

CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Daniela Barbosa dos Santos

**PERFIL DE BRINCADEIRAS PREFERIDAS DURANTE O RECREIO ESCOLAR E
TEMPO DE LAZER: um estudo com estudantes do ensino fundamental do município
de Santa Cruz do Sul –RS**

Santa Cruz do Sul

2015

Daniela Barbosa dos Santos

**PERFIL DE BRINCADEIRAS PREFERIDAS DURANTE O RECREIO ESCOLAR
LIVRE E TEMPO DE LAZER: um estudo com alunos do Ensino Fundamental do
município de Santa Cruz do Sul**

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Educação Física da Universidade de Santa Cruz do Sul para obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientadora: Prof^ª Dra. Miria Suzana Burgos

Prof^ª Ms. Cézane Priscila Reuter

Santa Cruz do Sul

2015

UNIVERSIDADE DE SANTA CRUZ DO SUL
CURSO DE GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

A COMISSÃO EXAMINADORA, ABAIXO ASSINADA, APROVA A MONOGRAFIA

**PERFIL DE BRINCADEIRAS PREFERIDAS DURANTE O RECREIO ESCOLAR
LIVRE E TEMPO DE LAZER: um estudo com alunos do Ensino Fundamental do
município de Santa Cruz do Sul**

ELABORADA POR
DANIELA BARBOSA DOS SANTOS

COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENÇÃO DE GRAU DE LICENCIADO EM
EDUCAÇÃO FÍSICA.

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof^a. Dra. Miria Suzana Burgos

Prof^a Ms. Cézane Priscila Reuter

Prof^o Gilmar Fernando Weis

Santa Cruz do Sul, 24 de novembro de 2015

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	05
<u>CAPÍTULO I</u>	
PROJETO DE PESQUISA.....	06
1. JUSTIFICATIVA, DEFINIÇÃO DO PROBLEMA E OBJETIVOS.....	07
2. JOGO, BRINCADEIRA, RECREAÇÃO, LUDICIDADE E RECREIO ESCOLAR....	09
3. MÉTODO DE INVESTIGAÇÃO.....	15
4. REFERÊNCIAS.....	16
<u>CAPÍTULO II</u>	
ARTIGO: PERFIL DE BRINCADEIRAS PREFERIDAS DURANTE O RECREIO ESCOLAR E TEMPO DE LAZER: um estudo com alunos do Ensino Fundamental do município de Santa Cruz do Sul – RS.....	19
ANEXO A – Instrumento de coleta de dados.....	29
ANEXO B – Normas da revista.....	30

APRESENTAÇÃO

O presente trabalho de conclusão apresentado ao curso de Educação Física da Universidade de Santa Cruz do Sul, é dividido em dois capítulos. O capítulo I apresenta o Projeto de Pesquisa, contendo a justificativa, objetivo geral e referencial teórico com base em autores e o método utilizado para a realização da pesquisa. No capítulo II, inclui-se o artigo, de acordo com as normas da revista para publicação, contendo introdução, método, resultados e discussão, conclusão e referências. Constam também os anexos que trazem os instrumentos de coleta de dados e normas da revista de publicação.

CAPÍTULO I

PROJETO DE PESQUISA

1 JUSTIFICATIVA, DEFINIÇÃO DO PROBLEMA E OBJETIVOS

Segundo Queiroz, Maciel e Branco (2006), Heisler et al. (2012) e Cordazzo e Vieira (2008), a brincadeira é essencial no desenvolvimento de toda criança, na medida em que a criança produz e fornece novos significados. O brincar faz com que a criança possa se relacionar com o ambiente ao seu redor, ter a vivência no lúdico e descubra a si mesma, aprende a realidade e seja capaz de desenvolver sua criatividade. Através das brincadeiras, a criança pode satisfazer suas necessidades estruturadas durante as transformações que ocorrem em sua consciência. Quando as crianças brincam, elas podem ter domínio de sua angústia, controlar sua agressividade, ter contato com outras pessoas e ampliar suas experiências. O brincar pode estar agregado ao aspecto do desenvolvimento físico e da atividade simbólica.

Quando a criança ingressa na escola, o tempo que possuía para realizar atividades recreativas é reduzido. Um dos únicos momentos que as crianças terão para realizar suas atividades de âmbito recreativo é no recreio. Durante o recreio escolar pode-se observar as manifestações nas atividades lúdicas, por ser esse o momento que são realizadas atividades ou jogos por satisfação pessoal e interação entre os alunos. As manifestações que ocorrem durante o recreio escolar são importantes para o desenvolvimento físico, cognitivo e afetivo social, por terem vivências diferentes das que acontecem na sala de aula (ECKE et al., 2010). O recreio é o momento mais esperado pelos alunos, pois é nesse curto intervalo de tempo que as crianças têm a oportunidade de liberar as energias que ficaram acumuladas quando estão em sala de aula. É o lugar onde as crianças podem ter ações ativas, enriquecer as aprendizagens infantis e desenvolver seu potencial de criação (LOPES; LOPES; PEREIRA, 2006).

Pode-se apontar o recreio como um local positivo ou negativo, onde há alegria ou tristeza, a frustração ou o isolamento (ECKE et al., 2010). Segundo Soeck, Antonelli e Rothermel (2013), quando não são utilizados materiais no recreio, as crianças brincam com seus corpos, ou seja, elas se escondem, correm, lutam, perseguem uns aos outros e conseqüentemente inventam conflitos. Se forem disponibilizados materiais, as crianças passam a brincar com os materiais, respeitar as regras do jogo, que ajudam a amenizar um pouco os conflitos internos. Analisando um recreio dito normal, pode-se perceber que existem muitos problemas durante esse tempo. Isso ocorre porque as escolas não organizam atividades recreativas adequadas. Deixam as crianças menores e maiores interagindo juntas e, normalmente, ocorre estresse entre os alunos devido a esse fator.

O recreio escolar ou intervalo está presente na vida de todo estudante, da Educação Infantil a Pós-Graduação. Ao analisar a palavra recreio, pode-se perceber que a sua raiz leva ao

termo recreação, que é o período em que se pode recrear. Sendo assim, com base nas palavras recreio, recreação e lazer, pode-se concluir que é necessário ter um tempo livre para o indivíduo ter uma realização pessoal. Nos dias em que não há aulas de Educação Física, este é o único momento que as crianças têm para gastar energia. Por isso, quando saem da sala de aula, ficam eufóricos para se movimentar. No entanto, o intervalo do recreio é muito curto (15 a 20 minutos), sendo pouco tempo para as crianças liberarem toda sua energia. A maior preocupação é a forma que o tempo livre ou tempo de lazer acaba sendo utilizado, pois a mídia influencia cada vez mais as crianças a ficarem conectadas à televisão, à celulares, computadores ou *tablets*. As crianças acabam perdendo o valor das brincadeiras mais antigas, das rodas cantadas, sapata, entre outras brincadeiras (NEUENFELDER, 2005).

A partir de tais questões, o presente estudo responderá o seguinte **problema**: quais são as atividades realizadas e preferidas por escolares durante o recreio escolar?

Desse modo, o estudo tem como **objetivo geral** descrever quais são as atividades realizadas por estudantes durante o recreio de forma livre.

O presente estudo ainda tem como **objetivos específicos**:

- Verificar se as atividades são livres ou dirigidas, se brincam coletivamente ou individualmente, se utilizam brinquedos, material esportivo, ou eletrônico, se realizam, jogos com regras ou atividades recreativas;
- Avaliar se as brincadeiras realizadas em casa são ativas;
- Comparar as atividades realizadas na escola e em casa.

2. JOGO, BRINCADEIRA, RECREAÇÃO, LUDICIDADE E RECREIO ESCOLAR

2.1 Lúdico

Segundo Awad (2004), a palavra lúdica vem do latim *ludos* e tem como significado brincar. Neste brincar são incluídos os jogos, brinquedos, divertimento e o comportamento daquele que joga, brinca e se diverte. O jogo propicia a aprendizagem do indivíduo, o conhecimento e a sua percepção de homem e mundo.

