



**UNIVERSIDADE  
ESTADUAL DE LONDRINA**

**Centro de Educação Física e Desportos  
Departamento de Estudos do Movimento Humano  
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

**Regina Célia de Matos Paccola**

**O intervalo dirigido e o jogo: A importância da intervenção na  
resolução dos conflitos interpessoais**

---

***Londrina – Pr  
2013***

REGINA CÉLIA DE MATOS PACCOLA

**O INTERVALO DIRIGIDO E O JOGO: A IMPORTÂNCIA DA  
INTERVENÇÃO NA RESOLUÇÃO DOS CONFLITOS  
INTERPESSOAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso de Pós Graduação em Educação Física na Educação Básica, apresentado ao Departamento de Estudos do Movimento Humano da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Educação na Educação Física.

Orientador: Prof<sup>a</sup>. Dra. Gisele Franco de Lima Santos

## **REGINA CÉLIA DE MATOS PACCOLA**

### **O INTERVALO DIRIGIDO E O JOGO: A IMPORTÂNCIA DA INTERVENÇÃO NA RESOLUÇÃO DOS CONFLITOS INTERPESSOAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso de Pós Graduação em Educação Física na Educação Básica, apresentado ao Departamento de Estudos do Movimento Humano da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Educação na Educação Física.

Orientador: Prof<sup>a</sup>. Dra. Gisele Franco de Lima Santos

#### **BANCA EXAMINADORA**

---

**Orientadora: Prof.<sup>a</sup>. Dra. Gisele Franco de Lima Santos  
Universidade Estadual de Londrina - UEL.**

---

**Prof. Dr<sup>o</sup> Orlando Mendes Fogaça Junior  
Componente da Banca  
Universidade Estadual de Londrina – UEL.**

---

**Prof. Ms Thiago Pelegrini  
Componente da Banca  
Universidade Estadual de Londrina – UEL.**

Londrina, 28 de Novembro de 2013 .

## **O intervalo dirigido e o jogo: A importância da intervenção na resolução dos conflitos interpessoais**

### **Resumo**

Este trabalho versa sobre a importância das atividades lúdicas, do intervalo dirigido na intervenção dos conflitos interpessoais e a necessidade de sua incorporação no cotidiano da escola. O texto vem discutir a “seriedade” dos jogos e brincadeiras adotados a partir das escolhas dos próprios alunos, gerando a satisfação dos mesmos em participar, interagir, cooperar, num melhor aproveitamento deste momento que é o intervalo escolar. Este artigo defende que o lúdico compreende todas as atividades espontâneas, prazerosas e criadoras, que o indivíduo busca para melhor ocupar seu tempo livre, e dessa forma visa atender aos diferentes interesses das diversas faixas etárias de nossos alunos dando-lhes liberdade de escolha das atividades, durante o intervalo. Estamos propondo uma intervenção durante o recreio, com os alunos de um Colégio Estadual da cidade de Rolândia-Pr, que tem com objetivo torná-lo um momento de interação, socialização e uma forma de amenizar os conflitos e as brincadeiras indesejáveis ou impróprias que surgem nesse momento. Os estudos partiram de referenciais teóricos, com pesquisas bibliográficas, teóricas sobre o componente lúdico, jogos, conflitos interpessoais. Essa pesquisa buscou autores que abordassem a importância do lúdico e a sua inserção na escola. A coleta de dados foi realizada em dois momentos. Num primeiro momento, realizou-se uma pesquisa a partir da coleta de dados com aplicação de questionário junto aos alunos verificando sobre o que gostavam na escola. O passo seguinte foi a aplicação do projeto com objetivo de detectar as causas dos conflitos, mediá-los e dar a oportunidade aos alunos para interagirem com seus pares e com o meio em que estão inseridos na escola.

Palavras-chave: conflitos, relação interpessoal, agressividade, recreio dirigido, lúdico.

### **O Intervalo dirigido e as intervenções pedagógicas**

Vamos começar este estudo esclarecendo ao leitor que, apesar desta pesquisa ter sido realizada por uma professora pedagoga, com formação também em Educação Física, o intervalo (recreio) dirigido e as atividades nele desenvolvidas não são de responsabilidade única e exclusiva do professor de Educação Física. Outro aspecto importante de se esclarecer, é que as intervenções pedagógicas relativas à resolução dos conflitos interpessoais transcendem o momento do recreio dirigido, ou seja, independente do local e do horário que acontecem os conflitos entre os alunos, a resolução destes precisa ser pautada em princípios da autonomia, do respeito mútuo e da boa convivência social.

Após vários anos de experiência na educação escolar, podemos observar as inúmeras ocorrências de agressões físicas, verbais e morais, inclusive com vários acidentes que ocorriam no momento do intervalo para o recreio. Esta situação sempre nos angustiou e foi a partir deste contexto que sentimos a necessidade de nos aproximarmos dos estudantes e compreender o intervalo sob a ótica deles próprios.

Nossa inquietação, diante desta realidade, é que os alunos pudessem aprender a lidar com os conflitos de forma menos agressiva e mais autônoma. Diante deste contexto, é que nos dedicamos a desenvolver um estudo que pudesse auxiliar no entendimento de como resolver conflitos interpessoais de forma que se promova a reflexão da ação por parte dos educandos. Assim, o objetivo deste estudo é programar ações que visam a conscientização dos estudantes acerca da resolução de conflitos interpessoais, por meio de diferentes atividades de caráter lúdico durante o intervalo/recreio escolar. Para isso, diagnosticamos as principais causas, o enfrentamento e finalização dos conflitos e estabelecemos as possíveis atividades de caráter lúdico e intervenções pedagógicas que auxiliassem na resolução dos conflitos.

A pesquisa foi realizada com alunos de um colégio estadual de Rolândia-Pr, com idades entre 13 a 16 anos, cujas turmas foram escolhidas justamente por apresentarem maiores dificuldades de relacionamento/indisciplina na escola. Detectamos que muitos dos conflitos que acontecem na escola têm origem em problemas ocorridos nas comunidades fora da escola.

## Entendimento sobre o Recreio/Intervalo

O recreio/intervalo das aulas é um momento em que os alunos podem brincar, se divertir e produzir, atos indiscutíveis e indispensáveis na educação. O momento do recreio é quando os alunos podem extravasar suas emoções, as trocas de experiências e suas relações. Ainda que o recreio seja visto como espaço de tempo livre e que, para alguns professores, seja considerado como um momento para os alunos “fazerem nada”, notamos a necessidade de um planejamento desse tempo livre. Isso representa que esses momentos com atividades de caráter lúdico e de lazer proporcionam inter-relações dando segurança ao aluno. Observamos a conotação importante do recreio na colocação a seguir:

“As crianças crescem, não é verdade”? Seus corpos e espíritos amadurecem. Gostaria de provar cientificamente que isto acontece com maior intensidade em horas de recreio, como esta. Disporia, assim, de um argumento irrefutável. A campainha tocou. Não faz mal. Melhor, até. A campainha é um novo impulso para a brincadeira, que nem a música da banda para a marcha dos soldados. Antes da campainha podíamos, talvez, economizar um grãozinho de forças; mas não agora. [...] Agora, é preciso ir até as últimas consequências, até o fim, até o fundo; Pegar as últimas migalhas de força que nos resta e queimá-las todas no derradeiro momento do combate. (KORCZAK, 1940 p.63).

A intencionalidade das atividades ofertadas no recreio, pode proporcionar a possibilidade de compreensão de permanência e mudança do desenvolvimento dos alunos e dá, aos educadores, um novo momento de observação do aluno fora de sala de aula, ainda que muitos não tenham conhecimento desse momento.

