um aluno. É necessário termos a compreensão de que o recreio é também um espaço de aprendizagem e de encontros, é um momento em que acontecem as conversas informais, em que eles podem extravasar suas energias, correr, brincar e jogar.

Nesse sentido, Barros (2012) destaca que:

O recreio escolar é um intervalo pequeno, porém, fundamental para a formação da personalidade das crianças; é um tempo onde acontecem fatos marcantes na vida de quem por ele passa, ficando lembranças boas e más, momentos de conquistas e derrotas como outros momentos (BARROS, 2012, p. 93).

Deve haver o recreio, mesmo sendo um curto intervalo, pois a criança espera por esse momento, e é importante para a construção da sua personalidade, podem acontecer casos que marcam a vida da criança.

Com o avanço nos últimos anos da tecnologia e a insegurança das ruas, as crianças mudaram seu modo de brincar; em casa elas brincam no computador ou assistem televisão, ou seja, elas não conseguem mais brincar na rua com os colegas, como já dissemos, até porque o crescimento das cidades fizeram as ruas perigosas. Assim, crianças e adolescentes tendem a ficar mais dentro de casa. E é na escola, principalmente no recreio, que a criança reconhece esse espaço para brincar e se expressar.

O recreio deve ser organizado, com atividades lúdicas, objetivando ser um momento de tranquilidade, isto é, deve ser um lugar onde os alunos possam escolher quais atividades (ou jogos) querem desenvolver e que possam se sentir livres. É no recreio que a criança pode escolher com quem brincar, do que brincar, sente-se livre para fazer suas escolhas, pois não tem um professor para interferir. É

momento e lugar para os alunos brincarem com colegas de outras turmas e de diferentes idades.

O recreio na escola é para que os alunos e professores tenham uma pausa no trabalho, é o momento em que o aluno pode ir ao banheiro, tomar água e brincar/ conversar com colegas de outras turmas, enfim, é o momento em que o aluno pode descansar das atividades escolares e se socializar. Mas o que deveria ser um momento de descanso acaba deixando os alunos mais cansados. Existem escolas que não oferecem nenhum tipo de atividade de recreação, e algumas nem mesmo possuem um pátio amplo com condições de ser bem usado. O recreio faz parte da escola e está inserido no currículo escolar, cada escola define seu tempo de intervalo e o momento em que ele ocorre.

Para Neuenfeld (2003) o recreio escolar “[...] é uma hora que se faz necessária e presente na vida de toda a criança (estudante) desde a infância até a universidade”. (p. 37). Por isso, há necessidade de se ter o recreio na escola, pois é um tempo em que, por um lado, a criança precisa descansar da atividade de aprendizagem de sala de aula, e, por outro, o professor também demanda dar uma pausa na atividade de ensino.

Pereira (2002) mostra que na década de 1950, o recreio nas escolas primárias eram espaços onde aconteciam diferentes tipos de jogos como as rodas cantadas por meninas, brincadeiras tradicionais (pic, pega-pega, etc), jogos de corridas, etc. Os professores apoiavam o recreio e os jogos, mas estes não aconteciam o ano todo. Os alunos conheciam as regras e decidiam o que eles queriam jogar sempre com a supervisão de um adulto. Portanto, reconhecemos uma diferença entre o recreio daquela época e o recreio atualmente: pois os alunos hoje brincam sem a supervisão de adultos, e podem não ter o apoio de alguns professores. Neuenfeld (2003, p.38) ressalta que:

O recreio é compreendido, na maioria das escolas, como um espaço improdutivo. Neste curto período de tempo (15 a 20 minutos) há uma grande resistência dos professores quando se propõe um trabalho de supervisão, direção ou orientação de atividades, pois nenhum professor quer abrir mão dos poucos minutos de intervalo a que tem direito, como qualquer outro trabalhador. Neste sentido, percebe-se que as necessidades dos alunos não estão sendo consideradas.

Pelo curto tempo que é o recreio, em muitas escolas ele é visto improdutivo. Por outro lado, o professor não quer perder seu horário de descanso. É necessário

que os professores ou pedagogos implantem estratégias educativas no recreio, pois é um tempo em que se podem aprender muitas coisas e evitar alguns danos, tanto com alunos como com o patrimônio da escola.

