



UTILIZAÇÃO DAS ATIVIDADES RECREATIVAS NO ENSINO FUNDAMENTAL II

Alexandre Klein Tahara¹
Fábio Vasconcelos Araújo²

RESUMO

Este estudo busca trazer à luz algumas considerações acerca do uso das atividades recreativas como ferramenta pedagógica nas séries do ensino fundamental II, visto que seu uso é bem mais presente na educação infantil ou nas séries iniciais da educação básica. A partir do referencial teórico, buscou-se apresentar informações que contribuíssem para afirmar o lúdico e o lazer como elementos importantes na vida do indivíduo em todas as idades e não somente na infância, bem como a utilização do lúdico no ambiente escolar. Utiliza-se como método de pesquisa o estudo de caso, através de um questionário com perguntas, apresentadas aos 23 professores do Colégio Estadual “Osmário Batista”, localizado na cidade de Canavieiras-BA. Buscou-se analisar as atividades recreativas presentes no ensino do 6º ao 9º ano do ensino fundamental e os motivos que levam às suas aplicações. A partir dos dados coletados, percebeu-se que embora os professores afirmem acreditar na importância do lúdico como ferramenta de ensino, seu uso em sala de aula é bastante raro. Ficou evidente também que o objetivo maior das atividades lúdicas e de lazer presentes no colégio é apenas como entretenimento ou diversão, sem nenhuma relação de cunho educativo ou com planejamento pedagógico por parte da escola.

Palavras-chave: Atividades Recreativas. Escola. Lúdico. Lazer. Ensino. Aprendizagem.

¹ Mestre em Ciências da Motricidade pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP/Rio Claro. Docente da UESC - Universidade Estadual de Santa Cruz/ Ilhéus-BA.

² Licenciado em Educação Física pela Universidade Estadual de Santa Cruz – UESC/Ilhéus-BA. Pós-Graduado em Metodologia em Educação Física e Esporte na UESC/Ilhéus-BA.



USE OF RECREATIONAL ACTIVITIES IN PRIMARY EDUCATION II

ABSTRACT

This study seeks to bring to light some considerations about the use of recreational activities as a pedagogical tool in elementary school II series, since its use is most present in early childhood education or in the early grades of primary education. From the theoretical framework, this study attempted to provide information that would contribute to establish the play and leisure as important elements in one's life at all ages, not just in childhood, as well as its use in the school environment. This study used as a research method the case study, through a questionnaire presented to 23 teachers of the State School "Osmário Baptista" located in Canavieiras – BA. The study sought to analyze the recreational activities present in education from the 6th to the 9th grade of elementary school and the reasons why they are applied. From the data collected, it was realized that although teachers claim to believe in the importance of playfulness as a teaching tool, its use in the classroom is quite rare. This search also makes obvious that the main objective of the recreational and leisure activities is related to entertainment or amusement, without any relationship with an educational basis or educational planning by the school.

Keywords : Recreational Activities. School. Playful. Leisure. Education. Learning.



1 INTRODUÇÃO

As atividades lúdicas ou recreativas, presentes na forma de esportes, lutas, danças, brincadeiras e jogos diversos, sempre estiveram presentes na vida do ser humano e não devem ser entendidas apenas como um momento de prazer ou passa-tempo. Através do brincar aprendemos, interagimos, criamos e reinventamos o nosso modo de ser e de se relacionar com o mundo. Entretanto, embora seja durante a infância que o brincar assume uma função de maior destaque, podendo desenvolver as capacidades e potencialidades físicas, mentais e sociais da criança, sua importância na construção e manutenção do bem-estar do indivíduo é inegável tanto durante a infância quanto na fase adulta.

Os estudos de Piaget (apud DUARTE, 2003) sobre desenvolvimento humano basearam-se, sobretudo, na observação do comportamento lúdico das crianças. Para ele, o desenvolvimento humano ocorre por estágios e de maneira progressiva, sendo que cada estágio envolve brincadeiras específicas, mas não exclui a prática de outras. Cada tipo de brincadeira envolve elementos motores e cognitivos diferentes e que, portanto, podem ser utilizados para desenvolver habilidades motoras e cognitivas distintas. Desse modo, as atividades lúdicas fazem parte do universo humano em todas as idades.