Diante deste contexto, apresentamos algumas definições de recreio. Para Ferreira (1999), recreio é um período para recrear, divertir, especialmente, no intervalo entre as aulas. Na leitura de Cavallari (1994), o recreio assemelha o seu momento em circunstância que o indivíduo escolhe espontaneamente e deliberadamente, através do qual ele se satisfaz (sacia)

seus anseios voltados ao seu lazer. Neuenfeld (2003) considera o recreio como momento de reconstruir relações, valores e afirma que o recreio caracteriza-se como campo de oportunidades que é ao mesmo tempo permissivo e controlador, sendo também um momento muito esperado pelos sujeitos para correr, saltar, jogar, brincar, como para estabelecer conflitos e preconceitos.

No Relatório do Conselho Nacional da Educação e no Parecer da Câmara da Educação Básica consta que: O recreio escolar não só aparece na literatura universal, como faz parte das boas e más lembranças de todos os que já frequentaram escola. Momento de glória ou de horror, oportunidade de conquistar fama ou de passar vergonha, o período de recreio, mesmo quando tranquilo ou até monótono, tem muita importância na formação da personalidade dos alunos.

As atividades livres ou dirigidas, durante o período de recreio, possuem um enorme potencial educativo e devem ser consideradas pela escola na elaboração da sua Proposta Pedagógica. Os momentos de recreio livre são fundamentais para a expansão da criatividade, para o cultivo da intimidade dos alunos, mas, de longe, o professor deve estar observando, anotando, pensando até em como aproveitar algo que aconteceu durante esses momentos para ser usado na contextualização de um conteúdo que vai trabalhar na próxima aula.

Na legislação, o recreio e os intervalos de aula são horas de efetivo trabalho escolar, conforme conceituou o CNE, no Parecer CEB nº 05/97:

As atividades escolares se realizam” na tradicional sala de aula, do mesmo modo que em outros locais adequados a trabalhos teóricos e práticos, a leituras, pesquisas ou atividades em grupo, treinamento e demonstrações, contato com o meio ambiente e com as demais atividades humanas de natureza cultural e artística, visando à plenitude da formação de cada aluno. Assim, não são apenas os limites da sala de aula propriamente dita que caracterizam com exclusividade a atividade escolar de que fala a lei. Esta se caracterizará por toda e qualquer programação incluída na proposta pedagógica da instituição, com frequência exigível e efetiva orientação por professores habilitados. Os 200 dias letivos e as 800 horas anuais englobarão todo esse conjunto.(BRASIL,97).

O fato de o recreio ser considerado “efetivo trabalho escolar” não é um entendimento novo. Já foi adotado quando da implantação da Lei 5.692/71 e o CFE, no Parecer 792/73, de 5-6-73, concluiu: ‘o recreio faz parte da atividade educativa e, como tal, se inclui no tempo de trabalho escolar efetivo...; e quanto à sua duração, “ [...] parece razoável que se adote como referência o limite de um sexto das atividades (10 minutos para 60, ou 20 para 120, ou 30 para 180 minutos, por exemplo)”. (BRASIL, 97). Podemos observar este contexto na passagem a seguir da obra “O Ateneu”:

Não tive coragem de afrontar o recreio. Via de longe os colegas, poucos àquela hora, passeando em grupos, conversando amigavelmente, sem animação, impressionados ainda com as recordações de casa; hesitava em ir ter com eles, embaraçado da estreia das calças longas, como um exagero cômico e da sensação de nudez à nuca, que o corte recente dos cabelos desabrigara em escândalo [...] as longuíssimas horas de recreio... as provocações no recreio eram frequentes... no recreio havia os jogos... as transações eram proibidas no Ateneu. “Razão demais para interessar” (POMPÉIA, 1888 p117).

O recreio torna-se um espaço lúdico possibilitando a integração dos alunos e no que se refere à questão dos jogos, proporciona a aquisição de regras, estimulando a iniciativa, a inteligência e a autoconfiança . Fugindo do paradigma de que o conhecimento só acontece em sala de aula, entendemos que através do recreio os alunos expressam suas necessidades e buscam, nesse momento estabelecer suas realizações pessoais.

Podemos afirmar que se educa também pela prática do lúdico, do lazer, dos jogos, da recreação; e o recreio com atividades dirigidas, é uma forma de se educar brincando.

Para Cruz e Carvalho (2006), ainda que conflituosas as relações neste espaço, há uma socialização que proporciona a expressão de conhecer o outro. Observando a movimentação do aluno durante o recreio, transitando; que locais eram permitidos para as correrias e brincadeiras; que espaço identificar os grupos de futebol (ainda que com uma latinha), ouvindo música.

No recreio, os alunos mostram suas praticas culturais, escolhendo espaços, demarcando fronteiras, produzindo processos de pertencimento identitários, criando “lugares”. De acordo com Veiga Neto (2002, p.173), o que



passa a contar, cada vez mais, é a capacidade de criar novos lugares, no espaço, e de trocar de lugar para lugar, ou seja; o que importa é a capacidade de “lugarização e de mobilização”. Para o autor, a lugarização se refere a “uma porção centralizada do espaço”.

Entendemos que o recreio é o espaço onde se tem a maior liberdade e também onde se exercita mais amplamente a adequação aos limites, ou seja, a disciplina que constrói a autonomia. Veiga Neto (2006) argumenta que, em termos de espaço e do tempo, a escola moderna foi sendo concebida e montada como a grande e a mais ampla máquina capaz de fazer os corpos, o objeto do poder disciplinar, e, assim, torna-los dóceis.

Foucault (2003), discorre sobre a disciplina e a obediência, enfatizando diferentes organizações para atingirem melhores resultados. Ele examina quatro segmentos diferentes, que são estudados nos mínimos detalhes: as corporações militares, as instituições escolares, as fábricas e as ordens religiosas. Para esse autor, a docilização do corpo pelo poder disciplinar pode ser entendida em sua dimensão econômica na medida em que a disciplina funciona minimizando a força política e maximizando a força útil do trabalho. Um corpo dócil, que pode ser submetido e utilizado, transformado e aperfeiçoado.

Para entendermos um pouco em que momento o intervalo passou a ser instituído na rotina escolar, buscamos na história a Didática Magna de Comenius (2002), a escola vernácula, em que se pode observar uma organização em relação ao tempo escolar: a escola pública deve ter duas horas pela manhã e duas à tarde, sendo que as outras poderão ser empregadas em trabalhos domésticos, diversões sérias e honestas.

Nos estudos de Souza (1999), a ordenação do tempo escolar no ensino público paulista (1882-1933) apresenta alguma situação em que os grupos escolares funcionavam em dois períodos; das 8h às 12h, para os meninos; e das 12h30 até as 16h, para as meninas, com intervalo de 30 minutos para o recreio.

Entendemos o recreio como tempo útil à escola, pois atende as intenções da escola para coagir, disciplinar, ordenar os corpos presentes ali, para que possam descansar e recompor as baterias, para garantir um melhor desempenho nos estudos ao retornarem a sala de aula. Os espaços que

compõem o recreio não são neutros, na medida em que se convertem em lugares, e o emprego que os estudantes fazem dele, de acordo com sua cultura.

É preciso compreender que a hora do recreio é um espaço de aprendizagem e de encontros importantes para a vida do aluno, por ser um momento em que transbordam as conversas, respigam inconstâncias, transpõem obstáculos, inundando lugares.