Neuenfeld (2003) mostra que é necessário investigar o recreio por dois motivos:

- a) averiguar se há ou não necessidade de uma intervenção pedagógica que crie oportunidades para todas as crianças brincarem espontaneamente, e b) alertar para a possibilidade de utilizar o recreio, rico pelas suas relações sociais, como espaço de educação para a cidadania. (NEUENFELD, 2003, p. 38).

Como a autora mostra, o recreio deve ser investigado, e se necessário pode haver uma intervenção pedagógica bem como também pode-se dar oportunidade para a criança brincar livremente, pois o recreio é um espaço muito rico de aprendizagem fora da sala de aula. Contudo, a autora se preocupa com o tempo e o lugar onde acontece o recreio.

No que se refere ao local onde acontece o recreio; este deve ser pensado. Em muitas escolas não existe espaço específico para recreio ou recreio monitorado. Os dias em que eles têm esse tempo livre, o intervalo, a escola não dispõe de objetos, como cordas, bolas, para que eles se distraiam e se divirtam. Com a ausência de espaço mais a carência de recursos e tempo livre para fins lúdicos é o que causam efeitos negativos na convivência, por exemplo, brigas.

O recreio é um momento muito divertido dentro do ambiente escolar e deve se ter atividades e brincadeiras, com músicas, espaço para leitura. Ele deve ser planejado pensando no aluno, com brincadeiras que possam contribuir para o seu aprendizado e seu desenvolvimento.

3. A VIOLÊNCIA NO RECREIO

Mirian Abramovay (2003) mostra como entender o fenômeno da violência na escola

Para entender o fenômeno da violência nas escolas, é preciso levar em conta fatores externos e internos à instituição de ensino. No

aspecto externo, influem as questões de gênero, as relações raciais, os meios de comunicação e o espaço social no qual a escola está inserida. Entre os fatores internos, deve-se levar em consideração a idade e a série ou o nível de escolaridade dos estudantes, as regras e a disciplina dos projetos pedagógicos das escolas, assim como o impacto do sistema de punições e o comportamento dos professores em relação aos alunos (e vice-versa) e a prática educacional em geral (ABRAMOVAY, 2003, p. 31).

Reconhecendo o aumento de casos de violência na escola, a autora mostra que esses casos estão ligados aos fatores externos e internos à instituição. Fatores internos seriam o tipo de relação entre professores e alunos, diferença de idade entre alunos, regulamento e regras da escola, grupos rivais, etc. Fatores externos incluem as questões de gênero, espaço social em que essa criança está inserida. Mesmo que fatores externos tenham uma maior influência para desencadear a violência é necessário que dentro da escola existam possibilidades de se lidar com essa violência, e tentar diminuir esses casos.

Barros (2012) ressalta que

O termo violência escolar diz respeito a todos os comportamentos agressivos e antissociais, incluindo os conflitos interpessoais, danos ao patrimônio, atos criminosos, entre outros. Muitas dessas situações dependem de fatores externos, cujas intervenções podem estar além da competência e capacidade das entidades de ensino e de seus funcionários (BARROS, 2012, p. 32).

Segundo Lima (2014), diferente da indisciplina, a violência na escola tem outro sentido, talvez mais grave e mais danoso tanto para a vítima como para a própria sociedade. O autor cita Marilena Chauí (2000), para reforçar a definição de violência citada por Barros,

Em nossa cultura a violência é entendida como o uso da força física e do constrangimento psíquico para obrigar alguém a agir de modo contrário à sua natureza e ao seu ser. A violência é violação da integridade física e psíquica, da dignidade humana de alguém. Eis que o assassinato, a tortura, a injustiça, a mentira, o estupro, a calúnia, a má-fé, o roubo são considerados violência, imoralidade e crime (CHAUÍ, 2000, p. 337). [Ou seja] a violência se opõe a ética porque trata seres racionais e sensíveis, dotados de linguagem e de liberdade, como se fossem coisas, isto é, irracionais, insensíveis, mudos, inertes ou passivos.