Para a criança, a recreação está relacionada ao lúdico, o que alarga as suas experiências e desenvolvimento atendendo também suas necessidades biológicas (KLEINERT et al., 2012). O lúdico permite a criança se inserir na cultura e através dele se pode permear vivências internas com a realidade externa, facilitando também a relação com o meio, embora seja pouco conhecido. O lúdico pode ser uma forma de melhoria de resistência, conforme o seu emprego, ajudando crianças que vivem em situações de perigo e estresse constante (POLETTTO, 2005).

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista somente como diversão. Desenvolver o aspecto lúdico facilita na aprendizagem, no desenvolvimento pessoal, social e cultural (AWAD, 2004). A criança pode vivenciar o lúdico através das brincadeiras. O brincar irá permitir que as crianças tenham capacidade de explorar sua criatividade, desenvolver sua imaginação e destreza, além da sua capacidade física, cognitiva e emocional, auxiliando no desenvolvimento saudável do cérebro. Atividades lúdicas são atividades livres, que envolvem a criança por completo, bem como desenvolve a inteligência, que é base para mais tarde desenvolver a capacidade de pensamento da criança. As práticas de atividades lúdicas auxiliam no desenvolvimento de habilidades básicas da criança. A busca do desenvolvimento motor da criança ocorre nas aulas de Educação Física, em que o professor tem como objetivo ensinar seus alunos a se movimentar e aprender através do movimento, sendo assim o professor incorpora o lúdico como um instrumento de motivação de suas aulas (KLEINERT et al., 2012).

Segundo Silva (2015), Macedo, Petty e Passos (2005), a ludicidade é um estado interior do sujeito que vivencia uma atividade lúdica. Existem atividades que podem ser vivenciadas com ludicidade ou sem ludicidade, se mantivermos o nosso corpo atento aos movimentos, à nossa respiração e às nossas sensações, estaremos vivenciando os exercícios ludicamente. Valorizar o lúdico no processo de aprendizagem, significa considerar a perspectiva da criança, pois para elas, apenas o que é lúdico irá fazer sentido.

2.2 Recreio Escolar

O recreio escolar é de fundamental importância para a integração dos alunos da escola e para a formação destes pois, representa um dos espaços da vida da criança. A maioria das crianças gostam do recreio pois consideram este um espaço de satisfação pessoal e de grupo, que fortalece os relacionamentos e amizades. No recreio, a criança se desenvolve, vivência diversas experiências de movimento e exercita sua mente (ECKE et al., 2010). É o espaço ideal para o aumento e enriquecimento das aprendizagens infantis (BROWERS; GABBARD, 2000).

Pereira (2005) e Neuenfeldt (2005) acreditam que o recreio escolar é visto em várias escolas como um acréscimo das aulas de Educação Física, pois as crianças extravasam energia e movimentam-se sem parar. Durante o recreio, as crianças podem conhecer novas possibilidades de brincar, aprendem a tomar suas próprias decisões, escolhem os amigos que querem brincar, as atividades que querem executar e como querem executar. A necessidade da presença do recreio é inquestionável. O recreio, nos dias em que não há Educação Física, se tornou o único instante que as crianças têm para se movimentar. Por isso, ao saírem da sala de aula, após permanecerem sentadas por horas, elas “explodem” em movimento.

Reis e Santos (2014) acreditam que é necessário ter o acompanhamento de um responsável durante o recreio escolar, para evitar conflitos entre os alunos e ter uma melhor organização no espaço. Segundo Lopes, Lopes e Pereira (2006), o espaço disponível para o recreio nas escolas se encontram na maioria dos casos desvalorizados. Os espaços são pouco atrativos e oferecem pouca possibilidade de ação, conforto, estética, aventura, socialização e vegetação. Quando são disponibilizados materiais, a relação das crianças é mediada pelos materiais e regras do jogo o que ajuda a resolver um pouco os conflitos. Marques e Ferreira Neto (2001) acreditam que o espaço designado para o recreio é de fundamental importância para o desenvolvimento e aprendizado da criança, pois toda vivência que ocorre durante o recreio é diferente daquilo que acontece dentro de sala de aula.

Para Soecki, Antonelli e Rothermel (2013), no recreio dirigido as atividades são organizadas de forma que funcionários da escola, possam auxiliar as crianças nas brincadeiras. Para o autor, no recreio dirigido as crianças poderão ter uma melhor socialização, entendendo que existem regras que precisam ser respeitadas e que devem esperar chegar a sua vez para brincar, pois o recreio é um local de aprendizagem. Através da orientação, os alunos que acabam ficando de fora das brincadeiras participam das atividades, e não ficam isolados, o que pode prejudicar o desenvolvimento emocional da criança.

Na brincadeira, a criança pode desenvolver e aprimorar suas habilidades corporais e expressar seus sentimentos de alegria, tristeza e estabelecer suas relações com outras crianças, ter a capacidade de atribuir significados a sua capacidade e seu domínio do corpo. Brincar é essencial para a saúde física, emocional e intelectual dos seres humanos. Nas brincadeiras que são realizadas em diferentes espaços, a criança pode mostrar seu potencial de criação e autonomia do seu próprio brincar que irão contribuir para suas relações sociais, com construções e conflitos que serão essenciais para a sua formação (ECKE et al., 2010).

No recreio escolar se tem momentos de alegria ou tristeza, todos os alunos têm lembranças boas ou más desse intervalo de tempo. Para os alunos mais espertos e populares, são momentos de felicidade e alegria. E para aqueles que eram motivo de deboche dos colegas, são momentos tristes. Apesar do recreio escolar ter um curto período de tempo, pode deixar muitas marcas na vida dos alunos (SOECKI; ANTONELLI; ROTHERMEL, 2013).

Durante o recreio escolar devem ser realizadas atividades recreativas com as crianças, pois as atividades de caráter recreativo trabalham processos que são importantes para o desenvolvimento físico, psíquico e social, os quais são importantes para o crescimento da criança e devem ser trabalhos de forma lúdica para propiciar o bem-estar físico e satisfação, utilizando o horário do recreio de forma agradável (REIS; SANTOS, 2014).

2.3 Jogo

O jogo é uma ação ou ocupação voluntária, que é executada dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras que são concedidas livremente, mas impreterivelmente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, seguido de um sentimento de apreensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 2004). Através do jogo, é possível desenvolver uma fonte de conhecimento, que está presente em vários momentos da vida (BREGOLATO, 2005).

Para Soler (2005) e Bregolato (2005), o jogo serve para viver, relaxar, aprender e, especialmente, conectar-se a essência da vida, e com isso acontecem mudanças, criando um universo melhor. O jogo tem um poder incrível de dar novas oportunidades, fazendo com que a pessoa que joga se conecte com um mundo novo. O ser humano pode aprender e renovar a sua cultura, conhecer a si mesmo e o seu meio ambiente. Sendo assim, a espontaneidade começa a fluir e passa a ser a fonte inspirado do desenvolvimento de humanização do homem. Por meio do jogo, se pode desenvolver comportamentos, transformar uma sociedade, deixando-a extremamente competitiva, violenta e desumana. Deve-se relembrar que o jogo pode levar a direções variadas. Também, se pode atingir várias metas educacionais de maneira prazerosa e

divertida, influenciando a criança a correr, pular, saltar, pegar e lançar, que são movimentos que precisam ser trabalhados dos 7 aos 12 anos de idade, para a criança não apresentar ao longo de sua vida problemas motores que terão implicações de ordem emocional, intelectual e social. Além de tudo, é preciso enfatizar constantemente a importância da compreensão; não basta somente jogar, é preciso compreender aquilo que acabou de fazer.

O jogo é uma atividade em que a criança constrói a sua realidade. Ela sai de seu mundo interior para começar a descobrir a realidade objetiva do mundo exterior. A criança que não joga, perde a possibilidade de desenvolver sua inteligência, liberdade e afetividade, sua capacidade para simplesmente jogar são limitadas (MARIOTTI, 2004). Para Awad (2004), o jogo é uma atividade essencial para o desenvolvimento infantil. É caracterizado pela presença de regras que são acolhidas pelo grupo e busca, no decorrer da atividade, um vencedor. A criança aprende a se relacionar com o mundo, pois através do jogo se pode experimentar novas situações que provocam o desenvolvimento físico, afetivo e cognitivo, além de estimular a imaginação, cooperação, criatividade, expressividade, entre outros fatores de extrema importância. Para Freire (2002), a vontade de jogar implica na vontade de viver, pois, a função do lúdico é ser divertido, errar e tentar novamente. Isto prepara a pessoa para ser autêntica e descobrir-se a cada momento. Para Mariotti (2003) e Mariotti (2004), o jogo estimula todos os aspectos da criança, ajuda a desenvolver a personalidade, como as funções fisiológica, intelectuais e sociais.