### **Significado de Jogo**

É de Florestan Fernandes a declaração de que, " pelo jogo e pela recreação a criança se prepara para a vida e amadurece para tornar-se um adulto em seu meio social. Ela aprende a agir como ser social, a cooperar e a competir com seus iguais, a se submeter e a valorizar as regras sociais existentes na herança cultural, a importância da liderança e da identificação com centros de interesses suprapessoais". Mas vale a pena ressaltar, que o jogo por si só não prepara para a vida, não educa, não forma, mas é necessário a intervenção durante sua realização para que o mesmo possa ser um instrumento adequado de formação.

Para Huizinga (1999), o jogo é um divertimento sério no sentido de abranger as várias ofertas sociais e fazer parte da vida em geral. E quando joga o jogador é absorvido pelo jogo. O jogo pode despertar o interesse e a curiosidade das crianças proporcionando assim um melhor desenvolvimento biológico, emocional, social. Por meio do jogo, a criança pode satisfazer suas necessidades interiores pelo prazer e pelo esforço espontâneo. O autor define o jogo como uma atividade que apresenta seis características: livre (porque ninguém é obrigado a participar), delimitada (porque a atividade requer definições combinadas de tempo e espaço), incerta (porque não sabe de antemão qual será o resultado), improdutiva, regulamentada e fictícia.

Kishimoto (1963) frisa a importância do jogo para a criança em fase escolar, permitindo à criança que realize seu eu. De acordo com a

autora, o jogo infantil é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria. Quando brinca livremente e se satisfaz, a criança o demonstra por meio do sorriso. Esse processo traz inúmeros efeitos positivos ao aspecto corporal, moral, social da criança.

De acordo com Santos (2004), o ato de jogar é tão antigo quanto a própria humanidade. São práticas culturais que estão inseridas na sociedade, em todo mundo e em diferentes épocas da vida; estando presente desde os primeiros momentos do bebê, evidenciando o quanto auxiliam na construção da personalidade.

Se analisarmos a etimologia da palavra jogo, notaremos que seu sentido pode mudar conforme a língua em diferentes países. Como refere Huizinga (1991), a palavra e a noção de jogo, foram-se construindo pelas diversas civilizações, não tendo sido definida por nenhuma em particular numa mentalidade científica, mas numa “mentalidade criadora”. Nesse contexto, a palavra e a ideia encontrada para exprimir a noção de jogo são diferentes em algumas línguas.

Em todos os povos encontramos o jogo, e sob formas extremamente semelhantes; mas as línguas desses povos diferem em sua concepção de jogo, sem o conceber de maneira tão distinta e ampla como a maior parte das línguas europeias (Huizinga, 1990).

Outros autores também apresentam algumas definições de jogo. Para Piaget (1975), o jogo é uma atividade praticada pela liberdade e pelo prazer que possibilita construir significações que representam e refletem as relações estabelecidas entre os indivíduos e a realidade). Freire (2010) vê o jogo como uma categoria maior, uma metáfora da vida, uma simulação lúdica da realidade, que se manifesta, se concretiza, quando as pessoas praticam esportes, lutam, quando fazem ginástica ou quando as crianças brincam). Para Marcelino (1990), o jogo é uma manifestação lúdica que ocorre fora do mundo do trabalho, da produção e da obrigação das tarefas. Chateou (1975) considera que o jogo não é um treino, mas a experiência do mesmo acaba por ser um treino involuntário para a vida séria. Piaget destaca a importância de se dar uma atenção especial aos jogos nos períodos sensório-motor, momento em que a criança ao brincar percebe o mundo a sua volta.

Concordamos, ainda, que o jogo constitui-se como meio de socialização, expressão e inserção no mundo regido por regras. De acordo com Frambory (1987), o jogo possui alguma característica que representam a realidade, portanto está sujeito a regras. Trabalhando as regras, há um desenvolvimento também nas atitudes morais e sociais. Leontiev (1988, p. 139) salienta que dominar as regras significa dominar o seu próprio comportamento, aprendendo o controlá-lo.

A criança usa do lúdico do jogo para fugir do mundo real, sair dessa seriedade e concentrar-se em sua atividade de imaginação como se quisesse se evadir, compensar a realidade que a rodeia, o mundo adulto. Embora muitos autores considerem o jogo como uma atividade lúdica, um divertimento, ele é desvalorizado por muitas pessoas, considerando-o como fútil, sem interesse, somente um divertimento, em oposição ao sério e ao produtivo. O jogo é ainda valorizado por ter um papel importante no desenvolvimento humano tanto para o cognitivo como para o equilíbrio emocional de adultos e crianças.

Diferente da seriedade da vida, o jogo é uma atividade lúdica com caráter sério. Ele proporciona uma fuga do mundo real, em que a criança ou o adulto se isola, criando um novo mundo, o do jogo, que proporciona uma autonomia e preparação para vida séria. Para Freire (2010), o jogo é uma categoria que se manifesta, se concretiza, quando as pessoas praticam esportes, quando lutam, fazem ginástica, ou quando as crianças brincam. O autor afirma que jogar é algo muito bom, e que todas as crianças deveriam poder jogar sem restrições e a escola teria de saber integrar o jogo a seu arcabouço de atividades.

Os jogos proporcionam a oportunidade ao educando de realizar as mais inversas experiências. Portanto, cabe à escola estar atenta ao desenvolvimento e aprendizado dos alunos, contribuindo para socialização através do jogo, brincadeiras recreativas em grupo, capacitando o relacionamento.

Piaget identifica famílias de jogos por condutas afetivas, cognitivas, habilidades e atividades sociais como sendo:

- Jogos de exercícios motores que consiste na repetição dos gestos e movimentos simples com valor exploratório, tátil, visual, olfativo e gustativo.
- Jogo simbólico que aflora a imaginação da criança, que assume papéis, inventa e reinventa histórias, quando brinca de casinha, de médico, dentre outros.
- Jogos de construção, em que a criança desenvolve a habilidade manual, a inteligência e a imaginação, por meio de jogos de montagem como blocos coloridos.
- Jogos educativos, com conteúdos estabelecidos para que a criança adquira conceitos, como forma, tamanho e cores.
- Jogo de regras, podendo ser regras simples ou mais complexas para entenderem seus limites pessoais e sociais.
- Jogos tradicionais, que possuem um valor cultural, registram a história de um povo, sua cultura e folclore (amarelinha, esconde-esconde, etc).

Portanto, o jogo é integrador, motivacional e mobiliza esquemas mentais, construindo novos sonhos. Possibilita a apropriação de nossa e de outras culturas, relacionando-se com o outro de forma ética e com respeito.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista somente como diversão. Quando se trabalha o lúdico, abre-se um espaço para que o aluno expresse seus sentimentos, oferecendo a ele a oportunidade de desenvolver a afetividade e a assimilação para novos conhecimentos.

A partir do lúdico criam-se espaços para ação simbólica e a linguagem podendo ser trabalhado com limites e regras entre a imaginação e o real. Santo Agostinho, pensador medieval, já apontava para a importância do jogo e do lúdico no processo educativo. “O lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito

do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação.” (AGOSTINHO, *apud Santos 1997p.45*).

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita o desenvolvimento do aspecto ludus, facilita o desenvolvimento pessoal, social, cultural e contribui com a aprendizagem contribuindo para uma melhor socialização, valorização, criatividade e sensibilidade.

De acordo com Macedo (2006), a atividade lúdica é aquela em que se executa no jogo como com o brinquedo, refere-se a qualquer objeto ou atividade que se vise mais ao divertimento que a qualquer outro propósito, é o que se faz por gostar, pelo prazer de fazê-lo.