O aumento da violência na escola, no Brasil, nas últimas décadas se deve a várias causas. Uma delas é por ela [escola] não atender as necessidades dos alunos, pois a violência é uma conduta transmitida pelo mundo adulto. Nesse sentido, Marília Sposito (1998) observa que

A violência seria apenas a conduta mais visível de recurso ao conjunto de valores transmitidos pelo mundo adulto, representados simbolicamente e materialmente na instituição escolar, que não mais respondem ao seu universo de necessidades (SPOSITO, 1998, p. 73).

O momento em que os alunos não se sentem vigiados pelas autoridades da escola, não tem atividades direcionadas, geralmente começam com brincadeiras violentas (palavrões, lutas, chutes, etc) o que pode gerar conflitos entre eles, daí ocorrerem brigas reais. A violência na escola atrapalha o desenvolvimento e o processo de aprendizado do aluno, e isso merece uma atenção maior por parte dos responsáveis pelo estabelecimento. Os conflitos dentro da escola sempre existiram e hoje por acontecerem diariamente, causar danos físicos, morais, psicológicos e ao patrimônio, são caracterizados por violência. Algumas escolas – e culturas – são historicamente mais violentas do que as outras, por diversos motivos e causas.

O sociólogo da educação Bernard Charlot (2002) mostra que é preciso distinguir violência em:

Violência **na** escola é aquela que se produz dentro do espaço escolar, sem estar ligada à natureza e às atividades da instituição escolar: quando um bando entra na escola para acertar contas das disputas que são de bairro, a escola é apenas o lugar de uma violência que teria podido acontecer em qualquer outro local. Pode-se, contudo, perguntar-se por que a escola, hoje, não está mais ao abrigo de violências que outrora se detinham nas portas da escola. Violência **à** escola [ou contra à escola] está ligada à natureza e às atividades da instituição escolar: quando os alunos provocam incêndios, batem nos professores ou os insultam, eles se entregam a violências que visam diretamente a instituição e aqueles que a representam. Essa violência **contra** a escola deve ser analisada junto com a violência **da** escola: uma violência institucional, simbólica, que os próprios jovens suportam através da maneira de como a instituição e seus agentes os tratam (modos de composição das classes, de atribuição de notas, de orientação, palavras desdenhosas dos adultos, atos considerados pelos alunos como injustos ou racistas)... (CHARLOT, 2002, p.3). [negritos nosso].

Segundo o autor, esta distinção é necessária para a escola reconhecer qual é sua parcela de responsabilidade face à violência à escola e da escola. Mas por vezes ela é ignorada pelo estabelecimento escolar, sendo vista como responsabilidade dos pais ou responsáveis. As situações que mais acontecem dentro da escola são as brigas, inimizades e rivalidades entre alunos e entre grupos, podendo produzir vítimas que carregam consequências emocionais na sua vida escolar. Portanto, a investigação sobre como se desenvolve o recreio em cada escola pode contribuir para a prevenção o aumento de casos de violência.

Outra forma de violência que acontece na escola é o *bullying* que tem o seguinte significado

[1] Forma de violência que, sendo verbal ou física, acontece de modo repetitivo e persistente, sendo direcionada contra um ou mais colegas, caracterizando-se por atingir os mais fracos de modo a intimidar, humilhar ou maltratar os que são alvos dessas agressões. (DICIONÁRIO DE PORTUGUÊS);

[2] Por definição universal, *bullying* é um conjunto de atitudes agressivas, intencionais e repetitivas que ocorrem sem motivação evidente, adotado por um ou mais alunos contra outro(s), causando dor, angústia e sofrimento. Insultos, intimidações, apelidos cruéis, gozações que magoam profundamente, acusações injustas, atuação de grupos que hostilizam, ridicularizam e infernizam a vida de outros alunos levando-os à exclusão, além de danos físicos, morais e materiais, são algumas das manifestações do comportamento *bullying*[...]. [A autora acrescenta a esta definição:] *bullying* como um comportamento cruel intrínseco nas relações interpessoais, em que os mais fortes convertem os mais frágeis em objetos de diversão e prazer, através de “brincadeiras” que disfarçam o propósito de maltratar e intimidar (FANTE, 2005, p.29).