O adulto que tem sensibilidade pode descobrir uma preciosa chave de entendimento e comunicação com a criança, pois cada vez que a criança joga, ela aprende a investigar, descobrir, aceitar e a amar o mundo em que vive. Quando se joga com as crianças, se colhem muitos benefícios. Para os adultos significa “voltar à infância”, para as crianças se torna uma oportunidade de entender os adultos e introduzi-los no mundo da fantasia (MARIOTTI, 2003). O jogo é umas das atividades que mais educa o ser humano. “Ele educa não para que saibamos mais matemática ou português ou futebol; ele educa para sermos mais gente, o que não é pouco” (FREIRE, 2002, p. 87).

2.4 Recreação

A palavra recreação tem origem do latim *recreare*, e significa recrear, reproduzir, renovar, fazer novamente. A recreação aparece como uma atividade de lazer e que propicia formas de experiências lúdicas, no qual uma pessoa ou grupo participa durante seu tempo livre, por prazer e satisfação pessoal. A recreação contribui de forma fundamental na formação

motora e possibilita a criança expressar seus sentimentos livres, espontâneos e naturais, desenvolvendo aspectos motores e cognitivos (AWAD, 2004).

Segundo Moreno (2005), são atividades desenvolvidas no lazer, aquelas que sejam prazerosas e divertidas em que o indivíduo utiliza o seu tempo livre. A recreação é praticada nos momentos de folga para o indivíduo se preparar para sua rotina de trabalho ou estudo. Para Rodrigues e Martins (2002), a recreação corresponde a uma necessidade do ser humano. Na recreação, o indivíduo deve se entregar de vontade própria, buscando satisfação e prazer. A recreação é entendida como tudo que diverte e distrai o homem. Também pode ser definida como atividades de livre escolha, praticadas no momento de lazer. Se caracteriza por serem atividades divertidas, prazerosas e livres, em que o indivíduo participa de forma ativa.

Para Mariotti (2004), nos recreamos quando conseguimos nos subtrair do habitual ou cotidiano, quando encontramos a satisfação, seja findando uma atividade ou apreciando um espetáculo. A recreação causa prazer, nos mobiliza sentimentos, imagens, ideias e vivências. Recreação é se dar por completo a atividades impostas ou não. É um meio para o avanço espiritual e social do homem. É um sentimento que precisa acompanhar e descobrir para a pessoas os seus potenciais recreativos e seus valores para oferecer. Isso transformará um ser mais feliz que irá respeitar e querer aquilo que faz.

2.5 O brincar

O período de brincar nunca passa, em que o ser humano é sempre criança e o futuro é um espaço de crescimento de seguir adiante (FREIRE, 2002). A brincadeira é essencial no desenvolvimento de toda criança. O brincar faz com que a criança possa interagir com o mundo a seu redor, ter a vivência no lúdico e descubra a si mesma, aprende a realidade e é capaz de desenvolver sua criatividade (QUEIROZ; MACIEL; BRANCO, 2006). Quando as crianças brincam elas podem ter um domínio de sua angústia, controlar sua agressividade, ter contato com outras pessoas e ampliar suas experiências. O brincar é uma busca pelo prazer, é uma atividade divertida e espontânea que proporciona às praticantes condições saudáveis (CORDAZZO; VIEIRA, 2008).

Maluf (2009) e Dornelles (2003) acreditam que o brincar é um ato involuntário, em que a criança aprimora seus valores mentais, emocionais, físicos e sociais. É a expressão e comunicação que são associados a pensamentos e ações. É algo natural, praticado de forma prazerosa, neutra e que faz parte da “essência” da infância. Mesmo que o brincar seja praticado de forma “livre”, estimula o desenvolvimento físico, mental, social e intelectual do sujeito infantil. Para Heisler et al. (2012), através do brincar a criança passa a saciar suas necessidades

e se estrutura durante as transformações que ocorrem em sua consciência. No brinquedo, o pensamento da criança passa a ficar separado dos objetos e representa o inverso da relação da criança com o que é concreto, real e imediato, sendo difícil subestimar seu significado.

Para Awad (2004), a brincadeira é uma ação lúdica e permite que a criança se expresse por meio de sua própria imaginação e fantasia; é uma mistura do que não é real com a realidade que cerca a criança em busca de momentos divertidos que levem ao estado de prazer, alegria e encantamento, e se torna essencial para seu desenvolvimento e construção da sua identidade social. A brincadeira ocorre de forma individual ou coletivamente, em que em que podem ser usados materiais ou não, mas é marcada pela forma em que as crianças atribuem significados diferentes aos objetos à sua volta. A criança nega aquilo que é real e dá novos significados para um mesmo objeto, por exemplo: um cabo de vassoura, se transforma em um cavalo, ou em uma moto veloz.

Na brincadeira, a criança pode desenvolver e aprimorar suas habilidades corporais e expressar seus sentimentos de alegria, tristeza e estabelecer suas relações com outras crianças, ter a capacidade de atribuir significados a sua capacidade e seu domínio do corpo. Brincar é essencial para a saúde física, emocional e intelectual dos seres humanos. Nas brincadeiras que são realizadas em diferentes espaços, a criança pode mostrar seu potencial de criação e autonomia do seu próprio brincar que irão contribuir para suas relações sociais, com construções e conflitos que serão essenciais para a sua formação (ECKE et al., 2010). É através da brincadeira que a criança passa a vivenciar novas experiências, trocas afetivas e sociais. As brincadeiras incentivam as crianças a renovar, criar, recriar e expandir a imaginação (KLEINERT et al., 2012).

3. MÉTODO DE INVESTIGAÇÃO

3.1 Caracterização dos sujeitos da pesquisa

Serão examinados 143 escolares, com idade entre 7 e 11 anos do sexo masculino e feminino, estudantes de 4 escolas do Ensino Fundamental, sendo 2 escolas estaduais, 1 escola municipal e 1 escola da rede privada, do município de Santa Cruz do Sul –RS.

3.2 Abordagem metodológica

O estudo se caracterizará como descritivo-exploratório, que é aquele que determina características e descreve o perfil de determinado grupo ou população, ou seja, é um estudo que menciona as investigações e tem como objetivo verificar acontecimentos e definir traços específicos de um grupo (GAYA, 2008).

3.3 Procedimentos metodológicos

O estudo terá como ordem as seguintes etapas:

Etapa n° 1: contato com as escolas para pedir autorização para pesquisa;

Etapa n° 2: seleção de instrumentos de coleta e dados;

Etapa n° 3: contato com os sujeitos;

Etapa n° 4: aplicação de questionário;

Etapa n° 5: organização, análise e discussão dos dados coletados.

3.4 Técnicas de coletas de dados

Será utilizado um questionário na observação do intervalo escolar e um questionário adaptado com questões referentes aos jogos e as brincadeiras executados durante o recreio escolar e em casa. O questionário original foi utilizado por Burgos et al. (2003) no projeto de pesquisa “Brinquedos e brincadeiras no Sul do Brasil: uma interpretação na abordagem da teoria dos sistemas ecológicos”.

