Artigo original Recebido em: 18/11/2024 Parecer emitido em: 26/11/2024

MELO, A.A.D.; TOLENTINO, G.P.; CARNEIRO, A.S.A.; ARAÚJO, L.M. de; NUNES, N.M.; Diversificando - jogos e brincadeiras: projeto recreio escolar para o desenvolvimento integral das crianças. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Várzea Paulista, v.23, n.04, p.25-34, 2024. ISSN; 1981-4313.

DIVERSIFICANDO - JOGOS E BRINCADEIRAS: PROJETO RECREIO ESCOLAR PARA O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DAS CRIANÇAS

DIVERSIFYING – GAMES AND PLAY: SCHOOL RECREATION PROJECT FOR THE INTEGRAL DEVELOPMENT OF CHILDREN

Andreina Alves Duarte Melo
Grassyara Pinho Tolentino
Amanda Sttefany Andrade Carneiro
Laura Mendes de Araújo
Natália Macedo Nunes
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano - Campus Urutaí/GO - Brasil.

RESUMO

Os benefícios de atividades lúdicas planejadas no comportamento, na motivação e no engajamento das crianças, evidenciam o impacto de uma abordagem educativa no contexto do recreio escolar. Este artigo analisa as motivações que impulsionaram a elaboração do projeto, com foco nas necessidades identificadas no ambiente escolar e nos benefícios esperados para o desenvolvimento integral das crianças. Ao projeto Diversificando - Jogos e Brincadeiras foi desenvolvido para aprimorar o recreio escolar, criando um ambiente educativo voltado ao desenvolvimento integral das crianças. Elaborado por acadêmicos do curso de Educação Física, que desenvolviam o estágio curricular supervisionado em uma escola localizada no município de Pires do Rio/GO. Como resposta à falta de um espaço adequado, o projeto priorizou a segurança e a organização do recreio, implementando atividades que equilibram necessidades cognitivas, físicas e emocionais. Por meio de observações e reuniões colaborativas entre direção e estagiários, foram estruturadas quatro estações de brincadeiras simultâneas, permitindo que as crianças escolhessem atividades de sua preferência, incentivando a autonomia e respeitando suas individualidades. Cada estação promoveu competências essenciais, como cooperação, resolução de problemas e comunicação, contribuindo diretamente para o desenvolvimento motor e social. Esse modelo organizacional e pedagógico fortaleceu o recreio como um momento de aprendizado e socialização, proporcionando um ambiente mais acolhedor e inclusivo.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Lúdico. Recreio. Estágio Curricular Supervisionado.

ABSTRACT

The benefits of planned playful activities on children's behavior, motivation, and engagement highlight the impact of an educational approach in the context of school recess. This article analyzes the motivations that drove the development of the project, focusing on the needs identified in the school environment and the expected benefits for children's integral development. The "Diversifying - Games and Play" project was developed to enhance school recess, creating an educational environment focused on children's integral development. Developed by Physical Education students, who were carrying out supervised curricular internships in a school located in the municipality of Pires do Rio/GO. In response to the lack of an adequate space, the project prioritized the safety and organization of playtime, implementing activities that balance cognitive, physical, and emotional needs. Through observations and collaborative meetings between the management and interns, four simultaneous play stations were structured, allowing children to choose activities of their preference, encouraging autonomy and respecting their individuality. Each station promoted essential competencies, such as cooperation, problem-solving, and communication, contributing directly to motor and social development. This organizational and pedagogical model strengthened recess as a moment of learning and socialization, providing a more welcoming and inclusive environment.

Keywords: Games. Play. Playtime. Supervised Curricular Internship.

INTRODUÇÃO

As atividades lúdicas, particularmente os jogos e brincadeiras, desempenham um papel fundamental no desenvolvimento integral das crianças, ao brincar, as crianças exploram suas emoções, interagem com o outro e desenvolvem habilidades importantes, como sociais, cognitivas, autonomia, comunicação, criatividade e empatia (VYGOTSKY, 1991). Além disso, o jogo permite que a criança experimente e interaja com seu ambiente, construindo conhecimentos a partir de ações concretas e significativas (PIAGET, 1978). Brincar possibilita que a criança desenvolva competências importantes, como a habilidade de lidar com regras e limites, oferecendo a oportunidade de se conectar com o mundo ao seu redor, explorar o ambiente, interagir com outras pessoas e construir habilidades essenciais para a convivência social (KISHIMOTO, 1997).