Ainda nesse sentido, Teixeira (1995) declara que devido à sua grande capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa, criando um clima de entusiasmo e motivação, o lúdico ou recreativo está cada vez mais se afastando do simples sinônimo de jogo ou brincadeira e se firmando como um elemento importante no comportamento e desenvolvimento humano. Assim, as atividades recreativas ou lúdicas podem ser uma importante ferramenta no processo pedagógico e social dentro do ambiente escolar ao possibilitar integração, comunicação, autocontrole, disciplina, respeito, atenção, raciocínio, etc. Atitudes e valores cobrados dos alunos e cujo desenvolvimento é esperado por parte da escola possibilitam não só uma relação professor-aluno-colega mais harmoniosa, mas também tornam o aprendizado mais prazeroso e efetivo.

Entretanto, no modelo Tradicional de educação, o qual se baseia na repetição e memorização dos conteúdos, estes descritos como verdades absolutas, com alunos passivos e com o professor como o dono do saber e centro do processo de ensino (SCHRAMM, 2001), as atividades recreativas são atividades relegadas somente ao momento de intervalo ou de desocupação em relação a alguma ação pedagógica. O que prevalece é a ideia que educação, lazer e o recreativo ou lúdico são elementos distintos e com objetivos diferentes.

Por outro lado, na pedagogia definida como Progressista, o lazer e o recreativo ou lúdico não são entendidos como algo neutro ou isolado, mas, sim, como uma ferramenta para a melhoria da qualidade do ensino, uma vez que através de atividades lúdicas a ação do professor dentro da sala de aula pode tornar-se mais atraente e motivante, tanto para o aluno quanto para o professor e, fora dela, o lazer pode também ser usado para estimular o aprendizado, a criatividade e a boa relação entre os alunos, somando, assim, de maneira positiva para a busca dos resultados desejados (SAMPAIO et AL., 2009). Com essas características, por estimular a construção de novos conhecimentos e comportamentos saudáveis, o lúdico, segundo Nunes (2004), passa a ser definido então Lúdico Pedagógico e não apenas lúdico, e o mesmo pode-se afirmar sobre o lazer.

Assim, partindo do pressuposto de que invariavelmente as atividades recreativas ou lúdicas estão presentes no ambiente escolar, seja como um momento



de lazer neutro, ou como uma ferramenta de aprendizagem, surge então o problema: Como acontecem as atividades recreativas e com quais objetivos são realizadas no Colégio Estadual Osmário Batista, localizados no município de Canavieiras-BA?

O objetivo geral deste estudo é analisar as atividades recreativas presentes no ensino dos alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental do Colégio Estadual Osmário Batista, localizados no município de Canavieiras-BA e os motivos que levam às suas aplicações. O estudo parte dos seguintes objetivos específicos: identificar o entendimento sobre lazer e atividades recreativas ou lúdicas na perspectiva dos professores; identificar os tipos de atividades recreativas propostas pelo colégio e suas finalidades; conhecer os benefícios e as dificuldades na utilização das atividades recreativas; analisar a importância do lúdico e do lazer como elemento pedagógico na perspectiva do professor.

Torna-se pertinente a este estudo a tentativa de entender como as atividades recreativas se caracterizam no ambiente escolar e os objetivos em que elas são realizadas em níveis mais avançados de ensino, uma vez que as mesmas são bem mais utilizadas e estudadas na Educação Infantil e nas séries iniciais do Ensino Fundamental. O melhor entendimento sobre este tema poderá reconhecer e introduzir novas formas de ludicidade, lazer e de ensino e aprendizado dentro do ambiente escolar.

2 MATERIAL E MÉTODO

Para a realização deste trabalho foi utilizado o Método Descritivo do tipo estudo de caso, que segundo Mattos e col. (2008, p.15) “tem como propósito investigar um determinado indivíduo ou grupo, tendo como finalidade analisar aspectos variados ou um evento específico”. A pesquisa tem uma abordagem qualitativa com o propósito de analisar a interação de determinadas variáveis dos dados coletados, buscando sempre uma interpretação à luz dos objetivos da pesquisa, (OLIVEIRA, 2004).

Como instrumento de coleta de dados foi utilizado um questionário composto por 05 perguntas abertas referentes ao entendimento, aplicações e os objetivos envolvendo as atividades recreativas propostas pelos educadores em suas práticas pedagógicas. A escolha pelo questionário foi por este apresentar algumas vantagens, como: atender um maior número de pessoas em menor tempo, poder garantir o anonimato nas respostas e não gerar influência de ideias ou opiniões entre pesquisador e sujeito da pesquisa. (MARCONI; LAKATOS, 2003).