3.5 Análise dos dados

Para análise dos dados será utilizado o programa SPSS v. 20.0 (IBM, Armonk, USA), para comparação dos resultados será utilizada a variável sexo. Os resultados serão utilizados em percentual.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Jader Denicol. *Jogos Cooperativos*. São Paulo: Phorte, 2004.
- AWAD, Hani Zehdi Amine. *Brinque, jogue, cante e encanto com a recreação: conteúdos de aplicação pedagógica teórico/prático*. Jundiaí-SP: Fontora, 2004.
- BOWERS, L; GABBARD C. Risk fator two: age-appropriate designe of safe playgrouds. *Joperd, Reston*, v. 71, n. 3, p. 23-5, 2000.
- BREGOLATO, Roseli Aparecida. *Cultura corporal do jogo*. São Paulo: Ícone, 2005.
- BURGOS, M.S. et al. *Brinquedos e brincadeiras tradicionais no Sul do Brasil: uma interpretação na abordagem da teoria dos sistemas ecológicos*. (Projeto de Pesquisa). Santa Cruz do Sul: UNISC, 2003.
- CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L. Caracterização de brincadeiras de crianças em idade escolar. *Psicologia. Reflexão e Crítica*, v. 21, n.3, p. 365-373, 2008.
- DORNELLES, Leni Vieira. O brincar e a produção do sujeito infantil. *Revista Pátio-Educação Infantil*, Porto Alegre, n.3, p.30, dez. 2003/mar.2004.
- ECKE, M. K. et al. Atividades e brincadeiras preferidas durante o recreio escolar e tempo de lazer: um estudo comparativo entre escolas da rede pública e particular. *Cinergis*, v. 11, n. 1, p. 69-76, 2010.
- FREIRE, João Batista. *O jogo: entre o riso e o choro*. Campinas: Autores Associados, 2002.
- GAYA, Adroaldo Cezar Araujo. *Ciência do movimento humano: introdução à metodologia da pesquisa*. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- HEISLER, J. B. et al. Resgate do brinquedo em suas transformações e influências: estudo com pessoas de meia idade e idosos da zona urbana e zona rural do Município de Venâncio Aires e Mato Leitão – RS. *Cinergis*, v. 13, n. 3, p. 9-20, 2012.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura* 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- KLEINERT, D. L. et. al. Saúde e ludicidade: um estudo sobre a intensidade da frequência cardíaca em crianças de 6 a 9 anos em Santa Cruz do Sul – RS. *Cinergis*, v. 13, n. 2, p. 27-33, 2012.
- LOPES, L; LOPES, V; PEREIRA, B. Atividade Física no Recreio Escolar: estudo de intervenção em crianças dos seis anos 12 anos. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, v. 20, n. 4, p. 271-80, 2006.
- MACEDO, L.; PETTY, L. S.; PASSOS, N. C. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MALUF, Angela Cristina Munhoz. *Brincar: prazer e aprendizado*. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

- MARIOTTI, Fábian. *Jogos e Recreação*. Rio de Janeiro: Shape, 2003.
- MARIOTTI, Fabián. *A recreação, o jogo e os jogos*. 2. ed. Rio de Janeiro: Shape, 2004.
- MARQUES, M. A.; FERREIRA NETO, C. A. As características dos recreios escolares e os comportamentos anti-sociais em crianças do 1º ciclo. *Cinergis*, v.2, n. 2, p. 59-79, 2001.
- MORENO, Suelly Therezinha Santos. Lazer/Recreação e Formação profissional. 2005. 81f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Regional - Mestrado e Doutorado) – Universidade Metodista de Piracicaba, 2005.
- NEUENFELDT, Derli Juliano. Recreio escolar: o que acontece longe dos olhos dos professores? *Recreio escolar: espaço para “recrear ou necessidade de “recriar” este espaço?* Lajeado: Univates Editora, 2005. p. 15-26.
- PEREIRA, Beatriz Oliveira. “*Recreios escolares e prevenção da violência: dos espaços às atividades*”. Editora, Universidade do Minho Instituto de Estudos da Criança – Universidade do Minho 2005.
- POLETTI, Raquel Conte. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. *Psicologia em Estudo*, v.10, n.1, p. 67-75, 2005.
- QUEIROZ, N. L. N.; MACIEL, D. A.; BRANCO, A. U. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. *Rede de Revistas Científica da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal*, v. 16, n. 34 p. 169-179, 2006.
- REIS, C. C.; SANTOS, M. S. Atividades Recreativas Durante os Intervalos Escolares. *Revista Científica Eletrônica de Ciências aplicadas da FAIT*. v. 15, p. 30-44, 2014.
- RODRIGUES, L. G. C.; MARTINS, J. L. *Recreação: trabalho sério e divertido*. São Paulo: Editora, 2002.
- SILVA, Dulciene Anjos de Andrade. Educação e Ludicidade: um diálogo com a Pedagogia Waldorf. *Educar em Revista*, Curitiba, v. 56, n. 56, p. 101-113, 2015.
- SOECKI, A. M.; ANTONELLI, M. A.; ROTHERMEL, L. A.; “Recreio Dirigido Escolar”. *Revista Nativa*, v. 20, n. 3, p. 300-90, 2013.
- SOLER, Reinaldo. *Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos*. Rio de Janeiro: Sprint, 2005

CAPÍTULO II

ARTIGO

PERFIL DE BRINCADEIRAS PREFERIDAS DURANTE O RECREIO ESCOLAR E TEMPO DE LAZER: um estudo com alunos do Ensino Fundamental do município de Santa Cruz do Sul

THE PROFILE OF PREFERRED PLAY DURING THE SCHOOL RECREATION AND LEISURE TIME: a study with students of Elementary School of city of Santa Cruz do Sul

Daniela Barbosa dos Santos¹, Cézane Priscila Reuter², Miria Suzana Burgos³ Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), Santa Cruz do Sul, RS, Brasil Email: dani20_santos@hotmail.com

RESUMO

Objetivo: o presente estudo, de caráter descritivo exploratório, tem como objetivo verificar as principais brincadeiras realizadas por escolares do município de Santa Cruz do Sul - RS durante o período do recreio escolar e tempo de lazer. **Método:** o estudo foi realizado com 143 alunos, sendo 78 do sexo masculino e 65 do sexo feminino, com faixa etária dos 7 aos 11 anos, nas escolas da rede municipal, estadual e privada. Para coleta de dados, foi aplicado um questionário com escolares com perguntas sobre o tema e objetivo do estudo. **Resultados:** como resultados, observou-se que as principais atividades realizadas por escolares durante o período do recreio escolar são o pega-pega e cola-cola, seguida dos jogos de futebol, basquete e vôlei. Nas brincadeiras realizadas em casa obtiveram maior frequência o brincar de boneca e modelo e jogar *videogame*, computador e *tablet*. **Considerações finais:** conclui-se que há uma diferença nas brincadeiras realizadas na escola e em casa, enquanto no recreio são realizadas atividades ativas; em casa, os escolares têm preferência por realizar atividades simbólicas com destaque para as bonecas e modelo e atividades ociosas como jogar *videogame*, computador e *tablet*.

Palavras-chave: criança; jogos; recreação; brincadeiras.

ABSTRACT

Objective: the present study, of descriptive exploratory character, have as objective verify the main play performed by the students of city of Santa Cruz do Sul-RS during the period of school recreations and leisure time. **Method:** the study was realized with 143 students, being 78 males and 65 females, with age between 7 to 11 years old, in schools in the municipal, state and private network. For data collection, was applied a questionnaire with the students with questions about the theme and objective of study. **Results:** as results, was observed that the main activities realized by students during the school recreation was the “pega-pega” and “cola-cola”, follow

by the soccer, basketball and volleyball games. On the play realized in home we obtain a bigger frequency on play with dolls and model, play videogame, computer and tablet. **Final considerations:** conclude that was a difference between the play realized at school and at home. While on the school recreation the students realized active activities, at home they prefer realized symbolic activities with featured to play with dolls and model, and idle activities like play videogames, computer and tablet.

Keywords: children; games; recreation; play.

INTRODUÇÃO

A brincadeira é essencial no desenvolvimento de toda criança, na medida em que a criança produz e fornece novos significados. O brincar faz com que a criança possa se relacionar com o ambiente ao seu redor, ter a vivência no lúdico e descubra a si mesma, aprende a realidade e seja capaz de desenvolver sua criatividade. Através das brincadeiras, a criança pode satisfazer suas necessidades estruturadas durante as transformações que ocorrem em sua consciência. Quando as crianças brincam, elas podem ter domínio de sua angústia, controlar sua agressividade, ter contato com outras pessoas e ampliar suas experiências. O brincar pode estar agregado ao aspecto do desenvolvimento físico e da atividade simbólica¹⁻²⁻³.