O *bullying* recentemente passou a ser uma preocupação da sociedade e de algumas escolas, porém o momento do recreio não tem sido investigado como deveria ser. Contudo, pode-se afirmar que existem escolas que não admitem a ocorrência do *bullying* entre seus alunos. Elas desconhecem o problema ou se negam a enfrentá-lo e, com isso, o problema tende a se agravar. (BARROS, 2013).

O recreio abre a possibilidade de as brincadeiras serem positivas e negativas. Esta segunda ocorre quando os alunos decidem agredir o colega injustamente, com agressões verbais, simbólicas e físicas. As reações e tais agressões vão desde o isolamento de alunos na hora do recreio até o medo de quando a aula é suspensa.

O *bullying* pode acontecer também com aquele aluno que é mais quieto, que não gosta de certas brincadeiras, com crianças inseguras, mais amedrontadas e que tem dificuldade em se defender ou pedir ajuda. Para elas o ir para a escola ou ir para o recreio é um drama, pois no recreio não está presente o professor que faz o controle, ficando estes mais expostos. Para Pereira (2002, p. 15):

Alguns destes alunos procuram recantos do recreio onde há menos número de crianças, por terem dificuldades de se integrarem em grupo. Esta atitude, que visa uma certa defesa pessoal, acaba por ter o efeito oposto, pois ficam mais longe da vigilância do funcionário. Procurando proteção nos espaços calmos, podem encontrar quem os agrida, sem ninguém a quem recorrer para pedir ajuda.

São casos assim que acontece dentro da escola, o aluno se sente intimidado e prefere ficar sozinho, com medo de se manifestar, ou de contar o que está acontecendo para um responsável, com isso, os casos vão se agravando e assim continuam as brigas e provocações. Esse tipo de 'pseudobrincadeira', na verdade é humilhação dirigida à vítima, pois pode derrubar a autoestima do aluno, principalmente nos mais frágeis podem desenvolver sintomas patológicos¹.

O *bullying* como já mencionado pode ser classificado como direto que são os apelidos, ameaças e agressões e o indireto que são as atitudes de isolamento onde o aluno se sente sozinho e se isola dos demais. E quando essa violência acontece na escola essas duas classificações acontecem praticamente juntas, pois o aluno que sofre ameaças, ou é agredido se isola, sente medo de contar o que está acontecendo para um adulto.

Indisciplina também pode se acirrar ou tomar outras formas durante o recreio. Por definição, "[...] a indisciplina compreende todo o comportamento que vise o não cumprimento da regra, pelo que pressupõe a definição de normas" (PEREIRA, 2002, p. 18). A indisciplina é o não cumprimento das regras ou o não conhecimento delas. Ela pode acontecer abertamente no recreio, mas na sala de aula ela também acontece, ou seja, quando um aluno descumpra regras da escola, desrespeita o/a professor/a.

¹ O *bullying* é classificado como direto, quando as vítimas são atacadas diretamente, ou indireto, quando estão ausentes. São considerados *bullying* direto os apelidos, agressões físicas, ameaças, roubos, ofensas verbais ou expressões e gestos que geram mal estar aos alvos. São atos utilizados com uma frequência quatro vezes maior entre os meninos. O *bullying* indireto compreende atitudes de indiferença, isolamento, difamação e negação aos desejos, sendo mais adotados pelas meninas (LOPES NETO, 2005, p.3).

Aquino (1996) é referência quanto se trata de indisciplina, e destaca que:

Se entendermos por disciplina comportamentos regidos por um conjunto de normas, a indisciplina poderá se traduzir de duas formas: 1) a revolta contra essas normas; 2) o desconhecimento delas. No primeiro caso, a indisciplina traduz-se por uma forma de desobediência insolente; no segundo, pelo caos dos comportamentos, pela desorganização das relações (AQUINO, 1996, p. 10).

