

Escola Municipal Vereador Evilásio Vasconcelos

Recreio Ativo.

Justificativa / Saberes Curriculares

Conforme observado diariamente, o recreio não se resume a hora do lanche, do descanso ou de ir ao banheiro. O recreio escolar, para além das prerrogativas legais, desde sua implantação a partir da Lei nº 5.692/71 é considerado como parte da atividade educativa e também compõe a cultura escolar. Na especificidade do espaço e tempo do recreio escolar, encontram-se oportunidades para os estudantes interagirem com seus pares e funcionários da escola, de se expressarem como sujeitos, de significarem o espaço escolar, de socializarem. O Projeto Recreio Ativo é uma proposta de organização desse espaço e tempo para contribuir no processo de socialização e de ensino e aprendizagem diante dos profundos impactos sofridos com o isolamento social decorrente da pandemia da Covid-19. Considerando que a ludicidade é um instrumento potente para o processo de ensino e aprendizagem, o que se propõe nesse momento é a inserção de brincadeiras dirigidas e tradicionalmente conhecidas, com enfoque no desenvolvimento das interações sociais e habilidades cognitivas de estudantes, que possam favorecer o desenvolvimento de competências socioemocionais e unidade temática das brincadeiras e jogos no ensino fundamental, pautadas na orientação da BNCC.

Pergunta Exploratória / Expedição Investigativa

Que brincadeira tem hoje?

Os vários ambientes no pátio da escola são cenários de investigação, especificamente no horário do recreio escolar. Os Estudantes do Ensino Fundamental I e II em seus respectivos horários de recreio, terão oportunidade de conhecer ou reconhecer brincadeiras tradicionais apresentadas diariamente no pátio e convidados a experimentarem. Também serão estimulados a perguntarem aos seus familiares se conhecem tais brincadeiras.

No decorrer de três semanas, em cada dia foi apresentada uma brincadeira tradicional, conforme horários dos recreios das turmas: matutino - 08:30h às 08:45h (1º e 2º ano); 08:45h às 09:00h (3º ao 5º ano); 09:00h às 09:15h (6º ao 8º ano); vespertino - 14:30h às 14:45h (1º e 2º ano); 14:45h às 15:00h (3º ao 5º ano); 15:00h às 15:15h (6º ao 8º ano). Na parede próxima do bebedouro, fichas ilustrativas com nome e descrição de cada uma das brincadeiras tradicionalmente conhecidas (pular corda, elástico, adoleta, vivo-morto, batata quente, bolinha de gude, coelhinho sai da toca, dança da cadeira) e uma caixa com materiais das mesmas brincadeiras, foi chamando a atenção dos estudantes, que passaram a experimentar as brincadeiras junto com seus pares. Ocorreram algumas intervenções

para auxiliar condução correta das brincadeiras e conflitos inerentes ao processo relacional inicial. Ao tocar o sinal de fim do recreio, cessavam as brincadeiras e o material era devolvido na caixa para o dia seguinte, conforme também indicava uma ficha de orientação na parede. Durante a expedição, quando chegavam à escola, muitos já procuram no local de costume se já tinha uma ficha nova com a descrição de brincadeiras.

Definição do Tema

A família é o primeiro espaço de socialização do sujeito, a escola, por sua vez, exerce papel fundamental na consolidação desse processo, com a socialização secundária. O recreio escolar, assim como o pátio da escola em seus diferentes espaços são cenários de interação social. Na atualidade, sobretudo após o período de pandemia de Covid 19, é comum observarmos pais, mães, filhos e até bebês com seus objetos tecnológicos e o mínimo possível de contato físico. Há crianças que abrem mão de comer, de dormir, de ir ao banheiro e principalmente de brincar, para ficar em frente às principais telas com acesso a internet. Embora sejam ferramentas que podem ser aliados do processo pedagógico, de comunicação e entretenimento, é preciso o cuidado na utilização da maneira correta. A brincadeira faz parte do universo infantil, a criança brinca o tempo todo, ela



imagina, faz de conta, ela consegue ser o que quiser na brincadeira, no plano imaginário. No brincar ela é capaz de ressignificar, transformar e dar vida aos objetos. A criança aprende, constrói, desafia, supera e resolve conflitos brincando. Não existe nada mais saudável na infância do que o brincar. Para evitar que as crianças deixem de lado o brincar em função o intenso uso de tecnologias e a partir do questionamento que levantaram no recreio ativo, a temática será envolver alunos e famílias para pensarem os excessos das telas em detrimento das brincadeiras que movimentam o corpo e as relações sociais. Para isso será oportuno que planejem brincadeiras, inventem as suas próprias, deixando que elas proponham a partir do que conheceram na expedição e estimulados pelo teatro apresentado na escola com base na história do livro "A menina da cabeça quadrada" da autora Emília Nunes. Vamos brincar de que?