Por esses e outros motivos, o brincar é um direito assegurado por lei no Brasil. (BRASIL, 1990), sendo reconhecido no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que considera o lazer e as atividades recreativas essenciais para o desenvolvimento saudável e integral da criança. Contudo, desde 1959, o Fundo Internacional de Emergência das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) reafirmou, na Declaração dos Direitos da Criança, o compromisso com o desenvolvimento integral, enfatiza a importância da recreação e do brincar como direitos fundamentais, reconhecendo seu papel no desenvolvimento físico, mental e social das crianças. E devido a sua relevância social as atividades lúdicas são abordadas em documentos regulatórios e norteadores da Educação Básica no Brasil.

No âmbito educacional a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), no Art. 29, afirma que a educação infantil deve promover o desenvolvimento completo da criança, envolvendo aspectos físicos, emocionais, intelectuais e sociais, e complementando o trabalho da família e da comunidade (BRASIL, 1996). A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também destaca a importância das atividades lúdicas ao definir o "Corpo, Gestos e Movimentos" como um campo de experiência na educação infantil. Ela enfatiza que o brincar constitui uma ferramenta pedagógica que contribui para o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas, assim como para o fortalecimento das relações sociais (BRASIL, 2017).

Na infância, a escola torna-se um espaço que deve garantir o direito de brincar das crianças, como forma de fruição e como ferramenta educacional, cultural, etc. No tempo e espaço escolar o lúdico deve ser uma constante, contudo, essas vivências são muitas vezes, direcionadas apenas ao tempo do recreio e as aulas de Educação Física. Kishimoto (1997) destaca que o recreio é um momento fundamental no espaço escolar, permitindo às crianças socializarem, exercitarem sua autonomia e desenvolverem habilidades socioemocionais. Ela defende que o espaço escolar deve ser organizado de forma a valorizar a brincadeira, reconhecendo seu potencial pedagógico e seu papel no aprendizado. A autora critica a visão do recreio como mero intervalo, propondo sua ressignificação como parte integrante do processo educativo. Pellegrini e Smith (1993) destacam que o recreio promove habilidades socioemocionais, como cooperação, resolução de conflitos e negociação. É um espaço único para que as crianças exerçam autonomia, testem limites e construam relações significativas com seus pares. Além disso, a brincadeira espontânea durante o recreio é um motor de aprendizado, permitindo a assimilação de conceitos e o fortalecimento de habilidades cognitivas e motoras (MOYLES, 2015).

A importância do recreio também reside no fato de ele ser um espaço de descanso das demandas estruturadas da sala de aula. O brincar no recreio não apenas proporciona relaxamento, mas também oportunidades de aprendizado intrínseco, reforçando a criatividade e a resolução de problemas (JARRETT *et al.*, 1998).

No entanto, em muitas escolas, essa visão do recreio como tempo de liberdade para brincar é subestimada ou até negligenciada. Existem realidades em que o recreio é limitado por restrições físicas, falta de materiais ou estrutura e supervisão adequada, comprometendo este tempo escolar das crianças. Luiz e Marinho (2021) alertam que, quando o recreio não é valorizado, as crianças podem perder oportunidades fundamentais para vivenciar e aprender com a interação social espontânea.

O recreio, enquanto momento essencial para o desenvolvimento infantil, muitas vezes enfrenta limitações que comprometem seu potencial pedagógico e social. Problemas como a falta de segurança, estrutura, organização e estímulo às interações lúdicas evidenciam a necessidade de intervenções que otimizem esse espaço-tempo, preservando sua característica de liberdade enquanto potencializam seu papel no desenvolvimento infantil. O projeto Diversificando - Jogos e Brincadeiras foi desenvolvido como resposta às limitações observadas no recreio escolar de uma escola, onde acadêmicos do curso de Educação Física desenvolviam estágio supervisionado do Ensino Fundamental Anos Iniciais, que carecia de segurança e organização adequadas para as crianças. A necessidade de uma intervenção se intensificou durante a reforma da área de recreio da escola. Estas particularidades durante o período do estágio criaram uma possibilidade interventiva que favoreceu tanto a formação discente, quando a comunidade escolar.

Este percurso formativo favorável, levou a elaboração do presente artigo que teve como objetivo descrever o planejamento e implementação de um projeto de ensino apoiado em atividades lúdicas, aplicado durante o tempo do recreio para alunos do ensino fundamental I de uma Instituição pública de ensino, na cidade de Pires do Rio, interior do Goiás.

DESENVOLVIMENTO

O delineamento deste estudo é relato de experiência, pois visa descrever a criação e execução do projeto "Diversificando - Jogos e Brincadeiras", intervenção prática no ambiente escolar.

No primeiro semestre de 2023, em uma escola localizada no interior de Goiás, foi desenvolvido um projeto para atender a uma necessidade identificada durante o estágio supervisionado dos alunos de Educação Física do Instituto Federal Goiano - Campus Urutaí. A escola, que atendia exclusivamente à Educação Infantil e ao Ensino Fundamental I, passava por reformas que comprometiam o uso de espaços adequados para o recreio. Alunos e funcionários eram obrigados a usar os corredores durante os intervalos, o que causava desconforto e restringia as possibilidades de lazer e descontração.