O lúdico tem suas origens na palavra latina Ludus que quer dizer jogo, podendo estar relacionado também ao brincar, jogar, ao movimento espontâneo. Porém a ideia de ludicidade está mais fortemente ligada à infância, e é pouco explorada na fase jovem ou adulta, especialmente em educação, em que se valoriza o saber ser e o saber fazer dos educadores, sendo estes vistos somente como mediadores.

“Primeiro o dever, depois o prazer”, de acordo com esse ditado, Marcelino (1990) afirma que o ingresso na escola introduz a noção de obrigação. Ou dever na nossa vida. E com isso as possibilidades em vivenciar o lúdico são ignoradas em prol da disciplina, do esforço, da responsabilidade. Muitas vezes, o professor não tem um saber lúdico, não tem sua potencialidade pessoal de brincar desenvolvida, e entra em um descompasso entre a teoria e a prática, ficando refém do sistema escolar e da burocracia do Não e do É proibido. Como: é proibido entrar, é proibido levantar, é proibido conversar, não toque, não corra, não grite etc.. Enquanto aguarda a liberação das regras, o corpo espera passivamente.

Como já apontou LUCKESI (2000): “Ludicidade, a meu ver, é um fenômeno no interno do sujeito, que possui manifestações no exterior.” Através do jogo e da brincadeira, a criança se internaliza com o mundo em que vive e que atua participativamente, construindo suas estruturas e expressando externamente sua construção, apresentando dessa forma o nível mental que a mesma se encontra, possibilitando o professor reorganizar a brincadeira para que a mesma seja convertida para a educação garantindo mais rendimentos no processo educacional.

O lúdico é capaz de fazer aflorar a criatividade das pessoas, de promover a melhoria nos relacionamentos com outros e de facilitar a sua interação social da criança, pois diminui seus medos e suas dificuldades desvendando os “mistérios” da realidade. Entendemos então que sua prática é essencial em todas as idades, principalmente na infância, mas também na formação e capacitação profissional do docente. O lúdico possibilita que, por meio dos jogos e das atividades, o aluno forme conceitos, selecione ideias e estabeleça relações cognitivas.

Segundo Piaget (1997) o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo. Estudos apontam que crianças que não são capazes de reter efetivamente informações, que sofrem discriminações, que são tidas como zangadas, ansiosas, depressivas, perturbadas, não conseguem pensar direito, tem suas aptidões intelectuais deficientes, tornando-se um adolescente ou adulto de conduta difícil.

Ao brincar, a criança controla um universo simbólico particular, cria um mundo só seu e transpõe as coisas de um mundo em que vive para um universo novo de acordo com sua conveniência (Santos 2004). Winnicott (1967) salienta que: A psicoterapia tem lugar no encontro de duas áreas do brincar: uma é do paciente, outra do terapeuta. A psicoterapia acontece quando duas pessoas brincam juntas. E se o paciente não brincar o terapeuta precisa trazê-lo à possibilidade de brincar. Essa possibilidade vislumbra trazer para fora o que estava escondido, como as competências de uma criança, um adolescente, um adulto, uma pessoa de mais idade, ou outras coisas que estão escondidas nessa pessoa.

Santos (2004) também defende que o jogo é uma atividade de caráter lúdico acompanhada de tensão e alegria que traz consigo “marcas” da cultura, que são possíveis de serem estabelecidas entre os indivíduos e a realidade. É praticado por regras democráticas e obrigatórias dentro de limites de tempo e espaço.

Entendemos que o lúdico deva ser explorado na escola, não como meio de alcançar um objetivo, mas que seja natural espontâneo e permita aos educandos experiências inteligentes e reflexivas, praticadas com prazer e seriedade. O gosto pelo movimento, através de exercícios, estimula a

descoberta de várias habilidades, porém prioriza a brincadeira e exercícios recreativos, proporciona aos educando um equilíbrio entre o saber e o fazer.

Luckesi (2008) apresenta o que a ludicidade traz de novo, que é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. Com isso, queremos dizer que na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós está pleno, inteiro nesse movimento.

Ao trabalharmos as atividades lúdicas, estamos também criando o hábito dos exercícios da atenção, concentração, memória e organização mental. Com isso podemos considerar que, ao trabalhar o lúdico na educação, abre-se um espaço para o educando expressar seus sentimentos, criando espaço para o educador trabalhar com regras e limites. Segundo Santin (1994, p.49)

O adulto mergulhado no mundo do sistema produtivo, ao observar crianças brincando, acaba afirmando que o brinquedo é um mergulho para fora do cotidiano. Essa é a visão do homem do trabalho, porque para a criança o cotidiano é feito de brinquedos, não existe a categoria do lado de fora em sua existência, simplesmente porque ela não conhece a lógica do trabalho. É difícil falar do lúdico para quem não brinca ou talvez, não saiba brincar.

Assim, acreditamos que no ambiente escolar o sujeito tem a possibilidade de vivenciar práticas prazerosas, concretas e significativas; mas, para isso, é necessário que o profissional da educação deixe de lado o que o tornou *homo faber* (sério), contrário do *homo ludens* (espontâneo, divertido), discutido por Huizinga (2001), inserindo em sua práxis o lúdico e conheça seus educandos, sua cultura, valores, visando sua formação criativa e crítica.

## **Conflitos Interpessoais e a Intervenção Pedagógica**

Ao consultarmos o dicionário, encontramos como definição de conflito: oposição de interesses, sentimentos, ideias; luta disputa, desentendimento; briga confusão, tumulto, desordem; situação em que, no indivíduo, se opõem os impulsos primários e as solicitações ou interdições sociais e morais. O conflito surge quando há a necessidade de escolha entre



situações que podem ser consideradas incompatíveis, antagônicas e perturbam a ação ou tomada de decisão por parte da pessoa ou de um grupo.

Apesar da carga negativa da palavra conflito a que o próprio dicionário se refere, o conflito é sempre uma mostra da interdependência dos seres humanos. Como nos coloca Vinha (2003), os conflitos contribuem para a aprendizagem e desenvolvimento do aluno e são apreendidos pelas vivências. Sendo visto como indicador da interdependência das relações humanas, o conflito pode ser positivo, pois proporciona maior exploração dos sentimentos, valores e ponto de vista.

Kant (1779), pensador do período iluminista, dizia: os seres humanos se caracterizam por uma “insociável sociabilidade”. Precisamos do outro, nos incomodamos, entramos em conflito quando o que eu quero se choca com o que os outros querem. O conflito é importante na construção e no crescimento humano transformando a realidade e a organização social.

Tradicionalmente os conflitos eram vistos como um mal a evitar. A inexistência de conflitos num grupo ou organização era encarada como sinal de competência. Evitavam-se os conflitos, por não se saber negociar. Quando surgiam os conflitos, eram eliminados com base no poder e na autoridade.

Os conflitos estão relacionados a agressividade, brigas e discussões, com agressões físicas e verbais, com comportamentos geralmente negativos. Historicamente, a escola busca inibir os conflitos, com o uso da repressão, ameaças, sanções, coerções (Vinha 2000).

Para Rousseau (1976) pensador iluminista, no que tange à moral, na coerção, há somente respeito unilateral (imposta pelas autoridades) causando uma assimilação deformante das razões de ser das diversas regras. Professores são autoridades unilaterais, sua preocupação centra-se na competência conteudista. Sempre preocupados com a ordem e o controle dos corpos (alunos), com o preparo para o trabalho, revelando uma função disciplinadora na qual os tempos são delimitados e as ações dos sujeitos restringidas dentro dos espaços escolares. Além disso, estes sujeitos não são valorizados em suas próprias produções e construções de conhecimento sendo considerados como seres passivos e vazios. Cabe a eles receber o conhecimento e se apropriar dele para se completarem.