A população deste estudo foi composta por 23 professores em exercício no Colégio Estadual Osmário Batista, localizado na cidade de Canavieiras-BA, com idades entre 26 e 58 anos. Os mesmos têm formação nas mais diversas licenciaturas e lecionam nas turmas de 6º ao 9º ano nas diferentes áreas da grade curricular do referido colégio.

Para a coleta de dados, primeiramente houve uma conversa com a direção do Colégio Estadual Osmário Batista, na qual foram explicados os assuntos referentes ao estudo, a fim de conseguir a permissão, assinada, para atuar no local. Em seguida, na sala dos professores do referido colégio, foi apresentado um esclarecimento geral sobre o estudo durante alguns períodos de intervalo nos turnos matutino e vespertino, pois neste momento é possível o contato com o maior número



de professores. Por fim, foi entregue o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido aos professores juntamente com o questionário para o início da pesquisa.

Para reforçar o estudo, foi observado também o que ocorria nos momentos de intervalo ou momentos sem aula no colégio mencionado, no intuito de buscar subsídios para a construção de um panorama maior sobre o uso das atividades recreativas e de lazer no ambiente escolar.

Os dados coletados foram analisados através da estatística descritiva, que reúne os procedimentos visando à coleta, tabulação e descrição dos conjuntos de observações, sejam elas quantitativas ou qualitativas. (OLIVEIRA, 2004).

Como limitações da pesquisa, assume-se que a utilização de questionário, embora ofereça algumas vantagens, também apresenta desvantagens, como não oferecer garantia de comprometimento pleno do sujeito da pesquisa com o estudo, resultando em questionário com respostas incompletas ou não respondidas. O uso de questões abertas também pode ocasionar o mau entendimento sobre as mesmas e/ou respostas fora do objetivo em questão. (MARCONI; LAKATOS, 2003). Destaca-se também que o pouco tempo e a falta de recursos disponíveis para realizar uma investigação mais eficaz sobre o tema, resultou na utilização de uma amostragem não probabilística por conveniência, pois a seleção dos elementos da população para compor a amostra dependeu, em parte, do julgamento dos pesquisadores. Assim, os resultados, embora possam gerar hipóteses, não podem ser conclusivos ou generalizados (GIL, 2010). Também em razão da falta de tempo e de recursos por parte dos pesquisadores, o estudo apresenta uma série de questionamentos ainda não esclarecidos, mas que podem ser aprofundados em outros estudos, de modo a enriquecer o estudo atual e preencher as lacunas existentes.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Quando perguntados a respeito do entendimento sobre lazer e atividades recreativas ou lúdicas, todos os professores de maneira convergente responderam sobre lazer, lúdico e recreativo como elementos de mesma natureza, sem especificações. As respostas mais comuns foram: “algo que proporciona prazer ao ser feito”, “diversão”, “alegria”, “entretenimento”, “passa-tempo”. Nenhum dos entrevistados declarou a característica básica e fundamental que define lazer, que é a livre vontade do praticante (DUMAZEDIER, 2008) e nem estabeleceu distinções entre lúdico e lazer. É comum entender lúdico e lazer como sinônimos, mas ao se atentar para seus significados, verifica-se que são elementos, bastantes próximos, mas distintos. O lúdico ou atividade lúdica e recreativa, na forma de jogos e brincadeiras diversas, origina-se da palavra latina “ludus” que significa “jogo” e tem como finalidade e característica principal proporcionar prazer e entretenimento ao praticante. Já o lazer ou atividade de lazer é entendido como algo mais amplo e, em sua essência, sempre será um momento lúdico e divertido, ou como afirma Bramante (1998, p.08) “[...] cujo eixo principal é a ludicidade”.

Desse modo, de acordo com os professores, a prática de esporte nas aulas de Educação Física ou a leitura de um livro em qualquer disciplina, desde que envolva prazer, alegria ou diversão, podem ser definidas como um momento de lazer. No entanto, segundo Dumazedier (2008) e Marcellino (2004), essas atividades, nessas características, não podem ser consideradas lazer, pois por mais que oportunize ao praticante alguma forma de prazer e diversão, sendo obrigatórias, deixam de ser lazer e configuram-se como semi-lazer ou apenas uma atividade lúdica. Em outras



palavras qualquer atividade de cunho obrigatório, seja por trabalho, por estudo, seja por questão familiar ou social, por mais que envolva a ludicidade e produza bem-estar ou diversão ao praticante, o fato de não ser voluntário não o define, portanto, como lazer.