O projeto foi idealizado e executado pelo grupo de residentes, em conjunto com a professora orientadora do subprojeto de Educação Física, e contou com a colaboração dos professores da unidade escolar. A iniciativa teve duração de três meses e ocorreu nos intervalos das aulas das turmas do Ensino Fundamental I (1° ao 5° Ano). Após a convocação da diretora para buscar uma solução para o problema, a equipe iniciou com uma etapa de diagnóstico, observando o comportamento das crianças e identificando estratégias e brincadeiras que poderiam atrair sua atenção.

Durante o período, foram desenvolvidos jogos e brincadeiras adaptados às condições da escola, com foco no desenvolvimento motor, social e na recreação dos alunos. As atividades foram planejadas de forma colaborativa, com a participação dos estagiários e da comunidade escolar, e executadas sob a supervisão da professora orientadora. A organização seguiu um cronograma ajustado à rotina escolar, assegurando que todas as turmas fossem contempladas. O projeto não só atendeu à demanda da escola, como também trouxe benefícios significativos, promovendo momentos de lazer e interação em um período desafiador para a comunidade escolar.

O projeto Diversificando - Jogos e Brincadeiras representou uma resposta estratégica a um obstáculo notado no ambiente escolar: a falta de espaço adequado para o recreio, agravado por reformas na escola. A situação comprometia a dinâmica dos intervalos, que ocorriam nos corredores, gerando desconforto para alunos e funcionários. Nesse contexto, a direção escolar buscou uma solução colaborativa, envolvendo alunos do curso de graduação em Educação Física do IF Goiano e a equipe escolar para elaborar uma proposta que atendesse às demandas da comunidade escolar.

O projeto foi estruturado em três etapas principais. A primeira etapa consistiu no diagnóstico da escola, com o objetivo de compreender o contexto, identificar as necessidades específicas e mapear os recursos disponíveis. Em seguida, ocorreu o planejamento do projeto, onde foram definidas as brincadeiras a serem aplicadas, estratégias, os objetivos e as ações necessárias para alcançar os resultados desejados. Por fim, a etapa de implementação colocou o projeto em prática, aplicando as atividades propostas e acompanhando os resultados para garantir a eficácia e o impacto das ações realizadas.

Na primeira fase, foi realizado um diagnóstico detalhado da realidade escolar. Esse diagnóstico envolveu observações diretas do ambiente de recreio, análises de relatórios e registros feitos por professores e funcionários, e conversas com membros da comunidade escolar coordenadores. A falta de espaço adequado, segurança e organização nas atividades lúdicas foi identificada como uma das principais dificuldades enfrentadas durante o recreio. O objetivo era identificar comportamentos, interesses e desafios presentes no cotidiano escolar. Com base nessas análises, definiu-se uma abordagem centrada na ludicidade, culminando na implementação de estações de brincadeiras simultâneas. Essa organização permitiu que os alunos tivessem liberdade para escolher as atividades que mais lhes interessavam, promovendo autonomia, interação social e um ambiente acolhedor durante os períodos de recreio.

Após o diagnóstico, revelou-se desafios importantes para a implementação do projeto, especialmente devido ao grande número de alunos envolvidos e às dificuldades de comunicação e agitação apresentadas após as aulas. Esses fatores demandaram uma abordagem estratégica e reflexiva para garantir que as atividades propostas fossem eficazes e atendessem às necessidades da comunidade escolar.

Foi iniciado o planejamento da intervenção, que visava solucionar as questões identificadas. O projeto "Diversificando - Jogos e Brincadeiras" foi desenvolvido com o objetivo de criar um ambiente mais seguro e organizado durante o recreio, além de promover o desenvolvimento de habilidades motoras,

cognitivas e socioemocionais. A proposta do projeto incluía a criação de quatro estações de atividades lúdicas, simultâneas, no horário e locais disponíveis para o recreio, nas quais as crianças poderiam escolher entre diferentes tipos de brincadeiras.

A metodologia adotada para a construção das estações de brincadeiras considerou os interesses e as necessidades das crianças, com base nas observações realizadas no diagnóstico. As atividades planejadas para cada estação visaram atender a diferentes faixas etárias, garantindo que as brincadeiras fossem adequadas ao desenvolvimento motor, cognitivo e social de cada grupo. Para as crianças mais novas, as atividades foram focadas em habilidades motoras básicas e interação social, enquanto para as mais velhas, as brincadeiras envolveram desafios cognitivos e trabalho em equipe. Dessa forma, o projeto buscou equilibrar diversão, aprendizado e desenvolvimento, respeitando as particularidades e preferências dos alunos.