Participamos na escola de situações diversas, que vai desde a observação de algumas aulas até o intervalo entre elas, o recreio. Vivenciamos toda a complexidade que caracteriza o espaço escolar, que vai além do processo instrutivo, tendo condições de constituir a educação por meio de estratégias pedagógicas instalando a democracia em toda escola. Conforme Perrenoud (2005):

[...] a abordagem a partir do currículo real e a experiência de vida tem consequências enormes quanto ao papel do professor, o desafio de enfrentar os problemas decorrentes das diferenças e da pluralidade cultural, social, étnica.

No cotidiano da escola, as situações de conflito entre aluno-aluno, aluno-professor, são decorrentes de diversos fatores como a falta de regras e limites que deveriam estar instituídos na educação familiar e que trazem consequências desastrosas.

A indisciplina e a agressividade manifestam-se de diversas formas na vida de um estudante; apesar da bagunça e do barulho não serem a única forma, são elas a se destacarem, além dos empurrões, ofensas verbais, gozações e intimidações. Notamos que, muitas vezes, os conflitos não se resumem aos interesses dentro da escola, mas também aos exteriores à escola. Para Tognetta (2003, p.111) “o comportamento agressivo é apenas a manifestação de um mal maior não controlado pelo sujeito que age”.

Com base nos estudos de Piaget, Vinha (2009) apresenta-nos os conflitos como sendo ótimas oportunidades para trabalharmos valores e regras. São compreendidos como momentos presentes no cotidiano de cada sala de aula e que “dão pistas” sobre o que os alunos precisam aprender. E que, apesar de desgastantes, os conflitos são necessários e positivos. Nesse sentido, entendemos que mesmo que entendido como transformador, o conflito não nos exime das tensões e indecisões, de não saber o que fazer. E aqui surge o papel de mediador: temos que intervir, colocarmo-nos entre as partes e interceder, pois as intervenções decorrentes apresentam consequências significativas na construção dos valores, das regras e na formação moral de nossos jovens alunos.

Diversos estudos tem confirmado que o desenvolvimento moral está relacionado à qualidade das relações que se apresenta, nos

ambientes sociais nos quais o jovem interage e essas relações não se encontram só na família. De acordo com pesquisas (Araújo, 1993; Devries; Zan, 1998; Tognetta, 2003; Vinha, 2003) as escolas influenciam de modo significativo na formação moral desses jovens.

As próprias partes em conflito são competentes moralmente e sabem que podem fazer as coisas de outra maneira. Trata-se de interceder para reconstruir as alternativas conjuntamente, para ampliar a visão do conflito, para transformá-lo sem a anulação das outras ou dos outros.

Para Durkheim (1974), todo ato moral envolve obrigatoriamente dois aspectos: o dever e o bem. O dever corresponde ao sentimento de obrigatoriedade que experimentamos diante de uma regra moral e que nos faz a ela obedecer. Além de seu caráter de obrigatoriedade, toda regra moral tem também o caráter da desejabilidade, ou seja, os objetos dos deveres devem aparecer como atraentes, como boas para que sejam obedecidos. Para esse autor, o desenvolvimento moral das crianças depende da ação dos adultos, dos pais e sobre tudo do mestre da escola.

O professor auxilia o autoconhecimento, quando ajuda as crianças e jovens a refletirem sobre seus sentimentos e tendências de reação. Todavia deve-se evitar tomar partido, falar pelos envolvidos ou propor a resolução, estimulando-os a descreverem por si próprios seus pontos de vista e sentimentos, favorecendo a coordenação dos mesmos.

Toda educação moral, visa justamente fazer com que as crianças sejam capazes de controlar seus sentimentos, seus desejos, em nome de um ideal social e grupal; de acordo com Durkheim, o espírito de disciplina é a base de toda moral.

Cortella (2013) coloca que somos maus alunos, maus professores, maus pais, mídia e sociedade. Alega que o jovem precisa ter perspectivas de futuro e ao mesmo tempo uma convivência educada com os adultos. Há uma coisa chamada ética que é a convivência e outra etiqueta que é o porquê conviver com os outros, respeitarem-nos. Hoje muitos jovens não têm a convivência/presença do adulto (família). Isso facilita o afrouxamento das regras disciplinares.

Portanto, Vinha e Tognetta (2007) explicam que auxiliar na aprendizagem dos alunos e, ao mesmo tempo, favorecer seu desenvolvimento

sociomoral estão incorporados, fundem-se para a obtenção de relações equilibradas e satisfatórias, não significando que os conflitos deixarão de ocorrer, mas que são decorrentes de um processo de construção e aprendizagem.

### **Análise e Discussão dos Resultados: Intervenção Pedagógica para Resolução dos Conflitos Interpessoais durante o Recreio Dirigido**

A pesquisa foi, realizada com os alunos do 8ª ano F e do 1º ano do Ensino Médio, de um Colégio Estadual da cidade de Rolândia-PR, teve a participação de 73 alunos (setenta e três) com idade entre 13 a 16 anos. A escolha dessas turmas deu-se em virtude de serem os que mais apresentam dificuldades de relacionamento/indisciplina na escola.

Constatamos também, por meio de conversas e a própria pesquisa, que muitos dos conflitos que acontecem na escola são originados nas comunidades desses alunos e arredores. Muitos decidem resolver dentro da escola problemas ocorridos fora dela.

Os instrumentos utilizados para esta pesquisa foram os questionários elaborados mediante a dimensão do recreio e referencial bibliográfico; escolhidos com o objetivo de organizar as atividades de acordo com o interesse dos alunos, mas que também favorecesse a interação dos mesmos durante o intervalo. Os dados foram coletados através da pesquisa/questionário e depois foram analisados, organizados e implantados no projeto do intervalo dirigido. Lembrando que toda atividade tem um caráter lúdico e não é obrigatória a participação, porém o aluno que se interessar poderá participar de quantas modalidades desejarem.

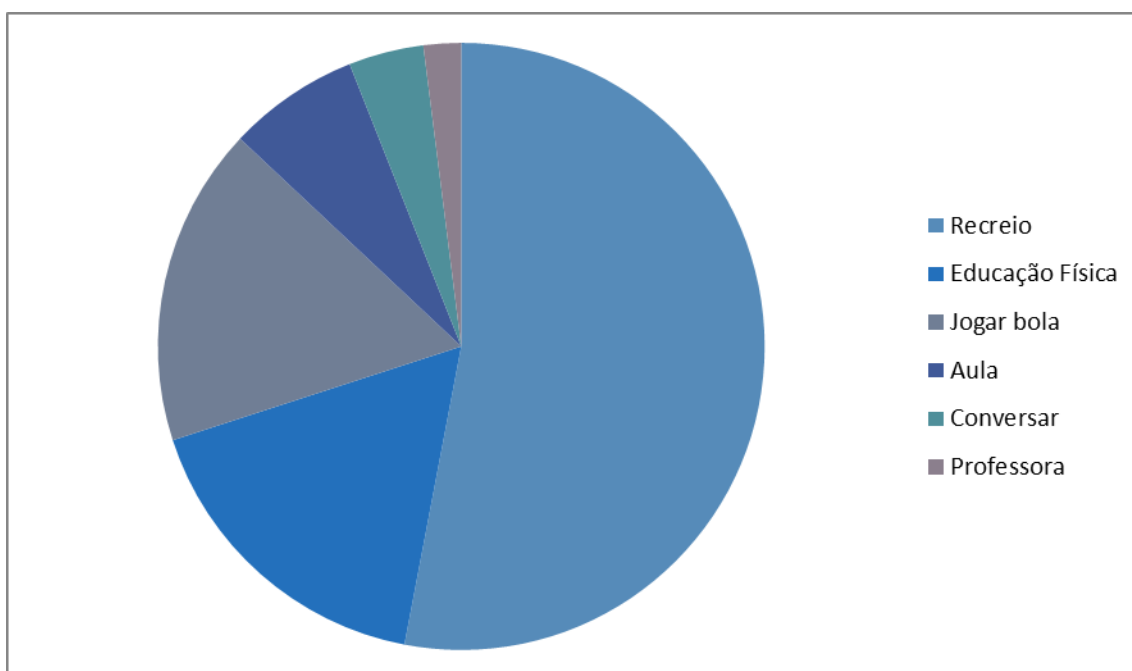
Os alunos são parte integrante do projeto, auxiliando na realização das atividades como monitores de turma. Com base na devolutiva do questionário, ordenamos as atividades de acordo com o grau de interesse.