Muitos autores, entre eles Guzman (1997, p.39), afirmam que o lúdico na escola não deve basear-se apenas em divertir, “[...] mas, sim, extrair dessa atividade, materiais suficientes para gerar um conhecimento, interessar e fazer com que os estudantes pensem com certa motivação”. Baseando-se nesta afirmativa, quando perguntados aos docentes se os mesmos se utilizam de atividades recreativas ou lúdicas em suas aulas, como isso acontece e qual o motivo para tal utilização; independentemente da área de docência, todos responderam que em algum momento, com maior ou menor frequência, já desenvolveram e/ou ainda desenvolvem atividades recreativas em suas aulas, declarando que fazem: “competições”, “perguntas e respostas, charadas”, “pequenas peças teatrais”, “trabalhos manuais”, “atividades extraclasse” e “passeios”. Segundo os professores, essas atividades sempre acontecem com planejamento e orientação, mas os objetivos respondidos pelos mesmos variavam tanto para o cunho educacional como para o cunho exclusivamente recreativo, sobretudo em datas comemorativas. Entretanto, não ficou evidente em nenhuma das respostas como aconteciam esses planejamentos e orientações por parte dos professores.

As razões para tal utilização convergiram para as respostas à primeira pergunta, declarando o emprego do lúdico em suas aulas na tentativa de torná-las mais atraentes, divertidas e prazerosas para todos. Entretanto, ficou claro que para a maioria dos professores o uso de atividades recreativas ainda é uma ação pouco comum, prevalecendo ainda uma educação nos moldes seculares e que diverge do pensamento de autores como Behrens (2005), Freire (2011) e Libâneo (2006), que afirmam que o aprendizado não deve se limitar apenas ao conhecimento de definições, classificações e descrições de conteúdos e o centro da ação pedagógica não deve ser o professor, autoritário e onisciente, mas o aluno com sua participação e criatividade.

Nesse sentido, a prática do lazer e da ludicidade tanto dentro como fora do ambiente escolar é entendida como uma prática social e elemento de transformação, que pode questionar os valores dominantes no atual modelo de sociedade. Mas, para isso acontecer dentro da escola é necessário que haja planejamento e objetivo voltados aos interesses educacionais, pois como afirma Fortuna (2000, p.04) “defender o brincar na escola não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento do aluno”. Desse modo, é necessário que o professor tenha conhecimento e interesse para trabalhar com o lúdico na escola.

Todavia, quando foi perguntado aos professores quais as maiores dificuldades enfrentadas para o emprego do lúdico como ferramenta de ensino, surgiram várias problemáticas, sendo as mais destacadas: “a falta de material”, “espaço e conhecimento necessário para trabalhar com esses recursos nas aulas” e o “pouco tempo de cada aula para a organização das turmas durante essas atividade pois essas atividades requerem um tempo bem maior do que o estabelecido nas atividades das aulas tradicionais”.

Realmente essas dificuldades são bastante comuns nas escolas e como afirma Fortuna (2000, p. 152) isso se deve ao fato de que muito embora seja comprovado e defendido o lúdico como meio de ensino, “[...] ainda é predominante o pensamento de que brincar e estudar são duas situações antagônicas e convencê-los do



contrário não é tarefa tão simples”. Esse pensamento contribui para que os esforços na qualificação e na compra de materiais se concentre no campo do “ensinar” e quase nunca no campo do “brincar”. Prova disso que vemos nas escolas com muita frequência pilhas e mais pilhas de livros, às vezes sem nunca terem sido usados, e nada ou quase nada de materiais lúdicos, como bolas, xadrez, dominó, cordas, entre outros.

Também foi apontado que, muitas vezes, o professor tem dificuldade em manter o controle da turma durante essas atividades. Para Teixeira (1995), essas dificuldades são comuns quando as atividades em aula envolvem elementos lúdicos, pois nesses momentos os alunos tendem a extravasar seus entusiasmos, assim como acontece nas brincadeiras fora do ambiente escolar. Cabe ao professor tentar canalizar esse entusiasmo em direção ao objetivo pedagógico da atividade, do contrário, corre o risco de ser apenas uma brincadeira comum. Também é importante ter tempo, espaço e materiais mais adequados para esse tipo de prática, pois garantiria um maior domínio por parte do professor, evitando assim improvisos que muitas vezes além de exigirem mais do docente, acabam requerendo maior tempo para a aula e dificultam a prática, o que pode descaracterizar o objetivo para o qual foi proposta inicialmente a atividade.