A organização prática no momento da intervenção no recreio seguiu uma estrutura bem definida, com cada estação direcionada para um tipo específico de atividade, de modo a atender a diferentes interesses e necessidades dos alunos. A primeira estação seria os jogos colaborativos, estimulando o trabalho em grupo e a resolução de problemas de forma lúdica. A segunda estação incluiu atividades físicas que desafiassem as habilidades motoras das crianças, como circuitos e corridas de obstáculos. A terceira estação seria dedicada a jogos que estimulassem a criatividade e a imaginação, como brincadeiras de faz de conta e construção. Por fim, a quarta estação seria voltada para desafios cognitivos e jogos de estratégia, permitindo que as crianças exercitassem sua capacidade de planejamento e tomada de decisão. A divisão das estações de maneira estratégica visou promover um ambiente dinâmico, onde os alunos pudessem explorar diferentes tipos de habilidades, interagir entre si e se engajar de forma autônoma nas atividades.

A execução do projeto foi planejada para ser acompanhada por uma equipe de estagiários de Educação Física, que seriam responsáveis pela supervisão das atividades e pela adaptação das brincadeiras conforme as necessidades das crianças. A equipe de estagiários foi dividida em duplas, responsáveis por cada estação, com uma equipe de apoio para as estações mais movimentadas. Durante a fase de implementação, os estagiários estariam encarregados de monitorar as interações, garantir a segurança, organização das atividades e promover um ambiente acolhedor.

Durante as atividades, houve o registro de comportamentos, interações e o nível de engajamento das crianças nas diferentes estações. As observações permitiram identificar quais atividades eram mais atrativas, quais eram mais desafiadoras e quais precisavam ser ajustadas. Essas observações também ajudaram a adaptar a divisão do tempo entre as atividades e a distribuição das crianças nas estações, visando otimizar o aproveitamento das propostas lúdicas e garantir um ambiente seguro e organizado.

O projeto também envolveu um planejamento logístico detalhado, que considerou as limitações de espaço e a necessidade de um ambiente seguro para a execução das atividades. As estações de brincadeiras foram planejadas de forma a ocupar o espaço disponível de maneira eficiente. Priorizou a criação de um ambiente educacional que fosse inclusivo, seguro e estimulante para as crianças.

Ao término do período proposto para o projeto, os resultados evidenciaram impactos positivos em diferentes aspectos da comunidade escolar. A escola demonstrou satisfação com as mudanças implementadas, que trouxeram melhorias significativas na dinâmica dos intervalos. Os estagiários, por sua vez, alcançaram maior organização em suas ações, o que refletiu em uma execução mais eficiente das atividades. Para as crianças, o recreio passou a ser um momento de interação mais estruturada, resultando em menor euforia ao retornar às aulas e promovendo um ambiente mais equilibrado.

A diversidade de brincadeiras proposta foi um fator-chave para o sucesso do projeto. Ao apresentar atividades inéditas, despertou-se o interesse pela prática, o que facilitou tanto a comunicação quanto o engajamento dos alunos. Além disso, a variedade de jogos revelou habilidades e talentos muitas vezes desconhecidos pelos próprios participantes, enquanto outros puderam identificar e superar limitações.

Mais do que uma solução imediata para os desafios enfrentados pela escola, o projeto demonstrou um potencial pedagógico. Por meio das brincadeiras, foi possível contribuir para o desenvolvimento das habilidades psicomotoras das crianças, favorecendo sua coordenação, equilíbrio e percepção corporal. Assim, o projeto não apenas atendeu às demandas práticas da escola, mas também reforçou o valor da ludicidade como ferramenta educativa e formativa, capaz de impactar positivamente o aprendizado e o bem-estar dos alunos.

A Quadro 1 apresenta a descrição semanal das brincadeiras, que inclui brincadeiras tradicionais, a Quadro 2 brincadeiras pré-desportivas e estafetas, Quadro 3 as brincadeiras motoras e cooperativas.

Quadro 1 - Brincadeiras tradicionais desenvolvidas no projeto.

Brincadeiras tradicionais	Desenvolvimento	Recursos utilizados
Amarelinha	Jogam uma tampinha nos quadrados e pulam sem pisar onde ela caiu	Giz e tampinha de garrafa
Passa anel	Uma criança esconde o anel, e quem adivinhar com quem está ganha	Um anel ou objeto pequeno
Cobra-cega	Pegador de olhos vendados procura outros jogadores	Uma venda (blusa ou pedaço de pano)
Pique-corrente	Pegador forma uma corrente, tocando e unindo-se aos outros	Não consta
Coelhinho sai da toca	Crianças trocam de "toca" enquanto outras tentam ocupar	Não consta
Pular elástico	Saltos sobre um elástico com desafios variados	Elástico
Boliche	Tentar derrubar garrafas PET com uma bolinha	Garrafas pets, Bolinha de tênis, Giz
Caça ao tesouro	Encontrar objetos escondidos no local	Brinquedos pequenos ou peças de montar
Pular Corda	Saltar corda girada por um professor	Corda

Fonte: elaborado pelos autores.