As atividades mais solicitadas foram: futebol, bola-queimada, tênis de mesa, voleibol, handebol, xadrez, dama, brincadeiras antigas, ouvir musica.

### O foco de interesse dos Estudantes

Ao serem indagados sobre o que mais gostam na escola, os estudantes apresentaram suas respostas nas seguintes categorias: recreio, aula de Educação Física, jogar bola, aulas de outras disciplinas, conversa com os amigos e alguns professores. O recreio apresentou uma porcentagem de 53% da amostra, a Educação Física e jogar bola apresentaram 17% cada uma, Para tanto nos utilizamos do gráfico abaixo para visualizarmos as porcentagens obtidas.

**Gráfico 01:** O foco de interesse dos estudantes



**Fonte:** Próprio autor

Como podemos observar, a maioria dos estudantes gostam mais do recreio, pois o consideram como um momento de relaxar e confraternizar. O recreio torna-se um momento em que os estudantes podem se socializar trocar experiências e, principalmente, se expressar de uma forma, ordenar o mundo

ao seu redor com regras mais flexíveis e o controle no comportamento dos estudantes é menos “rígido” do que aquele realizado em sala de aula.

Já os estudantes (17% cada) que apresentaram a aula de Educação Física e jogar bola como sendo as atividades que mais gostam. Nesta pesquisa, apenas 7% dos alunos tem interesse pela aula, e que 53% esperam pelo momento do intervalo.

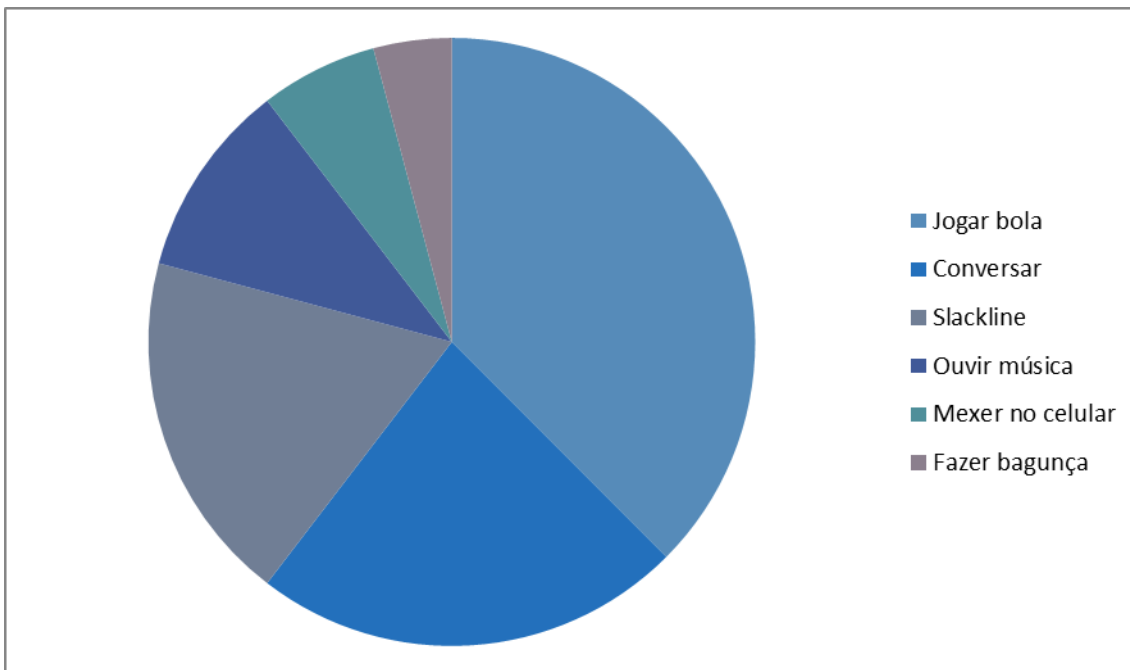
### **Satisfação no Recreio**

Neste item observamos que 100% dos estudantes gostam do recreio/intervalo, porque é um momento mais livre, no qual eles podem jogar, brincar e conversar. Todos os alunos afirmaram gostar, alegando algumas restrições quanto à correria e alguns que se machucam, geralmente os menores (6º ano). Eles veem o recreio como momento agradável e relaxante. Desta forma, o recreio é visto como um grande espaço onde ocorre a ludicidade.

### **Jogos e Brincadeiras que conhecem e gostam**

No gráfico 3 verificamos que para 36% dos alunos o recreio um momento de jogar bola, enquanto que 22% para conversar com os colegas;18% praticar uma atividade como o Slackline,10% ouvir música,6% mexer no celular; 4% fazer bagunça.

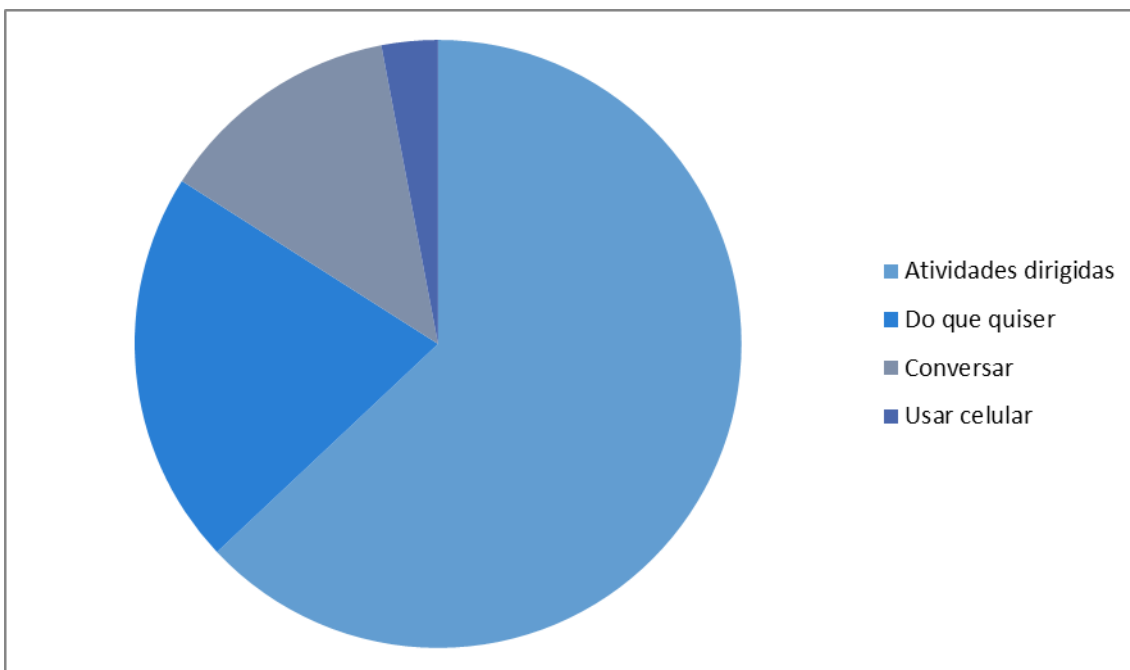
Com esse resultado compreendemos que nesse momento do recreio os alunos utilizem como um lugar de interação e socialização entre eles. A partir deste resultado, podemos constatar a importância do intervalo dirigido como um momento lúdico; os alunos justificam o seu gosto, como sendo um momento de descontração.