Recreio Ativo

Índice Inicial e Formativo

O recreio ativo apresenta muitos sentidos às crianças e adolescentes: - hora do lanche; - hora de conversar; - hora de brincar; - alegria; - liberdade.

As brincadeiras dirigidas e as brincadeiras livres durante o recreio despertam o interesse dos estudantes pelo potencial criativo que já possuem espontaneamente.

Articulação com o currículo / Mobilização dos Saberes Escolares

Competências socioemocionais: - Autoconsciência - Autogestão - Consciência social - Habilidades de relacionamento - Tomada de decisão responsável

Apresentação de fichas ilustrativas com a descrição de brincadeiras tradicionalmente conhecidas; - Disponibilização de materiais (corda, elástico, peteca, bola, boliche, bolinhas de gude) para incentivar a experimentação das brincadeiras; - Prática das brincadeiras dirigidas de forma coletiva; - Reflexão interdisciplinar da apresentação do teatro "A menina da cabeça quadrada" para continuidade; - Incentivo para perguntas à família sobre as brincadeiras que brincavam na infância; - Brincadeiras livres.

Cooperação, Cidadania, Empreendedorismo, Respeito à diversidade, Justiça, Diálogo

Através do brincar a criança passa a interagir com o mundo que a cerca e tem o desenvolvimento das habilidades cognitivas, socioafetivas e psicomotoras que repercutem na vida adulta. As brincadeiras tradicionais foram dirigidas para serem experimentadas coletivamente favorecendo o alívio das tensões, a expressão da corporeidade, motricidade e habilidades sociais.

Com o passar dos dias foi se percebendo como os alunos foram fazendo aprendizagens conectadas com os conceitos de perder e ganhar, respeito, cooperação, solidariedade, diálogo, empatia, justiça, cidadania e também o empreendedorismo, na medida em que criavam novas formas de brincar com os materiais.

Recreio Ativo

Comunidade de Aprendizagem

A comunidade escolar (estudantes, professores, funcionários, estagiários e famílias) participou direta e indiretamente, incentivando a participação, auxiliando na condução das brincadeiras, participando junto, solucionando ou orientando em conflitos inerentes ao processo relacional.

Índice Final

Em resumo, o recreio se mostrou como momento bastante prazeroso para os estudantes. Um momento que se fez a partir de trocas, interações, compartilhamentos e aprendizagens entre seus pares que tem como marca a ludicidade. A escola, decisivamente, contribuiu para o processo de socialização das crianças e adolescentes. O recreio escolar, assim como o pátio da escola em seus diferentes espaços também são cenários para essa socialização.

Ao brincar as crianças se colocam em diferentes situações, representam o real, transformam objetos, se encontram com diferentes culturas provindas das origens dos seus pares e produzem novas culturas juntas. Os estudantes indicam a todo momento as pistas que precisamos para que a aprendizagem seja realmente significativa para eles. A atividade integradora contribuiu no desenvolvimento humano e educacional, em especial momento em que as relações sociais foram impactadas pelo distanciamento social decorrente da pandemia. Desta forma, fortaleceu as diversas interações, auxiliou no incentivo da frequência escolar, na medida em que aumentou o interesse dos alunos em estar na instituição. Por meio das brincadeiras proporcionou a aquisição de regras, a expressão do imaginário, a exploração e solução de problemas, bem como, a apropriação do conhecimento além de desenvolver atitudes construtivas, desenvolvimento do senso crítico, da capacidade de liderança, dentre outras.

Mostra Pedagógica / Cooperativa

Na mostra pedagógica foram apresentadas imagens do desenvolvimento do projeto, bem como, os materiais lúdicos em uma caixa. A comunidade escolar pode aproveitar para conhecer e brincar.



FICHA TÉCNICA

Instituição: Escola Municipal Vereador Evilásio Vasconcelos

Etapas de Ensino: 1º ano EF, 2º ano EF, 3º ano EF, 4º ano EF, 5º ano EF, 6º ano EF, 7º ano EF, 8º ano EF

Turma: 26

Quantidade de alunos: 590

Educadores: Betânia Rigoni da Silva, Elismar Gonçalves Siqueira Raymundo, Elismara Bejo, Elaine Aparecida de Freitas Puglia, Valter Araújo Pereira, Henrique Gonçalves dos Santos

Assessoria pedagógica: Rosa Maria Ferreira Botassin

Estado: Mato Grosso

Município: São José dos Quatro Marcos

Cooperativa: Sicredi Biomas

Data Inicial: 07/03/2022

Data Final: 07/12/2022