Quadro 2 - Brincadeiras pré-desportivas e estafetas desenvolvidas no projeto.

Brincadeiras pré-desportivas/ estafetas	Desenvolvimento	Recursos utilizados
Corrida de calcanhar	Correr tocando apenas os calcanhares no chão	Não consta
Revezamento	Corrida de ida e volta em equipe	Não consta
Corrida do equilibrista	Correr com um livro na cabeça	Livro
Corrida do Siri	Corrida lateral "como um siri"	Não consta
Travessia da floresta	Tentar cruzar uma área sem ser pego	Giz
Corrida da bola	Corrida para capturar bola após comando.	Bola
Levanta e derruba cone	Derrubar cones com os pés e outras variações	Cones de diferentes tamanhos
Pega-pega pulando	Pega-pega onde todos devem pular	Não consta

Vôlei de balão	Impedir que balões caiam no chão	Balões
Salve-se com um abraço	Jogo de pega em que abraços salvam da captura	Não consta
Paralisado	Jogadores congelam partes do corpo ao serem tocados	Não consta
Pega centopeia	Corrente de crianças tenta não ser tocada por um jogador solto	Não consta
Estoura Balão	Crianças estouram balões presas aos tornozelos umas das outras	Balões e barbante
Joga bolinha	Equipes jogam bolinhas de papel para o campo adversário	Bolinhas de papel
Chute ao gol	Chutar bola e acertar imagens de animais no gol	Bola, imagens de animais, Barbante, Fita
Círculo do Pega-Pega	Pega-pega dentro de um círculo desenhado no chão	Giz
Cone no bambolê	Acertar cones com bambolês em revezamento	Cones e bambolês
Leva bambolê	Em duplas, levar bambolê com a barriga até o outro lado da quadra	Bambolês e um cone
Corrida de obstáculos	Desafio com obstáculos para estimular coordenação	Papel Contact para fazer as formas no chão e barreiras feitas de cano e garrafas pet

Fonte: elaborado pelos autores.

Quadro 3 - Brincadeiras motoras e cooperativas desenvolvidas no projeto.

Brincadeiras motoras e cooperativas	**Desenvolvimento**	**Recursos utilizados**
Corrida do papelão	Avançar pisando em pedaços de papelão.	Papelão
Mímica diferenciada	Repetir movimentos de colegas em sequência	Não consta
Caneta coletiva	Escrever ou desenhar com caneta controlada por fios.	Caneta ou pincel atômico, fita adesiva (opcional) e barbantes, pequenas cordas ou fios de malha com 30 cm de comprimento.
Desenho às cegas	Desenhar vendado seguindo instruções de um colega	Caneta ou lápis, papel e vendas para os olhos

Caneta na garrafa	Colocar uma caneta dentro de uma garrafa com a ajuda de cordas	Rolo de barbante, caneta e uma garrafa pet
Nó humano	Desfazer um nó de mãos dadas sem soltar as mãos	Não consta
Camaleão	Crianças fogem e se salvam tocando em objetos da cor escolhida pelo "camaleão"	Objetos que estiverem no ambiente
Dança da corda	Crianças passam sob uma corda de altura ajustável	Corda ou Barbante de no mínimo 1,5 metros
Cada apito um grupo	Forma grupos ao som de apitos, estimulando cooperação	Não consta
Passa o bambolê	Passar o bambolê pelo corpo em uma roda sem soltar as mãos	Bambolê
Pés e mãos	Crianças seguem um caminho com formas de pés e mãos no chão	Papel Contact em forma de pés e mãos.

Fonte: elaborado pelos autores.

A análise das brincadeiras e atividades propostas no projeto revela um planejamento estruturado, onde cada prática contribui de forma específica ao desenvolvimento integral das crianças. De acordo com Brougère (2002), o brincar é uma prática social que favorece a aprendizagem e o desenvolvimento infantil, sendo um espaço de experimentação e construção de saberes. Este tipo de abordagem buscou não apenas estimular o desenvolvimento motor, cognitivo, social e emocional, mas também integrar esses diferentes aspectos simultaneamente. A proposta do projeto é muito mais do que apenas uma série de brincadeiras, é uma plataforma estratégica que potencializa o crescimento das crianças ao proporcionar oportunidades para a exploração e o fortalecimento de diversas competências.