Vários são os benefícios que autores como Kishimoto (1997) e Teixeira (1995) apontam para incentivar o uso do lúdico no ambiente escolar, entre eles: o estímulo à criatividade, afetividade, atenção, raciocínio, cooperação, além de poder tornar os conteúdos disciplinares mais atraentes. Assim, quando foi perguntado aos professores quais os benefícios percebidos nos alunos com a utilização da ludicidade durante as aulas, de maneira geral as respostas seguiram no mesmo sentido das anteriores, apontando como benefícios “o prazer”, “a diversão”, “a aceitação da prática”, além de também declararem “a socialização entre os alunos e o professor”.

No entanto, foi respondido por um dos professores que é mais difícil perceber os benefícios dessas atividades com relação ao aprendizado dos conteúdos pretendidos para a aula, pois “os alunos às vezes entendem essas atividades recreativas como atividades de menor importância, ou como uma simples brincadeira, e isso faz com que alguns se sintam no direito de não participarem da atividade, enquanto outros abusam da liberdade de expressão e ação, tornando o controle do professor em sala de aula mais complicado”, o que acaba minimizando ou descaracterizando o objetivo proposto inicialmente para aquele conteúdo.

Essa situação reitera a afirmação de Teixeira (1995), supracitada, e a necessidade de se utilizar da atividade recreativa de maneira planejada, consciente e com domínio por parte do professor. Por outro lado, pode afirmar também que essa falta de controle igualmente contribui para que muitos professores utilizem somente o método tradicional de ensino, que todos conhecem: “o educador diz a palavra; os educandos a escutam docilmente” (FREIRE, 2011, p.68), por ser mais prático para o professor, mas que por vezes não estimula o aluno ao aprendizado. É importante destacar que as atividades recreativas ou lúdicas como ação pedagógica em sala de aula devem ser entendidas como um recurso ou método de ensino e não como lazer em si mesmo, pois assim desobrigaria o aluno de sua participação, perdendo assim, seu caráter como ferramenta de ensino.

Muitos são os autores que defendem o grande papel do “brincar” como um recurso pedagógico. Partindo daí, foi perguntado aos professores se o lúdico e o lazer podem ser importantes para a melhoria da qualidade do ensino e por quê? De forma unânime os professores responderam que sim. Alguns destacaram



novamente os benefícios citados na última pergunta: “um meio pedagógico atraente”, “uma ação divertida e prazerosa”, “um momento de repouso necessário para o bom andamento das aulas”; referindo-se ao momento de intervalo. Um dos professores relatou que: “as aulas que acontecem seguidamente sem um tempo de intervalo entre elas tendem a ser bem mais cansativas e desinteressantes para os alunos”.

Portanto, seja de maneira mais tradicional, pensando-se no lúdico apenas nos corredores e pátios da escola e nos momentos de intervalo ou recreio (lazer), ou num pensamento mais progressista, que entende o lúdico importante também dentro da sala de aula, orientado pelo professor (ferramenta de ensino), todos sabem de sua importância para a melhoria da qualidade de ensino. Mas, por outro lado, foi respondido também por um dos docentes que deve haver uma “reformulação dessas atividades no ambiente escolar na tentativa de torná-las mais educativas, valorizadas, presentes” e “[...] evitar que se reproduzam as ações de lazer comuns fora da escola e que não contribuem para uma formação do aluno mais humano, crítico e cidadão”. Essas afirmativas corroboram com o pensamento de Friedmann (2003), o qual declara que o lúdico deve fazer parte das ações pedagógicas da escola, mas deixa claro também que a sua utilização requer um posicionamento sério, sobretudo dos professores, para não cair no faz de conta ou no improvisado.

Na tentativa de colher mais subsídios que pudessem encorpar os objetivos desta pesquisa, durante uma semana, período em que foram feitas as entrevistas, foram feitas também observações do ambiente e do cotidiano do colégio pesquisado, na tentativa de identificar elementos que estimulem um lazer mais pedagógico. Embora se entenda que nos momentos extra-aulas a participação do aluno nas atividades deva ser voluntária e a escola deve apenas criar situações e opções que levem o aluno a desejar fazer parte de uma determinada atividade, nas observações feitas não foi percebido nada além do comum em qualquer escola: as correrias, leituras e bate-papo entre grupos de alunos, práticas desportivas, gritarias, lanches etc.