Outro aspecto sobre as atividades que podemos destacar é que muitos dos estudantes gostariam de ter atividades diversificadas (22% gostariam de jogar bola-queimada, 11% tênis de mesa; 9% voleibol; 5% handebol; 2% xadrez/dama; 2% brincadeiras antigas; 1% de musica). Ficando evidente que para esses alunos o intervalo é um momento para ser fazer um rol diversificado de atividades, principalmente as competitivas. Portanto, que deverá ser respeitado esse momento de integração.

### **Recreio: do que quiser ou que for possível?**

Verifica-se neste gráfico que 63% dos alunos dizem que preferem atividade dirigida; para 21% gostam de estar livre; 13% gostam de conversar e 3% usar celular. Portanto, essa pode ser uma aprendizagem para mudança de comportamento, podendo ser um espaço para criação e elaboração de suas imaginações, que os alunos através das brincadeiras e aprendizagem significativas que se dá por meio do conhecimento que são adquiridos relacionando-se com os conhecimentos que o aluno possui.



### **Problemas de Relacionamento entre estudantes durante o intervalo**

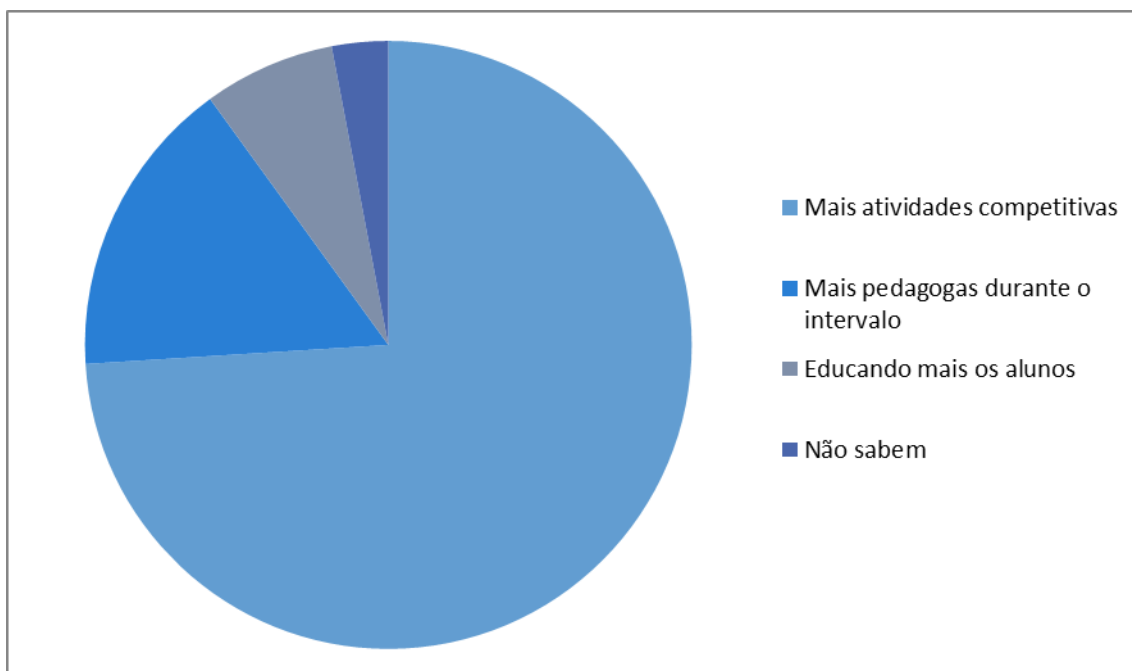
A percepção dos alunos sobre as brigas, 58% disseram ser as brigas o maior problema do intervalo, 22% disseram que as brincadeiras sem graça, é que geram desentendimento; 20 % alegam que a correria acontece com os alunos menores, como do 6º Ano. Demonstra que o estar só sem o auxílio ou orientação de um adulto para regular as atividades recreativas, geram muitas vezes confusões. Com esses dados podemos concluir que é importante que a escola desenvolva o intervalo dirigido, proporcionando momentos mais harmônicos. Este gráfico demonstra a insatisfação dos alunos por não terem nada a fazer e isso gera correria, algazarra e brigas.

### **Atividades que auxiliam na diminuição dos conflitos**

O resultado aqui apresentado demonstra que 74% acreditam que com mais atividades dirigidas e competições, as relações e reações durante o intervalo seria amenizado, 16% acredita que com a presença de mais pedagoga no intervalo, haveria menos conflitos; 7% pensam que os alunos



precisariam de mais educação; e apenas 3% não souberam responder. Conforme nos mostra o gráfico.



Essas sugestões dadas pelos alunos foram importantes para a organização do projeto de intervenção e eles próprios entendem que podem contribuir.

### **O Papel da Equipe Pedagógica na melhoria do relacionamento entre os estudantes**

Essas sugestões dadas pelos alunos foram importantes para a organização do projeto de intervenção e eles próprios entendem que podem contribuir. Podemos constatar que 39% deseja que tenha mais atividades; 29% acreditam que com a presença de mais pedagogas durante o intervalo, traria mais colaboradores. Por outro lado, 23% acreditam no dialogo e 10% que alunos que causam problemas devam se punidos. Constatamos por esse gráfico que os alunos não gostam de conflito.

Com base nesses resultados podemos dizer que as brigas e agressões que ocorrem na hora do recreio muitas vezes são geradas por coisas desnecessárias, causam certo desconforto.

## **Implantação do Projeto de Intervenção Pedagógica nos Conflitos Interpessoais durante o intervalo**

A partir dos dados coletados por meio de pesquisa, estabelecemos as atividades a serem realizadas durante o ano letivo com regulamento de cada modalidade. As mais solicitadas foram o futsal, tênis de mesa, bola queimada, voleibol, jogos de tabuleiro (xadrez, dama etc.)

Após análise dos dados coletados, apresentamos a proposta para equipe pedagógica, professores e alunos; todos foram convidados a participarem da implantação e organização deste projeto. Porém a adesão ocorreu somente por parte dos alunos, com apoio da equipe pedagógica.

De acordo com uma escala, foi feita a divisão de tarefas entre os alunos do 8º ano e o 1º ano do ensino médio, que ajudariam no desenvolvimento das atividades recreativas previamente planejadas para o intervalo de 15 minutos.

A partir da divulgação das atividades, houve a escolha de um representante por turma (monitor) para auxiliar na organização, no cronograma, distribuição e cuidado com o material esportivo, bem como a comunicação entre a equipe organizadora e os alunos participantes.

Apesar dos objetivos deste projeto, em trabalhar com o 8º ano e o 1º EM, houve uma interação entre os alunos de outras turmas. Esse momento de interação proporcionou mais harmonia entre eles, reduzindo significativamente problemas como brigas. Foi possível observar que ao retornarem a sala os alunos demonstram um pouco de agitação, porém mais satisfeitos. Percebemos que o recreio dirigido trouxe benefícios aos alunos, com a diminuição da agressividade, melhorando seu comportamento, e tornando-o mais sociável.