Quando a criança ingressa na escola, o tempo que possuía para realizar atividades recreativas é reduzido. Um dos únicos momentos que as crianças terão para realizar suas atividades de âmbito recreativo é no recreio. Durante o recreio escolar pode-se observar as manifestações nas atividades lúdicas, por ser esse o momento que são realizadas atividades ou jogos por satisfação pessoal e interação entre os alunos. As manifestações que ocorrem durante o recreio escolar são importantes para o desenvolvimento físico, cognitivo e afetivo social, por terem vivências diferentes das que acontecem na sala de aula⁴. O recreio é o momento mais esperado pelos alunos, pois é nesse curto intervalo de tempo que as crianças têm a oportunidade de liberar as energias que ficaram acumuladas quando estão em sala de aula. É o lugar onde as crianças podem ter ações ativas, enriquecer as aprendizagens infantis e desenvolver seu potencial de criação⁵. Pode-se apontar o recreio como um local positivo ou negativo, onde há alegria ou tristeza, a frustração ou o isolamento⁴. Quando não são utilizados materiais no recreio, as crianças brincam com seus corpos, ou seja, elas se escondem, correm, lutam, perseguem uns aos outros e conseqüentemente inventam conflitos. Se forem disponibilizados materiais, as crianças passam a brincar com os materiais, respeitar as regras do jogo, que ajudam a amenizar um pouco os conflitos internos. Analisando um recreio dito normal, pode-se perceber que existem muitos problemas durante esse tempo. Isso ocorre porque as escolas não

organizam atividades recreativas adequadas. Deixam as crianças menores e maiores interagindo juntas e, normalmente, ocorre estresse entre os alunos devido a esse fator⁶.

O recreio escolar ou intervalo está presente na vida de todo estudante da Educação Infantil à Pós-Graduação. Ao analisar a palavra recreio, pode-se perceber que a sua raiz leva ao termo recreação, que é o período em que se pode recrear. Sendo assim, com base nas palavras recreio, recreação e lazer, pode-se concluir que é necessário ter um tempo livre para o indivíduo ter uma realização pessoal. Nos dias em que não há aulas de Educação Física, este é o único momento que as crianças têm para gastar energia. Por isso, quando saem da sala de aula, ficam eufóricos para se movimentar. No entanto, o intervalo do recreio é muito curto (15 a 20 minutos), sendo pouco tempo para as crianças liberarem toda sua energia⁷.

Durante o recreio escolar é necessário serem realizadas atividades de caráter recreativo com as crianças, pois nessas atividades são trabalhados os processos que são importantes para o desenvolvimento físico, psíquico e social, os quais contribuem para o crescimento das crianças e devem ser trabalhados de forma lúdica⁸. Nos recreamos quando conseguimos nos subtrair do habitual ou cotidiano, quando encontramos a satisfação, seja findando uma atividade ou apreciando um espetáculo. A recreação causa prazer, mobiliza sentimentos, imagens, ideias e vivências. É um meio para o avanço espiritual e social do homem. É um sentimento que precisa acompanhar e descobrir os potenciais recreativos e seus valores⁹.

A maior preocupação é a forma que o tempo livre ou tempo de lazer acaba sendo utilizado, pois a mídia influencia cada vez mais as crianças a ficarem conectadas à televisão, à celulares, computadores ou *tablets*. As crianças acabam perdendo o valor das brincadeiras mais antigas, das rodas cantadas, sapata, entre outras brincadeiras⁷.

Sendo assim, o presente estudo tem como objetivo verificar quais as atividades realizadas e preferidas por escolares, durante o tempo de lazer e o período de recreio escolar livre.

MÉTODO

O presente estudo, de caráter descritivo exploratório, foi realizado com 145 estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental, com idade entre 7 a 11 anos, do sexo masculino e feminino, de duas escolas estaduais, uma escola municipal e uma escola privada do município de Santa Cruz do Sul – RS.

Como instrumento de coleta de dados, foi utilizado um questionário adaptado do Projeto de pesquisa “Brinquedos e brincadeiras do Sul do Brasil: uma interpretação na abordagem da teoria dos sistemas ecológicos”, contendo 10 questões, utilizado na pesquisa de Burgos¹⁰. Para análise dos dados, foi utilizado o programa SPSS v. 20.0 (IBM, Armonk, USA); para

comparação dos resultados foi utilizada a variável sexo. Os resultados serão utilizados em percentual.

RESULTADOS

Ao analisar a tabela 1, constatou-se que 62,8% do sexo masculino e 56,7 % do sexo feminino tem preferência por brincar e lanchar durante o período do recreio escolar, sendo que somente 1,3% do sexo masculino e 1,5% do sexo feminino prefere ficar sentado durante o tempo livre.

Quando foram questionados sobre qual local da escola mais gostam de brincar, foram obtidas respostas distintas, enquanto os meninos preferem brincar na quadra (42,3%), as meninas preferem passar seu tempo livre na pracinha (70,1%). Pode-se observar que 100% dos meninos e das meninas gostam do recreio escolar, e apenas 2,6% do sexo masculino e 1,5% do sexo feminino prefere brincar sozinho durante este período na escola.

Tabela 1: Preferências de atividades no recreio

	Masculino	Feminino	p
	n (%)	n (%)	
O que faz no recreio escolar			
Brinca e lancha	49 (62,8)	38 (56,7)	0,440
Brinca	27 (34,6)	24 (35,8)	
Fica sentado	1 (1,3)	1 (1,5)	
Lancha	1 (1,3)	1 (1,5)	
Fica sentado e lancha	0 (0,0)	3 (4,5)	
Local da escola que mais gosta de brincar			
Pátio	36 (46,2)	47 (70,1)	0,008
Quadra	33 (42,3)	18 (26,9)	
Pracinha	9 (11,5)	2 (3,0)	
Gosta de brincar sozinho ou com os amigos			
Sozinho	2 (2,6)	1 (1,5)	0,651
Com os amigos	76 (97,4)	66 (98,5)	
Gosta do Recreio Escolar			
Sim	78 (100)	67 (100)	1,000
Não	0 (0,0)	0 (0,0)	

Conforme os resultados obtidos na tabela 2, entre as brincadeiras preferidas durante o recreio escolar livre destacaram-se brincadeiras ativas. O coca-cola e pega-pega obtiveram preferência com 35,9% (sexo masculino) e 29,9% (sexo feminino). Ao questioná-los sobre as brincadeiras que preferem brincar em casa, entre as meninas destacaram-se o brincar de bonecas, bonecos e modelo, com 29,9%, seguido dos aparelhos eletrônicos como *tablet*, *videogame* e computador (26,9%); 51,3% dos meninos também tem preferência pelos aparelhos eletrônicos, seguido do brincar com bola (16,7%). Dentre os brinquedos preferidos foram mais citadas pelos meninos os aparelhos eletrônicos e as bolas de basquete, futebol e vôlei, ambos com 23,1%; já, as meninas tem preferência pelas bonecas, bonecos e ursinhos de pelúcia, com 49,3%.