Segundo Alves e Neto (2012), os momentos de intervalo e recreios das escolas brasileiras não acontecem de forma educativa. Os mesmos autores enfatizam a necessidade de criar mecanismos que estimulem a utilização desses momentos livres de maneira mais educativa para os alunos e apontam a criação de espaços, oficinas e o uso das atividades físicas como formas eficazes nesse processo. Divergindo dessa afirmativa, percebeu-se que embora o colégio disponha de grandes espaços livres, biblioteca, alguns materiais lúdicos e desportivos, auditório, sala de vídeo e de computação, não se desenvolve nenhuma ação de lazer educativo ou orientação, que pudesse tornar esse tempo livre dos alunos num momento que, além de entreter, fosse também mais uma fonte de aprendizado dentro do referido colégio.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o processo de pesquisa, buscou-se analisar as atividades recreativas presentes no Colégio Estadual Osmário Batista. A partir dos dados coletados, percebeu-se que, embora os professores não diferenciem lazer de atividade recreativa ou do lúdico, definindo-os, sobretudo, como um momento de entretenimento, diversão e prazer, de maneira unânime acreditam que é uma ferramenta importante no processo de aprendizado. No que tange às metodologias



empregadas, os professores afirmaram desenvolver, ainda que com frequência extraordinária, o ensino através do lúdico, embora reconhecessem algumas dificuldades em implementá-las. Os mesmos também entendem que a valorização do lúdico com objetivo educacional perpassa por dificuldades como interesse, formação e apoio material.

Por meio das observações, ficou claro que o objetivo maior das atividades recreativas desenvolvidas nos momentos de intervalo ou sem aula é o lazer como entretenimento ou diversão, sem nenhuma relação de cunho educativo, ou com orientação por parte do colégio.

Entende-se que para se trabalhar de maneira recreativa ou lúdica com os conteúdos em sala de aula, o professor deve, antes de tudo, conhecer e vivenciar essa abordagem. No entanto, é possível afirmar que como os professores tiveram toda sua formação baseada no modelo tradicional de ensino, esse recurso torna-se um método ou abordagem pouco conhecida, o que contribui para perpetuar ainda mais o modelo tradicional de ensino e até por não se valorizar adequadamente as atividades lúdicas como algo importante dentro da escola. Assim, corroborando com Sampaio e col. (2009, p. 05) “não tendo embasamento teórico que permita ao professor compreender a ludicidade como fator essencial ao desenvolvimento humano, as atividades artísticas e recreativas só são usadas em sala de aula quando nada foi planejado ou como prêmio em ocasiões específicas”.

É claro que atividades recreativas ou lúdicas e de lazer sozinhas não devem ser encaradas como o melhor método para um aprendizado mais efetivo, isso seria um erro e pretensão demais. No entanto, também não devem ser relegadas somente à educação infantil ou a momentos festivos como aniversários, datas comemorativas, gincanas e competições escolares. O lúdico ser entendido e valorizado como uma possibilidade e um elemento a mais na busca da realização dos objetivos pedagógicos, levando-se em conta também a existência de outros meios e programas com o mesmo intuito.

Do mesmo modo, não se afirma e nem se pretende aqui querer transformar a escola em parque de diversões, mas é preciso que os profissionais da educação obtenham mais informações e subsídios sobre o lúdico e o lazer no âmbito escolar na tentativa de aperfeiçoar suas práticas, pois esses elementos fazem parte das relações sociais dentro e fora do ambiente escolar, em qualquer região, cultura ou época e com inúmeros benefícios. Assim, não se pode desprezar uma alternativa real de tornar a escola um lugar mais alegre, atraente e eficaz na formação de cidadãos mais esclarecidos, com habilidades e valores fundamentais à vida em sociedade. Portanto, para que o lúdico e o lazer sejam efetivamente, além de reconhecidos, atuantes dentro da escola como recursos educacionais em todos os níveis de ensino, é preciso romper com as experiências escolares vividas pelos professores ao longo dos anos. Para isso, é necessário que o professor tenha conhecimento mais aprofundado sobre o tema e, sobretudo, vivencie essa prática ainda em sua formação, independentemente da área de licenciatura, pois é bem mais difícil defender ou utilizar aquilo que não se conhece de maneira plena.