As brincadeiras e atividades que exigem movimentos coordenados, equilíbrio e controle corporal desempenham um papel essencial na construção das habilidades motoras grossas e finas das crianças. Segundo Huizinga (2007), o ato de brincar é uma manifestação cultural universal que auxilia na construção de habilidades cognitivas e sociais, além de ser uma ferramenta para a aprendizagem e a interação social. Atividades como amarelinha, pique-corrente, corrida de calcanhar, corrida de obstáculos, corrida do papelão, corrida do Siri, pular elástico, chute ao gol, passar por baixo da corda e pés e mãos demonstram como movimentos simples, mas estruturados, podem ser extremamente benéficos para a coordenação motora e o fortalecimento muscular das crianças.

A repetição de movimentos e a busca pela melhora no desempenho ao longo das brincadeiras resultam em aprimoramento da agilidade, da força física e do equilíbrio. Além disso, propostas como como pula corda, vôlei de balão, levanta e derruba cone, cone no bambolê e passar o bambolê exigiram das crianças a coordenação de movimentos mais complexos, com ênfase na precisão e no controle sobre o próprio corpo. Elkonin (2009) argumenta que o brincar estruturado favorece o desenvolvimento da autorregulação e das competências emocionais, promovendo o crescimento integral da criança em contextos educativos. O ato de manipular a corda, o balão e os cones permitiram um maior desenvolvimento da consciência corporal, além de ensinar o tempo e o ritmo adequado para realizar tarefas.

As tarefas mais dinâmicas, como as que envolvem corridas ou o trabalho com objetos como bambolês e cones, proporcionam uma combinação de esforço físico e concentração, que são essenciais para o amadurecimento motor e estimulação cognitiva das crianças. O aprendizado e a solução de problemas estão no cerne de muitas das brincadeiras, o que permitiu que as crianças exercitem suas capacidades de

raciocínio lógico, planejamento e tomada de decisões. A caça ao tesouro é um exemplo claro de como as brincadeiras podem estimular a memória e a capacidade de resolução de problemas. Nessa atividade, as crianças precisam usar pistas, organizar as informações e encontrar soluções para alcançar um objetivo específico. Este tipo de jogo favoreceu a coordenação entre o pensamento lógico promovendo, ao mesmo tempo, a memória e a agilidade mental.

Atividades como mímica diferenciada, desenho às cegas, caneta coletiva e caneta na garrafa são fundamentais para o desenvolvimento do pensamento estratégico e da resolução criativa de problemas. Essas brincadeiras exigem das crianças a capacidade de antecipar ações, organizar seu pensamento e reagir a estímulos de forma eficiente. Ao fazer isso, as crianças praticam a inteligência espacial e a habilidade de trabalhar com informações de maneira flexível e criativa.

Outra característica importante das atividades cognitivas é a promoção da colaboração e da comunicação entre as crianças. Em brincadeiras como joga bolinha, camaleão, travessia da floresta, desenho às cegas e cada apito um grupo, as crianças precisam se comunicar, planejar em conjunto e, muitas vezes, resolver problemas de forma colaborativa. Esse tipo de interação estimula a formação de vínculos, além de promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas superiores, como o raciocínio lógico e a memória estratégica (VYGOTSKY, 1991).

O fortalecimento das habilidades sociais e emocionais, ensinar cooperação, empatia, comunicação e outras competências essenciais para uma convivência harmoniosa em sociedade. As atividades propostas incentivaram a interação entre as crianças e o trabalho em equipe, ensinando-lhes a importância de respeitar os outros, a cooperar para alcançar objetivos comuns e a lidar com situações de conflito de forma construtiva.

Atividades como nó humano, passa o bambolê, pessoa para a pessoa, salve-se com um abraço e pega centopeia exigem que as crianças trabalhem em grupo, coordenando suas ações para alcançar um resultado comum. Essas brincadeiras ajudam na comunicação eficaz, além de reforçarem a importância da empatia e do respeito mútuo. A dinâmica de trabalho em equipe proporcionada contribui para o desenvolvimento da socialização e para a aprendizagem de normas e regras sociais.

Outras atividades, como passa anel, paralisado, estoura balão, joga bolinha, cada apito um grupo e levanta e derruba cone, no fortalecimento das relações interpessoais, pois ensinam o trabalho coletivo, a respeitar etapas e a compartilhar responsabilidades. O jogo, dessa forma, se converte em um espaço de aprendizagem social, onde as crianças aprendem a interagir de forma positiva e construtiva, preparando-as para os desafios de convivência em grupos na escola, na família e na sociedade como um todo (PIAGET, 1978).