Como o autor mostra disciplina seria seguir normas, já indisciplina ao contrario, seria o descumprimento, ou o não conhecimento destas normas. No recreio acontecem muitos casos assim, alunos descumprem algumas normas, não obedecem ao que tem que cumprir.

4. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO RECREIO

No dicionário Aurélio (1975) a palavra lúdico tem o seguinte significado “[...] referente a, ou que tem o caráter de jogos, brinquedos e divertimentos” (p. 855). O lúdico está ligado a jogos, brincadeiras e divertimento. Com isso, o brincar deve estar presente na infância da criança como também o imaginário, o interagir. É brincando que as crianças se descobrem, a infância é a fase das brincadeiras. Em todos os momentos da vida as pessoas estão buscando melhorar, descobrindo e aprendendo coisas novas, com isso sobrevive e se integra na sociedade.

Para Huizinga (1980, p. 21), “[...] características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo e entusiasmo”. A criança por meio do jogo passa a sentir todas essas emoções, ela se movimenta, segue ordem e em alguns momentos, quando tem que fazer algumas escolhas se sentem tensas. O autor também mostra que: “Os jogos infantis possuem a qualidade lúdica em sua própria essência, e na forma mais pura dessa qualidade”. Os jogos oferecem às crianças um momento lúdico, onde possam agir da maneira mais pura e tranquila.

Pode-se afirmar que também se educa pela prática do lúdico, dos jogos e da recreação. Zanluchi (2005) afirma que

Quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas. (ZANLUCHI, 2005, p.89).

Portanto percebemos a importância da brincadeira, e como a criança pode se modificar positivamente. Brincando a criança conhece os outros e a si mesma. O lúdico pode contribuir com a autoestima da criança. E é no recreio que eles têm um tempo maior e condições físicas para interagir uns com os outros.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI)

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil (BRASIL, 1998, p. 27).

A brincadeira se torna importante no desenvolvimento da criança e na sua autoestima de maneira que os jogos e o brincar vão surgindo gradativamente nas suas vidas. A brincadeira permite à criança imaginar e criar por meio de sinais e gestos explorando o local onde vive.

O referencial curricular nacional da educação infantil (BRASIL, 1988) também mostra o quão importante é a brincadeira para a criança e os desejos que ela consegue realizar através do brincar.

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio. Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhe são próximas e com o meio que as circunda, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem, as relações contraditórias que presenciam e, por meio das brincadeiras, explicitam as condições de vida a que estão submetidas e seus anseios e desejos (BRASIL, 1998, p. 21).

O brincar faz com que a criança estabeleça relações, conheça a alegria, e vê tudo que está ao seu redor como brincadeira. A criança escolhe com o que brincar através das suas vontades.

Segundo Vigotsky (1989):

As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surgem da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade. (VIGOTSKY, 1989, p. 84).

É por meio da brincadeira que a criança se prepara para enfrentar o mundo adulto, as dificuldades, descarrega energias, estimula seu desenvolvimento. Brincando a criança mostra seus instintos, estimula sua percepção visual e auditiva, desenvolve habilidades motoras e diminui a agressividade, com isso seu desenvolvimento é sadio e há um melhor crescimento mental.

O brincar está associado a ideia de jogo. O dicionário fornece a seguinte definição de jogo: 1. “Atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou ganho: *jogo de damas; jogo de futebol*. 2. Brinquedo, passatempo, divertimento: *jogo de armar; jogos de salão*. 3. Passatempo ou loteria sujeito a regras e na qual, às vezes, se arrisca dinheiro. 4. Regras que devem ser observadas quando se joga [...]” (AURÉLIO, 1975, p. 803). Ou seja, o jogo pode ser qualquer atividade lúdica desde que tenha ‘regras’. Desse modo, cada jogo com suas regras contribuem para desenvolver na pessoa uma forma de aprendizagem extracurricular.

De acordo com Huizinga (1980) o jogo pode ter vários significados dentre eles:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana' (HUIZINGA, 1980, p. 33).