Por fim, o presente estudo cumpriu todos os objetivos levantados inicialmente: analisar as atividades recreativas presentes no ensino das séries mais avançadas do ensino fundamental e os motivos que levam às suas aplicações. As informações coletadas convergem com a hipótese sugerida, pois realmente as atividades recreativas ou lúdicas estão presentes no ambiente escolar do colégio estudado, embora seja muito mais como lazer do que como recurso de ensino. Mas, de maneira geral, ainda que se leve em conta a idade dos alunos, comparando as



atividades recreativas desenvolvidas em sala de aula pelos docentes das séries iniciais com as das séries mais avançadas do ensino fundamental, a diferença ainda é bastante acentuada. Espera-se que este trabalho possa despertar nos profissionais de educação, em todos os níveis de ensino, uma nova maneira de aprender e de ensinar, bem como motivar a criação de novas indagações e estudos sobre esta temática.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, U.S.; SILVÉRIO NETO, A.P. **Intervalo de recreio, uma história pela intervenção pedagógica**. In: IV FIPEP - Fórum Internacional de Pedagogia. Paraíba: Realize. 2012. P. 01-12. Disponível em: <http://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/584e213ece3eda72cdeeeec2445b6df17_2906.pdf> Acesso em: 09 de mar. 2012.

BEHRENS, M.A. **O paradigma emergente e a prática pedagógica**. Petrópolis: Vozes, 2005.

BRAMANTE, A.C. **Lazer: concepções e significados**. Licere – Revista do Centro de Recreação e Lazer/EEF/UFMG, Belo Horizonte, v. I, n. I, p, 9-17, set. 1998. Disponível em: <<http://cev.org.br/biblioteca/revista-licere-1998-n1-v1>> Acesso em: 01 ago. 2012.

DUARTE, G.D. Reflexões sobre a teoria do desenvolvimento da inteligência humana, de Jean Piaget. **PGIE**, Pelotas, UFRGS, PIE00027, 2003.

DUMAZEDIER, J. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva. 2008.

FORTUNA, T.R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M.L.M. e DALLA ZEN, M.I.H. (org.). **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

FRIEDMANN, A. A importância do brincar. **Jornal diário na escola**: Santo André, SP, 2003.

GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GUZMÁN, M. de **Aventuras matemáticas**. São Paulo: Gradiva, 1997.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

LIBÂNEO, J.C. **Democratização da escola pública**. São Paulo: Loyola, 2006.

MARCELLINO, N.C. **Lazer e humanização**. Campinas: Papyrus, 2004.



MARCONI, M.A.; LAKATOS, E.M. **Técnicas da pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MATTOS, M.G. de.; ROSSETO JÚNIOR, A.J.; BLECHER, S. **Metodologia da pesquisa em educação física: construindo sua monografia, artigo e projeto**. São Paulo: Phorte, 2008.

NUNES, A.R.S.C.A. **O Lúdico na aquisição da segunda língua**. (2004) Disponível em: <http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm>. Acesso em: 01 ago. 2012.

OLIVEIRA, S.L. de. **Tratado de metodologia científica: projetos de pesquisa, TGI, TCC, monografias, dissertações e teses**. São Paulo: Pioneira, 2004.

PIAGET, J.; INHELDER, B. **A psicologia da criança**. São Paulo: Difel, 2003.

SAMPAIO, I. C. M de.; DUARTE, L. F. L.; SILVIA, V. A da. **O lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental**. 2009. Disponível em: <<http://viajandonotremdadiversao.blogspot.com.br/2011/01/o-ludico-nas-series-iniciais-do-ensino.html>>. Acesso em: 23 jul. 2012.

SCHRAMM, M.L.K.. **As tendências pedagógicas e o ensino-aprendizagem da arte**. In: PILLOTTO, S.S.D.; SCHRAMM, M.L.K. (Org.). *Reflexões sobre o ensino das artes*. Joinville: Ed. Univille, 2001. v. 1, p. 20-35. Disponível em: <<http://www.trabalhosfeitos.com/ensaios/Tendencias-Pedag%C3%B3gicas-e-o-Ensino-Aprendizagem/162118.html>>. Acesso em: 01 de ago. 2012.

TEIXEIRA, C.E.J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

Recebido: 04/12/2013

Aprovado: 13/03/2014