Muitas das atividades propostas envolvem elementos de surpresa, suspense e até de frustração, permitiram que as crianças lidassem com situações inesperadas de maneira leve e saudável. Atividades como cobra-cega, travessia da floresta, passa anel, camaleão e pega-pega pulando, que envolvem situações de incerteza e imprevisibilidade, são oportunidades para que elas desenvolvam resiliência emocional e habilidades para controlar suas emoções diante de situações de tensão e frustração (BANDURA, 1977).

Além disso, atividades como salve-se com um abraço e paralisado foram relevantes para a construção da inteligência emocional, pois elas envolvem o controle de impulsos e a capacidade de adaptação a diferentes circunstâncias. As crianças aprendem a lidar com frustrações, a esperar sua vez e a se adaptar rapidamente às mudanças durante o jogo. Essas habilidades são relevantes para o desenvolvimento da resiliência emocional, que por sua vez, prepara as crianças para enfrentar desafios tanto no contexto escolar quanto na vida cotidiana (BANDURA,1977).

Ao longo da implementação, desafios operacionais, como o gerenciamento do número elevado de alunos e a distribuição das estações, foram enfrentados por meio da organização de duplas de residentes responsáveis por cada estação, com suporte adicional para momentos de maior demanda. Assim, o projeto demonstrou uma capacidade adaptativa ao transformar um problema estrutural em uma oportunidade pedagógica, reafirmando o papel do recreio não apenas como um momento de pausa, mas também como uma ferramenta educativa e de socialização.

O projeto Diversificando – Jogos e Brincadeiras ofereceu uma proveitosa experiência prática para os estagiários, permitindo que eles aplicassem o conhecimento teórico em atividades de Educação Física voltadas para o público infantil. Eles tiveram a oportunidade de planejar, implementar e adaptar as atividades de acordo com as necessidades das crianças, desenvolvendo habilidades pedagógicas, de comunicação, liderança e gestão de grupo. A interação direta com as crianças permitiu que os estagiários aprimorassem sua capacidade de reflexão e adaptação pedagógica, promovendo uma formação mais completa, associando teoria e prática e propondo uma inovação pedagógica e formativa

A formação adequada dos professores de Educação Física é essencial para garantir a eficácia das atividades propostas. Educadores bem preparados são capazes de planejar e adaptar as atividades conforme as necessidades das crianças, promovendo segurança, inclusão e desafios adequados. Além disso, a

formação contínua é fundamental, pois permite que os professores se atualizem sobre novas metodologias de ensino e reflitam sobre suas práticas pedagógicas, o que contribui para o sucesso das atividades e para o desenvolvimento integral dos alunos.

O estudo demonstrou que, ao planejar o recreio como um momento pedagógico, é possível utilizar o brincar como uma ferramenta de aprendizado significativo. As crianças não apenas se divertiram, mas também desenvolveram competências importantes para a vida escolar e social. Além disso, o projeto garantiu a inclusão, permitindo que todos os alunos, independentemente de suas habilidades, participassem das atividades. A inclusão, em particular, foi um dos pilares fundamentais do projeto, pois ele foi elaborado para atender às diferentes necessidades dos alunos, promovendo um ambiente de respeito e valorização das diversidades, o que reforça a importância de práticas pedagógicas acessíveis e adaptáveis a todos os estudantes.

A integração de atividades lúdicas estruturadas na escola mostrou-se uma prática educativa de grande valor, promovendo o desenvolvimento integral dos alunos. O brincar, quando bem orientado, é um recurso pedagógico essencial que contribui para a formação física, intelectual, emocional e social das crianças, tornando o processo educativo mais dinâmico, inclusivo e eficaz. O projeto Diversificando – Jogos e Brincadeiras exemplifica como o recreio pode ser uma oportunidade rica para o aprendizado e o crescimento das crianças. Ao criar um ambiente lúdico e interativo, o projeto não só estimulou a aprendizagem, mas também fortaleceu vínculos sociais e afetivos entre os alunos, tornando a escola um espaço mais acolhedor e colaborativo.

Além disso, o uso de atividades estruturadas no recreio propiciou aos alunos a chance de desenvolver habilidades importantes que não são facilmente exploradas nas aulas convencionais. Habilidades como resolução de problemas, tomada de decisões rápidas, cooperação, liderança e comunicação foram aprimoradas de forma natural e dinâmica.