O jogo é importante para a educação e isso os educadores afirmam, os jogos e brincadeiras fazem parte do dia a dia da criança, com isso ela pode explorar o mundo, se descobrir, se posicionar em relação à sociedade. O jogo não é apenas um passatempo ou entretenimento, e não pode ser visto somente como uma competição, mas sim como um meio para a criança se desenvolver intelectualmente e contribuir para seu processo de ensino e aprendizado e de socialização com as outras crianças.

É através do jogo que a criança desperta sua curiosidade, seu interesse, sua criatividade, tendo assim um melhor desenvolvimento. O jogo pode propiciar a criança, a socialização, fazer com que a criança aprenda valores, e incentiva-lá ser pessoa consciente e participante no que se faz.

Todavia, o jogo é uma atividade que deve ter seus limites e regras, deve estar acompanhado de sentimentos de alegria, o jogo deve ser alegre e fazer com que a criança encontre diferença entre a vida e o jogo.

Huizinga (2004) também caracteriza o jogo como:

Atividade livre, que se não for voluntária e existir ordens teremos uma “imitação forçada” do jogo; “não-séria”, mas ele pode ocorrer na seriedade; exterior a vida habitual; absorve o jogador intensamente e totalmente, ele é fascinante e excitante; atividade desligada de interesses materiais, ele se realiza na satisfação da sua realização; é praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios; segue determinadas regras; “fazer de conta”; possui ordem e cria ordem; ajuda na formação de grupos sociais (HUIZINGA, 2004, p. 16).

Conforme destaca o autor, os jogos estão presentes em todas as escolas, de diferentes maneiras, e há diferentes concepções de jogos e importância destes dentro do ambiente escolar. O jogo faz parte do cotidiano e por isso a importância dele estar inserido dentro da escola, tanto no ato de aprendizagem como e no momento de descontração que é proporcionado pelo recreio. O autor também mostra a intensidade do jogo e que ele tem um poder de fascinação que não pode ser explicado, e é nessa fascinação que está a principal característica do jogo que é a fascinação que pode nos fazer rir, mas também pode ter um aspecto sereno e calmo.

O jogo pode dar oportunidade aos alunos de terem diversas experiências. É papel da escola estar atenta ao aprendizado e ao desenvolvimento dos alunos e contribuir para que haja socialização (secundária) através dos jogos e brincadeiras.

Segundo Piaget é por meio dos jogos que a criança pode se desenvolver mentalmente. Ele classifica os jogos como: jogos de exercício *sensório-motor* que consistem na repetição de gestos e movimentos simples, balançar os braços, emitir sons, pular e correr. Os *jogos simbólicos* tem a função de assimilar a realidade, a criança reproduz sua realidade, ela inventa e reinventa história é o jogo faz de conta. *Jogos de regras* são todos os jogos que possuem regras e obrigações. O jogo pode integrar e motivar, fazer com que as crianças assimilem regras de convivência, sem se sentirem constrangidas. Possibilita que crianças, jovens e adultos se apropriem de outras culturas relacionando-se ao outro com respeito.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista somente como diversão. Quando se trabalha o lúdico, abre-se um

espaço para que o aluno expresse seus sentimentos, oferecendo a ele a oportunidade de desenvolver a afetividade e a assimilação para novos conhecimentos.

O psicanalista Donald Winnicott (1971, p. 63) destaca que o brincar é importante para a construção da identidade pessoal, o brincar vai além da imaginação, brincando a criança se comunica e expressa suas alegrias e dificuldades, bem como aprende a lidar com as regras, as frustrações de ganhar ou perder o jogo. O brincar facilita o crescimento pessoal e, portanto, a saúde: é uma forma de terapia individual ou em grupo. O brincar conduz a aprender a se relacionar em grupo. Muitas vezes é com o lúdico que a criança consegue vencer suas dificuldades subjetivas. A brincadeira² possibilita que as crianças aprendam valores como respeito, cooperação, responsabilidade e amizade, aceitação das diferenças e da diversidade.

Reforçando o que já foi dito, é brincando que a criança aprende a respeitar as regras, a si mesmo e aos outros. Através do lúdico a criança passa a ouvir mais os outros, discordar de opiniões e se expressar com maior facilidade.

Voltando ao RCNEI:

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não-brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. (BRASIL, 1998, p. 27).