Tabela 2: Brincadeiras e brinquedos preferidos

	Masculino	Feminino
	n (%)	n (%)
O que mais gosta de brincar no Recreio Escolar		
Bonecas e boneco	0 (0,0)	1 (1,5)
Pular corda/ Correr	2 (2,6)	2 (3,0)
Cola-cola/Pega-pega	28 (35,9)	20 (29,9)
Espiroball	2 (2,6)	5 (7,5)
Gata-cega	0 (0,0)	1 (1,5)
Amarelinha	0 (0,0)	3 (4,5)
Cantar	0 (0,0)	1 (1,5)
Jogar futebol/ Jogar vôlei/ Jogar basquete	25 (32,1)	17 (25,4)
Jogar no celular	1 (1,3)	0 (0,0)
Caçador/ Carimbo	4 (5,1)	4 (6,0)
Brincar de leão	4 (5,1)	0 (0,0)
Todos os esportes	10 (12,9)	11 (16,4)
Pique-esconde/ Esconde-esconde	1 (1,3)	1 (1,5)
Nenhuma		
O que mais gosta de brincar em casa		
Bonecas/ Bonecos/ Modelo	1 (1,3)	20 (29,9)
Pega-pega/ Polícia e ladrão	4 (5,1)	3 (4,5)
Correr/ Corrida	1 (1,3)	0 (0,0)
Jogar xadrez	1 (1,3)	0 (0,0)
Todos os meus brinquedos	2 (2,6)	0 (0,0)
Esconde-esconde/ Pique-esconde	1 (1,3)	2 (3,0)
Detetive	0 (0,0)	1 (1,5)
Montar quebra-cabeças/ Legos	3 (3,9)	1 (1,5)
Com meus cachorros	4 (5,1)	5 (7,5)
Desenhar	0 (0,0)	1 (1,5)
Cartas	1 (1,3)	1 (1,5)
Pular corda	0 (0,0)	1 (1,5)
Espadas	1 (1,3)	0 (0,0)
Embaixadinhas	1 (1,3)	0 (0,0)
Andar de patins/ andar de bicicleta	4 (5,1)	8 (11,9)
Carrinho/ Carreta/ Carrinho de controle remoto	1 (1,3)	0 (0,0)
Aparelhos eletrônicos: computador, videogame, tablet	40 (51,3)	18 (26,9)
Bolas: de basquete, de futebol, de vôlei, de plástico	13 (16,7)	4 (6,0)
Nada	0 (0,0)	2 (3,0)
Qual seu brinquedo favorito		
Bonecos/ Bonecas/ Ursos de pelúcia	10 (12,8)	33 (49,3)
Cartas	1 (1,3)	0 (0,0)
Fazer pulseiras	1 (1,3)	0 (0,0)
Armas	1 (1,3)	0 (0,0)
Pipa	1 (1,3)	0 (0,0)
Carrinho/ Carrinho de controle remoto/ Carreta	17 (21,8)	0 (0,0)
Eletrônicos: videogame, tablet, iPod, celular	18 (23,1)	12 (17,9)
Bolas: futebol, basquete, vôlei, plástico	18 (23,1)	12 (17,9)
Jogos pedagógicos: memória, quebra-cabeças, legos	7 (9,0)	2 (3,0)
Espadas	1 (1,3)	0 (0,0)
Massinha de modelar e geléca	0 (0,0)	2 (3,0)
Andar de bicicleta e skate	3 (3,9)	3 (4,5)
Não sei	0 (0,0)	1 (1,5)

DISCUSSÃO

Analisando os resultados obtidos no presente estudo, observou-se semelhanças nas brincadeiras preferidas dos escolares durante o período do recreio escolar livre, sendo constatado que meninos e meninas tem preferência por brincar com os amigos e realizar

brincadeiras ativas, como cola-cola e pega-pega, seguidas pelos jogos de futebol, basquete e vôlei. Foram encontradas semelhanças no estudo realizado por Beckenkamp¹¹, no município de Santa Cruz do Sul - RS, onde os escolares também têm preferência por brincar de pega-pega e realizar jogos durante o período do recreio escolar, tendo destaque o futebol.

Nas atividades realizadas em casa, os meninos têm preferência por jogos de computador, *videogame* e *tablet*. Já, as meninas obtiveram preferência por atividades simbólicas como brincar de modelo e boneca. Para Marcolino e Mello¹², as atividades simbólicas são responsáveis pelas principais mudanças na personalidade da criança em idade pré-escolar. Ao assumirem os papéis de outras pessoas, a criança passa a perceber os seus limites e as suas possibilidades em relação ao outro.

Analisando o estudo realizado em São Paulo e Recife, observou-se que os meninos têm preferência por brincar de lutinha e jogar futebol, já as meninas tem preferência por pular corda e pular amarelinha durante o período do recreio escolar¹³. No estudo realizado por Ecke⁴, no município de Santa Cruz do Sul – RS, constatou-se que escolares da rede pública têm preferência por brincadeiras de rodas cantadas, seguidas de atividades pedagógicas como pintar e pega-pega. Já na rede privada, a preferência é por brincar de casinha e animais. Em relação às brincadeiras realizadas em casa, obtiveram destaque as bonecas, seguida dos jogos no computador e andar de bicicleta. Já no estudo realizado por Gonçalves¹⁴, em Portugal, na cidade de Tábua, com escolares com a faixa etária dos 6 aos 9 anos de idade, constatou que os jogos e brincadeiras realizados durante o período do recreio escolar não necessitam de muitos materiais, tendo como destaque as brincadeiras de pular corda, brincar de apanhada (pega-pega) e esconde-esconde. As brincadeiras realizadas em casa eram as mesmas que eram realizadas durante o período do recreio escolar, incluindo o andar de bicicleta.

Ao analisar o estudo realizado no Brasil, na cidade de Aracaju, por Silva, Silva e Petroski¹⁵ no ano de 2010, com 973 escolares do ensino fundamental, observou-se que a maioria dos escolares não brincam durante o seu tempo livre, apresentando-se como sedentários durante o período do recreio escolar, principalmente entre as meninas. Em comparação, um estudo que foi realizado por McKenzie¹⁶, nos Estados Unidos foi constatado que 40,7% dos escolares são sedentários durante o período do recreio escolar livre. Ridgers, Stratton e Fairclough¹⁷ afirmaram que o período do recreio escolar é um momento de promoção da saúde.

Neuenfeldt⁷, ao realizar seu estudo em uma escola do município de Santa Cruz do Sul - RS, constatou que escolares perdem boa parte do seu tempo livre para lanchar. A quadra esportiva é o espaço mais utilizado pelos escolares durante o período do recreio escolar e a

preferência dos alunos é realizar esportes de rendimento durante o tempo livre. Goffi¹⁸ realizou seu estudo no noroeste do Paraná, com estudantes que frequentam uma sala de Recursos, os escolares têm preferência por realizar atividades em grupo, brincadeiras de âmbito competitivo e jogos que não possuem material e possuem regras determinadas. Dentre as atividades obtiveram destaque jogos de azar (par ou ímpar e João-quem-por), jogo do latão (que foi inventada pelos alunos), esconde-esconde, jogos de luta, brincadeiras de perseguição e jogos de cartas e verdade ou consequência. O jogo é uma atividade em que a criança constrói a sua própria realidade. Ela sai de seu mundo interior para começar a descobrir a realidade do mundo exterior. A criança que não joga acaba perdendo a possibilidade de desenvolver sua inteligência, liberdade e afetividade, e sua capacidade somente para jogar acabam sendo limitadas⁹.

CONCLUSÃO

Com a realização do presente estudo, constatou-se que houve diferença significativa em relação ao local da escola que os alunos têm preferência por brincar, tendo como destaque o pátio da escola. Foram apontadas como principais atividades realizadas durante o período do recreio escolar o cola-cola e pega-pega, seguida dos jogos de futebol, vôlei e basquete. Entre as brincadeiras realizadas em casa pelas meninas, obtiveram destaque as bonecas e modelo. Já os meninos têm preferência pelos aparelhos eletrônicos, como jogos no computador, *videogame* e *tablet*.

Pode-se perceber uma diferença nas brincadeiras realizadas durante o recreio escolar e em casa. Enquanto os escolares têm preferência por realizar atividades ativas durante o recreio, em casa optam por atividades simbólicas como brincar de boneca e modelo e atividades ociosas como jogar no computador, *videogame* e *tablet*. É importante que os professores de Educação Física e responsáveis pela turma incentivem os alunos a realizar brincadeiras e jogos diferentes e que façam com que estes sintam motivação para buscar novas brincadeiras e fujam da mesmice.