Este estudo reforça a relevância de repensar as práticas pedagógicas no contexto escolar, reconhecendo o brincar não apenas como uma atividade recreativa, mas como uma poderosa ferramenta de ensino e desenvolvimento. Ao adotar práticas como o projeto Diversificando Jogos e Brincadeiras, as escolas podem criar um ambiente mais inclusivo, criativo e estimulante, onde as crianças têm a oportunidade de se expressar, aprender e crescer de maneira plena, tanto cognitivamente quanto socialmente. Com isso, o projeto não só contribui para o desenvolvimento das crianças, mas também serve como um modelo de inovação pedagógica que pode ser ampliado para outras instituições, transformando o processo de ensino-aprendizagem em algo mais envolvente e significativo para todos os alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto Diversificando - Jogos e Brincadeiras, configurou-se como uma plataforma estratégica para o desenvolvimento integral das crianças, abordando simultaneamente suas necessidades motoras, cognitivas, sociais e emocionais. Por meio de um conjunto diversificado e planejado de brincadeiras. Além disso, favoreceu a interação entre os alunos, promovendo o trabalho em equipe, a empatia e o respeito mútuo. O projeto também proporcionou um espaço seguro para a expressão emocional, ajudando as crianças a desenvolverem autoestima, autoconfiança e habilidades sociais, fundamentais para o seu bem-estar emocional e social.

Esse projeto, com sua abordagem holística e integradora, exemplifica como a educação lúdica pode ser uma ferramenta eficaz no desenvolvimento infantil. Ao estruturar as atividades nesse período, o projeto beneficiou os alunos ao promover a socialização e estimular habilidades motoras e cognitivas de forma natural e dinâmica. Além disso, o recreio planejado ofereceu um ambiente seguro e inclusivo, onde as crianças puderam explorar suas emoções, desenvolver autoconfiança e aprender a lidar com desafios. Essa abordagem reforça o potencial do recreio como um momento não apenas de lazer, mas também de crescimento pessoal e social.

REFERÊNCIAS

BANDURA, A. Social Learning Theory. **Prentice-Hall**. 1977. Disponível em: <https://www.asecib.ase.ro/mps/Bandura_SocialLearningTheory.pdf> Acesso em: 18 nov. 2024

BRASIL. **Lei n° 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm>> Acesso em: 14 nov. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm>. Acesso em: 14 nov. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 07 nov. 2024.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura.** 8ed., p.35-48. São Paulo: Cortez, 2002. Disponível em: <https://dspace.bc.uepb.edu.br/bitstream/123456789/1013/2/brougere.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2024.

ELKONIN, D.B. **Psychology of play**. p.45-72. Moscow. Pedagogika, 2009. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/680289943/Daniil-B-Elkonin-Psicologia-Do-Jogo-WMF-Martins-Fontes-POD-2009>. Acesso em: 22 nov. 2024.

HUIZINGA, J**. Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 5ed., p. 9-32. São Paulo: Perspectiva, 2007. Disponível em: <http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2024.

JARRETT, O. S., *et al*. Impact of Recess on Classroom Behavior: Group Effects and Individual Differences. **The Journal of Educational Research**, v.92, n.2, p.121–126, 1998. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/00220679809597584>. Acesso em: 07 nov. 2024.

KISHIMOTO, T.M. *et al*. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez Editora, ed.4, 1997. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4386868/mod_resource/content/1/Jogo%2C%20brnquedo%2C%20brincadeira%20e%20educação.pdf> Acesso em: 14 nov. 2024.

LUIZ, M.E.T., MARINHO, A. Espaços e equipamentos de lazer reflexões sobre o tempo de recreio escolar. **Journal of Physical Education**, v. 32, p. 1-12, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/jpe/a/twpnB4vYbSCKd9DXGn7mY3f/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 18 nov. 2024.

MOYLES, J.R. **The excellence of play**. New York: McGraw-Hill Education (UK), ed.4, p.344, 2015. Disponível em: <https://books.google.com.br/books/about/The_Excellence_Of_Play.html?id=wZowBgAAQBAJ&redir_esc=y>. Acesso em: 18 nov. 2024.

PELLEGRINI, A.D., SMITH, P.K. School Recess: Implications for Education and Development. **Review of Educational Research**, v.63, n.1, p.51–67, 1993. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/1170559>. Acesso em: 10 nov. 2024.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Zahar, 1978. Disponível em: <https://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/A+forma%C3%A7%C3%A3o+do+s%C3%ADmbolo+na+crian%C3%A7a.pdf> Acesso em: 06 nov. 2024.

UNICEF. **Declaração dos Direitos da Criança**. Resolução aprovada pela Assembleia Geral das Nações Unidas em 20 de novembro de 1959. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/media/22026/file/declaracao-dos-direitos-da-crianca-1959.pdf>. Acesso em: 18 nov. 2024.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Martins Fontes, ed. 4, 1991. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317737/mod_resource/content/1/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf> Acesso em: 06 nov. 2024.

PROMETEU – Grupo de Estudo Multidisciplinar em Saúde,
Meio Ambiente, Ensino e Qualidade de Vida – IF Goiano.
Rod. Geraldo Silva Nascimento, Km-2,5
Zona Rural
Urutaí/GO
75790-000