A brincadeira decorre da imaginação e imitação, a criança brinca e vai construindo símbolos é necessário se apropriar da realidade quando brinca. Enquanto brinca a criança assume papéis, o que favorece a autoestima e a criação.

² Winnicott (op.cit., p.61) distingue o substantivo ‘brincadeira’ e o verbo substantivado ‘brincar’. Daí sua crítica sutil à concepção de psicanálise infantil de Melanie Klein, que parece mais ocupada com a utilização do conteúdo da brincadeira e seu simbolismo do que o brincar como uma coisa em si. Nesse sentido, o brincar deve ser concebido como uma importante atividade para a construção da identidade pessoal.

Conforme preconiza o RCNEI, o brincar pode ter várias categorias que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos implicados. Dentro dessas categorias estão: a relação com os objetos; a associação; linguagem oral e gestual; os papéis; e conteúdos sociais. Essas categorias agrupam três modalidades básicas que é o brincar de 'faz de conta', jogos de construção que possuem regras, jogos tradicionais, didáticos e corporais, são todos os jogos que podem contribuir para ampliação do conhecimento.

Os alunos devem ser autorizados a brincar na escola, conforme o momento e lugar apropriados, para aprender a interpretar o mundo pela via do lúdico. O brincar incentiva cada aluno a utilizar as brincadeiras e os jogos, com brinquedos ou sem, ele desenvolve a capacidade de ser ativo e participante. Com o brincar a criança constrói sua identidade e a do mundo que a cerca.

Algumas brincadeiras estimulam o desenvolvimento integral da criança. É preciso ressaltar que em todas as brincadeiras a criança aprende se aquilo for interessante e desafiador, ao contrário disso será apenas uma brincadeira de rotina, sem um sentido, com isso não haverá o brincar lúdico e nem o aprendizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho de conclusão de curso foi o de mostrar como o lúdico pode contribuir dentro do espaço escolar, e que as atividades lúdicas possuem vários pontos positivos, como, por exemplo, a assimilação de regras de convivência social. Os estudos mostram que o lúdico se ministrado corretamente pode ajudar no desenvolvimento da criança, e fazer com que eles se envolvam, participem das atividades e respeitem uns aos outros. A expectativa é que a aprendizagem das regras e de valores imprescindíveis da civilização tem o poder de evitar situações de violência principalmente dentro da escola.

Neste estudo sistemático tentamos entender a relação do aumento nos casos de violência na escola, principalmente em relação ao *bullying*. A escola é um lugar de aquisição de conhecimento e de socialização onde os alunos devem se respeitar e aprender a lidar com os desentendimentos, que cada um tem sua maneira de pensar e agir, mas que sempre deve ter respeito com o próximo. O recreio é um

momento de várias experiências, pois o aluno quando brinca se desenvolve e aprende a conviver com o outro, ter autonomia e respeito.

É necessário que na escola haja um recreio livre, mas com um ambiente planejado, com profissionais capacitados que saibam lidar com os alunos e seus diferentes estilos de expressão. Reforçamos, é importante que o recreio e o espaço deste sejam planejados, que tenham jogos, brincadeiras que atendam a todos, e que o espaço seja planejado de acordo com o número de alunos que fazem parte da escola, para que não aconteçam conflitos.

É interessante que tenham projetos com alunos-estagiários da Educação Física, para que tragam diferentes brincadeiras, ou até mesmo com as pedagogas. Portanto, é preciso mudar o recreio, que ele possa ser um lugar de convivência normal, sem violência, que os alunos tenham vontade de estar nele e que nenhum se sinta intimidado ou agredido; este deve ter brincadeiras e jogos, mas que não perca suas características, espaço para o descanso e para conversas.

O recreio escolar deve ser transformado em um momento educativo, mas é preciso que toda a escola se envolva. É preciso que o recreio faça parte do projeto político pedagógico da escola, que tenham profissionais para supervisionar, dando possibilidade de disponibilizar os materiais, como bola, corda, livros, sempre deixando claro aos alunos que os materiais devem ser cuidados.