REFERÊNCIAS

1. Queiroz NLN, Maciel DA, Branco AU. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. *Rev Cient da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal*, 2006; 16 (34): 169-179. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S0103-863X2006000200005>
2. Heisler JB. et al. Resgate do brinquedo em suas transformações e influências: estudo com pessoas de meia idade e idosos da zona urbana e zona rural do Município de Venâncio Aires e Mato Leitão – RS. *Rev Cinergis*, 2012; 13 (3): 9-20. DOI: <http://dx.doi.org/10.17058/cinergis.v13i3.3069>

3. Cordazzo STD, Vieira ML. Caracterização de brincadeiras de crianças em idade escolar. *Rev Psic Reflexão e Crítica*. 2008; 21 (3): 365-373. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-79722008000300004>
4. Ecke MK et al. Atividades e brincadeiras preferidas durante o recreio escolar e tempo de lazer: um estudo comparativo entre escolas da rede pública e particular. *Rev Cinergis*. 2010; 11 (1): 69-76. DOI: <http://dx.doi.org/10.17058/cinergis.v11i1.2176>
5. Lopes L, Lopes V, Pereira B. Atividade Física no Recreio Escolar: estudo de intervenção em crianças dos seis anos 12 anos. *Rev Bras Ed. Física e Esporte*. 2006; 20 (4): 271-80. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1807-55092006000400005>
6. Soecki, AM, Antonelli MA, Rothermel LA. Recreio Dirigido Escolar. *Rev Nativa*. 2013; 20 (3): 300-90.
7. Neuenfeldt, Derli Juliano. Recreio escolar: o que acontece longe dos olhos dos professores? Recreio escolar: espaço para “recrear ou necessidade de “recriar” este espaço? Lajeado: Univates Editora, 2005; 15-26.
8. Reis CC, Santos MS. Atividades Recreativas Durante os Intervalos Escolares. *Rev Cient Eletr de Ciências aplicadas FAIT*. 2014; 15: 30-44.
9. Mariotti, Fabián. A recreação, o jogo e os jogos. 2. ed. Rio de Janeiro: Shape, 2004.
10. Burgos, MS. et al. Brinquedos e brincadeiras tradicionais no Sul do Brasil: uma interpretação na abordagem da teoria dos sistemas ecológicos. (Projeto de Pesquisa). Santa Cruz do Sul: UNISC, 2003.
11. Beckenkamp D.; Tornquist L.; Burgos MS, Brincadeiras praticadas no recreio escolar e nas horas de lazer. *Rev Digital*. 2011; 16 (156).
12. Marcolino S, Melo SA. Temas das brincadeiras de papéis na Educação Infantil. *Rev Psic Ciência e profissão*. 2015; 35: 457-472. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-370302432013>
13. Carvalho A, Beraldo K, Santos F, Ortega, R. Brincadeiras de menino, brincadeiras de menina. *Psicologia: ciência e profissão*. 1993; 13 (1-4), 30-33.
14. Gonçalves BMN. Identificação e Análise das Práticas Lúdicas e Recreativas das Crianças: Recreios Escolares em Escolas do 1º Ciclo do Ensino Básico do Concelho de Tábua. Faculdade de Ciência do Desporto e Educação Física (Monografia de Graduação), 2008.
15. Silva DAS, Silva RJS, Petroski, EL. Comportamentos sedentários no recreio escolar e fatores sociodemográficos associados. *Rev da Educação Física*. 2010; 21 (2): 255-261. DOI: [10.4025/reveducfis.v21i2.8321](http://dx.doi.org/10.4025/reveducfis.v21i2.8321)
16. McKenzie TL et al. Physical activity levels and prompts in young children at recess: a two-year study of a bi-ethnic sample. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, Washington, D. C., 1997; 68 (3): 195-202.
17. Ridgers ND, Stratton G., Fairclough SJ. Physical activity levels of children during school playtime. *Sports Medicine*, Auckland, 2006; 36 (4): 359-371.

18. Goffi LCD. Jogos, brinquedos e brincadeiras: um estudo sobre a interação de alunos do ensino regular e os que frequentam sala de recursos. Universidade Estadual de Maringá (Dissertação de Mestrado em Educação), 2009.

ANEXOS

ANEXO A – Instrumento de coleta de dados
QUESTIONÁRIO PARA O ALUNO

Escola:

Município: Santa Cruz do Sul

Aluno: _____ Idade: _____ Sexo: M () F () Turma: _____

1. O que você faz no recreio escolar? Brinca () Fica sentado () Lancha ()
2. Gosta de brincar sozinho ou com os amigos? Sozinho () Com os amigos ()
3. Qual local da escola você mais gosta de brincar? Pátio () Quadra () Pracinha ()
4. Qual brincadeira você mais gosta de fazer durante o Recreio Escolar?
5. O que você mais gosta de brincar em casa?
6. Qual o teu brinquedo favorito?
7. Qual sua brincadeira favorita?
8. Você gosta do recreio escolar? Por quê?
9. Na escola tem alguém cuidando do recreio?
10. Você gosta quando tem alguém cuidando do recreio? Sim () Não () Por que?

ANEXO B – Normas da Revista Cinergis

Diretrizes para Autores

Instruções para submissão do manuscrito

Os manuscritos deverão ser submetidos através do site da revista Cinergis em (<http://online.unisc.br/seer/index.php/cinergis>).

O manuscrito deve ser digitado com fonte 12 (Times New Roman), em espaço 1,5cm, papel tamanho A4, com margens de 2,5cm, sem numerar linhas ou parágrafos, e numerando as páginas no canto inferior direito; as legendas das figuras e as tabelas devem vir ao final do texto, no mesmo arquivo. Figuras devem ser incluídas em arquivos individuais. Os manuscritos que não estiverem de acordo com as instruções a seguir em relação ao estilo e formato serão devolvidos sem revisão pelo Conselho Editorial.

Formato dos arquivos

Para os arquivos de texto, usar editor de texto do tipo Microsoft Word para Windows. As figuras deverão estar nos formatos jpg ou gif, com no máximo 90 dpi de resolução, legíveis nas cores preto, branco ou escala de cinza.

Artigo Original

O artigo original deverá conter até 15 páginas e estar conforme a formatação acima (incluindo referências, figuras e tabelas) e ser estruturado com os seguintes itens, cada um começando por uma página diferente:

Página título:

Deve conter (1) o título do artigo, que deve ser objetivo, mas informativo; (2) nomes completos dos autores; instituição (ões) de origem, com cidade, estado e país, se fora do Brasil; (3) nome do autor correspondente, com endereço completo e e-mail.

Resumo:

Deve conter (1) o resumo em português (no caso de artigos submetidos na língua portuguesa), com não mais do que 250 palavras, estruturado de forma a conter: objetivo, método, resultados e considerações finais; (2) três a cinco palavras-chave, que constem obrigatoriamente no Medical Subject Headings, do Index Medicus (<http://www.nlm.nih.gov/mesh/>) ou nos Descritores de Ciências da Saúde (DeCS)

(<http://decs.bvs.br/>); (3) o resumo em inglês (abstract), representando a tradução do resumo para a língua inglesa; (4) três a cinco palavras-chave em inglês (keywords).

Introdução:

Deve conter (1) justificativa objetiva para o estudo, com referências pertinentes ao assunto, sem realizar uma revisão extensa; (2) ao final da introdução, o objetivo do artigo.

Método:

Deve conter (1) descrição clara da amostra utilizada; (2) termo de consentimento para estudos experimentais envolvendo humanos; (3) identificação dos métodos, aparelhos (fabricantes e endereço entre parênteses) e procedimentos utilizados de modo suficientemente detalhado, de forma a permitir a reprodução dos resultados pelos leitores; (4) descrição breve e referências de métodos publicados mas não amplamente conhecidos; (5) descrição de métodos novos ou modificados; (6) quando pertinente, incluir a análise estatística utilizada, bem como os programas utilizados. No texto, números menores que 10 são escritos por extenso, enquanto que números de 10 em diante são expressos em algarismos arábicos.

Resultados:

Deve conter (1) apresentação dos resultados em sequência lógica, em forma de texto, tabelas e ilustrações; evitar repetição excessiva de dados em tabelas ou ilustrações e no texto; (2) enfatizar somente observações importantes.

Discussão:

Deve conter (1) ênfase nos aspectos originais e importantes do estudo, evitando repetir em detalhes dados já apresentados na Introdução e nos Resultados; (2) relevância e limitações dos achados, confrontando com os dados da literatura, incluindo implicações para futuros estudos; (3) ligação das conclusões com os objetivos do estudo; (4) conclusões que podem ser tiradas a partir do estudo; recomendações podem ser incluídas, quando relevantes.

Agradecimentos:

Deve conter (1) contribuições que justificam agradecimentos, mas não autoria; (2) fontes de financiamento e apoio de uma forma geral.

Referências:

Devem ser numeradas na sequência em que aparecem no texto. As referências citadas somente em legendas de tabelas ou figuras devem ser numeradas de acordo com uma sequência estabelecida pela primeira menção da tabela ou da figura no texto.

É indispensável a utilização de referências internacionais bem qualificadas e atualizadas.

DOI - Digital Object Identifier

É um padrão para identificação de documentos em redes de computadores, como a Internet. Este identificador, composto de números e letras, é atribuído ao objeto digital para que este seja unicamente identificado na Internet. Utiliza o padrão ISO (ISO 26324). O sistema DOI fornece uma infraestrutura técnica e social para o registro e uso de identificadores persistentes interoperáveis, chamado DOIs, para uso em redes digitais.

