

## **PROJETO RECREIO DIRIGIDO**

Deborah Cristina L. de O. Paledzki; Pref. Mun. São Paulo;

[deborah\\_debinha@hotmail.com](mailto:deborah_debinha@hotmail.com)

Ana Carla da Silva Almeida; Uninove

Damiana Aparecida de Jesus Carvalho; Uninove

Gisele Ferraz Capovilla dos Santos; Uninove

Joyce Alves Romão; Uninove

Juliana Gonçalves de Jesus; Uninove

Luzia de Fátima Torres; Uninove

Priscila Aparecida da Silva; Uninove

Simone Santos Pereira; Uninove

Talita de Oliveira Paulino; Uninove

As brincadeiras e jogos fazem parte da vida da criança e inclui-los na escola tem como pressuposto o desenvolvimento da criança e a construção do conhecimento. Por meio de jogos a criança aprende a agir, tem sua curiosidade estimulada, exercita sua autonomia, favorece a auto-estima e interação. No brincar a criança se sujeita a regras impostas pela situação imaginada e é essa capacidade de compreensão das regras que leva a um dos prazeres do brincar (VYGOTSKY, 1998). No entanto, em nossa escola existe a preocupação com a maneira como nossos alunos têm ocupado o seu tempo no recreio. Pensando em diminuir os conflitos e possibilitar aos alunos outras vivências corporais que não as praticadas, elaborou-se então, o projeto “Recreio Dirigido” com diversas atividades para serem realizadas durante o intervalo. A ideia surgiu a partir da necessidade de organizar brincadeiras e jogos para entreter as crianças com o intuito de tornar o espaço-tempo um local de aprendizagem, interação e prática de regras e limites. O objetivo geral foi inserir o lúdico para que haja momento de satisfação, interação e aprendizagem entre os alunos na hora do recreio proporcionando a estes a convivência com brincadeiras, através de um sistema de monitoria e orientação para a realização de atividades durante este momento. A metodologia foi a interação direta entre monitores/alunos. O desenvolvimento das atividades acontece todos os dias da semana durante os vinte minutos de recreio, em que os monitores desenvolvem brincadeiras e jogos com os alunos, explorando assim as áreas psicomotoras, cognitivas e emocionais auxiliando no desenvolvimento integral. Estima-se que o projeto tenha atendido cerca

de trezentos e vinte alunos e, a realização deste nos fez entender que a recreação, o ato de brincar e jogar provoca nos alunos sentimentos de emoção, alegria e competência, além de desenvolver a autoestima e companheirismo.

**Palavras-chave:** recreio; jogos; brincadeiras; PIBID.