## **Considerações finais**

Percorrendo os ambientes dentro da escola, e em especial o pátio no momento do intervalo, desenvolvi esta pesquisa, observando cada recreio.

O que no início era visto com certa estranheza e até desconfiança pelos alunos, habituados somente aos serventes do colégio, a minha presença representava para eles uma vigilância constante, com o tempo passou a ser compreendida; a ponto de solicitarem mais pedagogas neste momento.

Porém as dificuldades que no início eram constantes em desenvolver atividades, por conta de que esse trabalho em tornar o intervalo em momento de integração por meio de atividades dirigidas, não foi bem aceito por professores, que alegaram que “projeto seria para quem queria fazer”, preocupados com seu próprio intervalo (descanso) bem como por alguns colegas quem não reconheciam as atividades como um processo pedagógico, e a frequente intervenção por mim feita por problemas de indisciplina; não me restavam muito tempo para organizar as atividades de acordo com o interesse dos alunos.

No início vagava pelo pátio de um lado para o outro, procurando entender os movimentos que aconteciam durante o intervalo.

Passei por vários momentos de inquietações e desafios diário neste cotidiano da escola e as várias situações ali ocorridas.

Diante destes estudos, amparada pelos referências teórico e a observação diária, foi feita uma reflexão sobre a importância do recreio como um momento muito significativo na vida de nossos alunos. Um espaço de aprendizagem, de socialização, interação, brincadeiras, jogos e conflitos.

Pudemos verificar a partir das pesquisas, que o recreio é um momento agradável, que possibilita para eles explorar as riquezas no convívio com o outro, descansar e brincar.

A utilização de jogos e brincadeiras durante o intervalo tornou-se uma maneira de evitarmos os comportamentos indesejáveis. Por meio dos jogos, a supervisão da pedagoga (eu) e alunos monitores, o recreio passou a ser mais organizada de forma a promover a interação, a cooperação. Convicta de que todos nós estamos intimamente ligados com o lúdico e que as atividades lúdicas são o caminho para solução de grande parte dos problemas com a indisciplina, uma vez que a escola como está, não satisfaz as expectativas de

garantir um padrão de qualidade, faz-se necessário resgatar o verdadeiro papel sócio cultural deve resgatar o papel social e cultural dos alunos através do recreio, valorizando suas ações, sentimentos.

Diante deste estudo, foi feita uma reflexão sobre a importância do momento do recreio na perspectiva dos estudantes e compreender esse momento e as dimensões propostas. Os alunos ao retornar em sala, ainda possuem uma postura de rivalidade, uma agitação, necessitando da intervenção de um adulto, mostrando que ainda são heterônimos, pois tanto no intervalo em que a conduta melhorou durante os jogos, quanto em sala faz-se importante a mediação do professor.

A pesquisa comprova a importância do intervalo dirigido como prática integrante do aprendizado; um espaço de brincar, dos brinquedos, dos jogos, da socialização, espaço de conflitos e de desenvolvimento físico, cognitivo etc.

A escola como um espaço sociocultural deve procurar resgatar o papel social e cultural de seus alunos, que por intermédio do intervalo dirigido façam com eles possam compreender esse processo partindo da valorização das ações e sentimentos significante para eles, valorizarmos esse momento lúdico entre as aulas e amenizar os conflitos.

A participação dos alunos demonstra que eles querem atividades coordenadas pelos pedagogos, bem como regras e limites. Em algumas atividades em que os alunos atuaram como monitores, auxiliando na organização e aplicação de jogos, foi possível perceber o quanto eles se envolveram com os resultados, sentindo-se responsáveis e atuantes.

Com base nos resultados, concluo que o intervalo dirigido deva ser parte integrante do Projeto Político Pedagógico, e que a participação dos professores e equipe pedagógica neste momento é de suma importância para a realização do mesmo, enquanto organização e mediação das atividades.

Os resultados mostra-nos que ao utilizarmos das atividades de caráter lúdico permite-nos criar um ambiente atraente e gratificante, que vai ao encontro das expectativas de superação do aluno, servindo como forma de estímulo para que eles tenham um desenvolvimento integral.

Visando colaborar na formação de nossos alunos como sujeitos críticos, reflexivos e que percebam na escola sua ação educadora, solidaria e não punitiva.

## **REFERÊNCIAS**

ARAÚJO, U. (1996). **O ambiente escolar e o desenvolvimento do juízo moral infantil**. Em L. de Macedo (org.). Cinco Estudos de Psicologia (pp.105-136). São Paulo: Casa do Psicólogo.

CAVALLARI, R. C; ZACARIAS, V. **Trabalhando com recreação**. 2 ed. São Paulo:Ícone,1994

CNE/CEB : **Recreio como atividade escolar**. PARECER Nº 02/2003-Brasil,2003

COMENIUS,Didática Magna-2ª ed. São Paulo: Martins Fontes,2002.

CORTELA,Mário Sergio. **A escola e o conhecimento- fundamentos epistemológico e políticos**.São Paulo: Cortez Editora ,2008

CHATEAU,Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo.1995

DEVRIES, R.; ZAN, B. **A ética na educação infantil**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

FERREIRA,Aurelio B.Holanda.**Dicionário Aurélio século XXI**: o dicionário da língua portuguesa. Rio de Janeiro. Nova Fronteira,2001

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Trad. De Raquel Ramalhe. Petropolis, Vozes,2003.

FREIRE, João Batista. **Educação do corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione,1989

HUIZINGA,J. **Homo Ludes: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo.1990

LEONTIEV, A. N. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar**. In: VYGOTSKY, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. Linguagem, desenvolvimento, aprendizagem.São Paulo: Ícone, 1991, p. 119

LUCKESI, Cipriano.**Ludicidade e desenvolvimento humano**. In: MAHEU, Cristina d'Ávila (org.) Educação e Ludicidade – Ensaio 4. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Gepel, 007.

KISHIMOTO,Morchida. **O brincar e suas Teorias**. {S.I}{S.n.} 1998.

MARCELLINO,Nelson Carvalho. **Lazer e educação** 2ª ed. Campinas. Papyrus,1990

NEUENFELD,Derli juliano. Recreio Escolar: o que acontece longe dos olhos dos professores? **R.da Educação Física**. Maringá.v.14,n.1,p 37-45,2003.

PERRENOUD, Philippe. **Pedagogia diferenciada das intenções a ação**.Trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

PIAGET, Jean. O julgamento Moral na criança, São Paulo,SP. 1997

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Emílio ou Da educação**. 3ª ed. São Paulo: Difel, 1979.

SANTIN, Silvano. **Educação Física da Alegria e do Lúdico a Opressão do rendimento**. 2 edição: Porto Alegre, ESEF – UFRGS.1996.

SANTOS, Gisele F. L. **Jogo Tradicional e Educação**. Londrina: EDUEL, 2012.

SANTOS, Santa Marli Pires. 1999. **Brinquedoteca: O Lúdico em Diferentes Contexto**. 4. ed. Petrópolis: Vozes.

SOUZA,Rosa Fátima de. **Tempos de infância, tempos de escola: a ordenação do tempo escolar no ensino público paulista (1882-1993) educação e Pesquisa**,vol.25, nº 2 São Paulo,jul/dez 99.Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php> em 05 de julho 2007.

VEIGA-NETO,Alfredo. **Espaço,tempos e disciplinas: as crianças ainda devem ir a escola?** In:Candau, Vera Maria (Org.) Linguagem, espaço e tempo no ensinar e prender, Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino (ENDIPE) Rio de Janeiro,2000