O autor tem a responsabilidade de informar no item do texto: referências, o doi de todas as referências que o apresentarem.

Ex.: Fall CHD, Sachdev HS, Osmond C, Restrepo-Mendez MC, Victora C, Martorell R, Stein AD, Sinha S, Tandon N, Adair L, Bas I, Norris S, Richter LM. Association between maternal age at childbirth and child and adult outcomes in the offspring: a prospective study in five low-income and middle-income countries (COHORTS collaboration). *The Lancet*. 2015;3(7):366-377. DOI: [http://dx.doi.org/10.1016/S2214-109X\(15\)00038-8](http://dx.doi.org/10.1016/S2214-109X(15)00038-8)

O estilo das referências deve seguir as regras do NLM's International Committee of Medical Journal Editors (ICMJE). NLM's Citing Medicine, 2nd edition (www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK7256/).

Alguns exemplos mais comuns são mostrados abaixo. Para os casos não mostrados aqui, consultar a referência acima. Os títulos dos periódicos devem ser abreviados de acordo com o NLM Catalog: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/nlmcatalog/journals>). Se o periódico não constar dessa lista, colocar o nome por extenso. Deve-se evitar utilizar "comunicações pessoais" ou "observações não publicadas" como referências. Um resumo apresentado deve ser utilizado somente se for a única fonte de informação.

A exatidão das referências constantes na listagem e a correta citação no texto são de exclusiva responsabilidade dos autores.

Exemplos:

1) Artigo padrão em periódico (listar todos os autores)

Bouchard C, Antunes-Correa LM, Ashley EA, Franklin N, Hwang PM, Mattsson CM, Negrao CE, Phillips SA, Sarzynski MA, Wang PY, Wheeler MT. Personalized preventive medicine: genetics and the response to regular exercise in preventive interventions. *Prog Cardiovasc Dis*. 2015 Jan-Feb;57(4):337-46.

2) Livro com autor (es) responsáveis por todo o conteúdo:

Jenkins PF. *Making sense of the chest x-ray: a hands-on guide*. New York: Oxford University Press; 2005. 194 p.

3) Capítulo de livro:

Armstrong N, Welsman JR. Developmental aspects of aerobic fitness in children and adolescents. In: Holloszy JO, editor. *Exercise and sport sciences reviews*. Baltimore (MD): Williams & Wilkins; 1994. p. 435-76.

Tabelas

As tabelas devem ser elaboradas em espaço 1,0 devendo ser planejadas para ter como largura uma (8,7cm) ou duas colunas (18cm). Cada tabela deve possuir um título sucinto; itens explicativos devem estar ao pé da tabela. A tabela não deve conter casas decimais irrelevantes. As abreviaturas devem estar de acordo com as utilizadas no texto e nas figuras. Os códigos de identificação de itens da tabela devem estar listados na ordem de surgimento no sentido horizontal e devem ser identificados pelos símbolos padrão.

Correção de provas gráficas

Após o aceite do manuscrito, uma prova gráfica será enviada para o e-mail do autor correspondente. Os autores deverão encaminhar a prova gráfica com as devidas correções em, no máximo, 48 horas após o seu recebimento.

Figuras

Serão aceitas fotos ou figuras em preto-e-branco. Figuras coloridas poderão ser publicadas quando forem essenciais para o conteúdo científico do artigo. Figuras coloridas poderão ser incluídas na versão eletrônica do artigo sem custo adicional para os autores. Os desenhos das figuras devem ser consistentes e tão simples quanto possível. Não utilizar tons de cinza. Todas as linhas devem ser sólidas. Para gráficos de barra, por exemplo, utilizar barras brancas, pretas, com linhas diagonais nas duas direções, linhas em xadrez, linhas horizontais e verticais. A Cinergis desestimula fortemente o envio de fotografias de equipamentos e animais.

As figuras devem ser impressas com bom contraste e largura de uma coluna (8,7cm) no total. Utilizar fontes de no mínimo 10 pontos para letras, números e símbolos, com espaçamento e alinhamento adequados. Quando a figura representar uma fotografia ou qualquer exame físico ou clínico por imagem, sugerimos incluir a escala de tamanho quando pertinente.

Artigos de revisão

Os artigos de revisão são habitualmente encomendados pelo Editor a autores com experiência comprovada na área, tendo um limite de 20 páginas. A Cinergis encoraja, entretanto, que se envie material não encomendado, desde que expresse a experiência publicada do(a) autor(a) e não reflita, apenas, uma revisão da literatura. Artigos de revisão deverão abordar temas específicos com o objetivo de atualizar os menos familiarizados com assuntos. O Conselho Editorial avaliará a qualidade do artigo, a relevância do tema escolhido e o comprovado destaque dos autores na área específica abordada.

Estudo de caso clínico

A Cinergis estimula a submissão de artigos de estudos de caso, descrevendo casos clínicos específicos que tragam informações relevantes e ilustrativas sobre diagnóstico ou tratamento de um caso particular e que seja raro. Os artigos devem ter no máximo 10 páginas e ser objetivo e preciso, contendo os seguintes itens: 1) Um Resumo (no caso de artigos submetidos em português) e um Abstract contendo as implicações clínicas; 2) Uma Introdução com comentários sobre o problema clínico que será abordado, utilizando o caso como exemplo. É importante documentar a concordância do paciente em utilizar os seus dados clínicos; 3) Um Relato objetivo contendo a história, o exame físico e os achados de exames complementares, bem como o tratamento e o acompanhamento; 4) Uma Discussão explicando em detalhes as implicações clínicas do caso em questão, e confrontando com dados da literatura, incluindo casos semelhantes relatados na literatura; 5) Referências bibliográficas.

Checagem de documentos

Os autores deverão revisar todo o material de submissão, que deverá conter os seguintes itens:

1- O manuscrito, de acordo com o guia para autores (Fonte 12-Times New Roman, espaço 1,5cm, margens de 2,5cm, páginas numeradas no canto inferior direito, legendas e tabelas inseridas no texto.

2- Uma carta em arquivo anexo, redigida pelo autor correspondente, informando a respeito de submissão prévia ou dupla ou submissão de qualquer parte do trabalho atual e situações que possa levar a conflitos de interesse.

3- As figuras em arquivos separados, com excelente resolução (TIF ou JPG).

Indicação de Revisores

Juntamente com a submissão, os autores deverão indicar nomes de no mínimo dois possíveis revisores (e seus contatos como e-mail e telefone) que tenham afinidade ao tema tratado no artigo. Esses revisores obrigatoriamente deverão possuir título de doutor e não poderão ter publicado artigos em conjunto com qualquer dos autores. Esses nomes poderão ser escolhidos ou não pelo conselho de editores que julgará sua pertinência como revisores.

Condições para submissão

Como parte do processo de submissão, os autores são obrigados a verificar a conformidade da submissão em relação a todos os itens listados a seguir. As submissões que não estiverem de acordo com as normas serão devolvidas aos autores.

1. A contribuição é original e inédita, e não está sendo avaliada para publicação por outra revista; caso contrário, justificar em "Comentários ao Editor".
2. Para os arquivos de texto, usar editor de texto do tipo Microsoft Word para Windows. As figuras deverão estar nos formatos jpg ou tif, com pelo menos 300 dpi de resolução, legíveis nas cores preto, branco ou escala de cinza.
3. Todos os endereços de páginas na Internet (URLs), incluídas no texto (Ex.: <http://www.ibict.br>) estão ativos e prontos para clicar.
4. O manuscrito deve ser digitado com fonte 12 (Times New Roman), em espaço simples, papel tamanho A4, com margens de 2,5 cm, sem numerar linhas ou parágrafos, e numerando as páginas no canto inferior direito; as legendas das figuras e as tabelas devem vir inseridas no texto. Figuras devem ser incluídas em arquivos individuais. Os manuscritos que não estiverem de acordo com as instruções a seguir em relação ao estilo e formato serão devolvidos para revisão pelo Conselho Editorial.

O texto segue os padrões de estilo e requisitos bibliográficos descritos em Diretrizes para Autores, na seção "Sobre" no site da revista descritos em Diretrizes para Autores, na seção Sobre a Revista.