Como observa Pereira (2002, p.109)

Ao adequarmos os recreios as práticas desportivas informais, estamos a dar resposta á necessidades da criança e do adolescente, criando condições para que sintam prazer na actividade desportiva sob a forma de jogo.

Por isso a importância de modificar o recreio, sempre pensado no bem estar do aluno. Concluimos, então, que o recreio escolar, com brincadeiras e jogos torna-se mais prazeroso e mesmo pedagógico, é também uma maneira de se prevenir casos de violência.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVAY, M. **Violências nas escolas**: UNESCO Brasil, Secretaria de Estado dos Direitos Humanos do Ministério da Justiça, CNPq, Instituto Ayrton Senna, UNAIDS, Banco Mundial, USAID, Fundação Ford, CONSED, UNDIME, 2002.

AQUINO, J.G. **Indisciplina na escola**: alternativas teóricas e praticas. São Paulo: Summus, 1996.

AURÉLIO, B. H. F. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa [Aurélio]**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1975.

BARROS, P. C. de. **Jogos e Brincadeiras na Escola**: Prevenção do *bullying* entre crianças no recreio. Tese de Doutorado em Estudos da Criança Especialidade de Educação Física, Lazer e Recreação. Universidade do Minho. Portugal. Fevereiro de 2012. Disponível em: <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/23210/1/Paulo%20Cesar%20de%20Barros.pdf>>. Acesso em: 22 nov. 2015.

CHARLOT, B. “A violência na escola: como os sociólogos franceses abordam esta questão”. **Sociologias**, Porto Alegre, ano 4, nº 8, jul/dez 2002, p. 3. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/soc/n8/n8a16.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2015.

CHAUÍ, M. “Ética e violência”. In: **Convite à Filosofia**. São Paulo: Ática, 2000, p. 336-337.

DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS. (*Bullying*), 2009. Disponível em: <<http://www.dicio.com.br/bullying/>>. Acesso em: nov. 2015.

FANTE, C. **Fenômeno bullying**: como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz. Campinas: Verus, 2005.

FARIA, E. L. **Apesar de você**: O brincar no cotidiano da escola. Belo Horizonte: Licere, 2002.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O Jogo Como Elemento da Cultura. São Paulo: Perspectiva, 1980.

LIMA, R. Das incivildades do dia a dia às violências nos estabelecimentos de ensino: calibragem dos termos usados e seus efeitos. In: **Tensões no espaço escolar**: violência, *bullying*, indisciplina e homofobia. (Org.: Ivana Veraldo). Maringá: Eduem, 2014. p. 35-73.

LOPES NETO, Aramis, **Bullying**: Comportamento agressivo entre estudantes. *Jornal de Pediatria*. v.81, n.5 (Supl), 2005, p.3. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/jped/v81n5s0/v81n5Sa06>>. Acesso em: out. de 2015.

NEUENFELD, D. J. **Recreio Escolar**: O que acontece longe dos olhos dos professores? *Revista da Educação Física*. UEM, Maringá, v. 14, n. 1, p. 37-38, 2003. Disponível em: <[file:///C:/Users/Master/Downloads/3479-10132-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Master/Downloads/3479-10132-1-PB%20(1).pdf)>. Acesso em: nov. de 2015.

PEREIRA, B. O. **Para uma escola sem violência**: estudo e prevenção das práticas agressivas entre crianças. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação Para a Ciência e a Tecnologia, 2002.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho imagem e representação. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar 1896.

PORTAL DO PROFESSOR. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/conteudoJornal.html?idConteudo=1005>>. Acesso em: nov. de 2015.

SPOSITO, M. P. A Instituição Escolar e a Violência. In: **Cadernos de Pesquisa**. São Paulo: Fundação Carlos Chagas, n. 104, p. 58-75, 1998. Disponível em: <<http://educa.fcc.org.br/pdf/cp/n104/n104a05.pdf>>. Acesso em: nov. de 2015.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: M. Fontes, 1989, p. 84 Disponível em: <<http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/vygotsky-a-formac3a7c3a3o-social-da-mente.pdf>>. Acesso em: nov. de 2015.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago Ltda, 1971.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar**: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.

