



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA

MIRELLY MELO DE LIMA

Jogos e brincadeiras praticados no horário do recreio escolar:

Revisão literária dos benefícios sobre a Qualidade de Vida

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2019

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA
EDUCAÇÃO FÍSICA LICENCIATURA
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE

MIRELLY MELO DE LIMA

Jogos e brincadeiras praticados no horário do recreio escolar:

Revisão literária dos benefícios sobre a Qualidade de Vida

Projeto de TCC apresentado ao Curso de Educação Física Licenciatura da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciada em Educação Física.

Orientadora:

Profa. Dra. Isabeli Lins Pinheiro

Coorientadora:

Profa. Dra. Emília Chagas Costa

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2019

Catálogo na fonte
Sistema de Bibliotecas da UFPE - Biblioteca Setorial do CAV.
Bibliotecária Fernanda Bernardo Ferreira, CRB4-2165

L732j Lima, Mirelly Melo de
Jogos e brincadeiras praticados no horário do recreio escolar: Revisão literária dos benefícios sobre a qualidade de vida. / Mirelly Melo de Lima. Vitória de Santo Antão, 2019.
26 folhas.

Orientadora: Isabeli Lins Pinheiro
Coorientadora: Emília Chagas da Costa
TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco. CAV, Licenciatura em Educação Física, 2019.

1. Educação Física Escolar. 2. Jogos Recreativos. 3. Qualidade de Vida. I. Pinheiro, Isabeli Lins (Orientadora). II. Costa, Emília Chagas da (Coorientadora). III. Título.

796.083 CDD (23.ed.)

BIBCAV/UFPE- 067/2019

MIRELLY MELO DE LIMA

Jogos e brincadeiras praticados no horário do recreio escolar:

Revisão literária dos benefícios sobre a Qualidade de Vida

TCC apresentado ao Curso de Educação Física Licenciatura da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciada em Educação Física.

Aprovado em: 10/06/2019.

BANCA EXAMINADORA

Prof^o. Dra. Isabeli Lins Pinheiro (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^o. Dra. Emília Chagas Costa (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^o. Ms. Dayana da Silva Oliveira (Examinador Externo)
Faculdade Estácio de Sá

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por estar comigo durante toda essa trajetória, por ser meu ponto de paz em todas as vezes que precisei.

Agradeço as duas mulheres da minha vida, minha irmã Lays e minha mãe Edna por ser um exemplo de mulher pra mim, e por ter me apoiado durante toda a graduação.

Agradeço ao meu irmão Daniel (in memoriam), por ser minha motivação em fazer o curso de Educação Física, que mesmo não estando de corpo presente posso sentir sua felicidade por esse sonho realizado.

Agradeço ao meu namorado Felipe, por todo apoio e por ter sonhado e realizado junto a mim.

Agradeço a minha orientadora Profa. Dra. Isabeli Lins, por toda dedicação, paciência e conselhos que levarei para sempre comigo.

Por fim, agradeço a todos os professores que já passaram por minha trajetória estudantil, nada disso aconteceria sem eles.

RESUMO

A Qualidade de Vida (QV) é a percepção do indivíduo sobre sua posição na vida, no contexto da cultura e sistema de valores, nos quais ele vive, e em relação aos seus objetivos, expectativas, padrões e preocupações. A Qualidade de Vida na infância, fase em que a criança está em constante desenvolvimento de suas habilidades motoras, cognitivas e afetivas, pode ser avaliada nos domínios emocional, escolar, físico e social. A escola é um ambiente que faz parte do ciclo de vida infantil, e pode ser um intermediador de estímulos necessários para o aprimoramento dos domínios. O recreio escolar é um momento onde as crianças utilizam praticam jogos e brincadeiras, atividades essas as quais são expostas a pensar, refletir, analisar, experimentar, criar, dominar a angústia e ansiedade, além de conhecer o próprio corpo. O presente trabalho teve como objetivo investigar os efeitos da prática de jogos e brincadeiras no horário do recreio escolar e seus benefícios sobre a qualidade de vida infantil. Foi realizada uma revisão narrativa, utilizando o banco de dados dos Periódicos Capes, Lilacs, Pubmed e Scielo, artigos originais e de revisão de livre acesso, nos idiomas inglês e português. A revisão dos trabalhos científicos identificados permitiu compreender a relação entre o recreio escolar e a qualidade de vida, a vivência de jogos e brincadeiras no recreio, a influência positiva de uma boa condição do espaço físico, a oferta de materiais didáticos, e a vivência de brincadeiras durante esse tempo. Podemos considerar que a vivência de jogos e brincadeiras no recreio escolar proporciona melhorias na percepção da qualidade de vida na infância.

Palavras-chave: Brincadeiras. Recreio. Qualidade de Vida.

ABSTRACT

Quality of Life (QOL) is the individual's perception of their position in life, in the context of the culture and value system in which they live, and in relation to their goals, expectations, standards and concerns. The quality of life in childhood, in which the child is constantly developing his motor, cognitive and affective abilities, can be evaluated in the emotional, school, physical and social domains. The school is an environment that is part of the child life cycle, and can be an intermediary of stimuli necessary for the improvement of the domains. School play is a time where children use games and games, which they are exposed to think about, reflect on, analyze, experience, create, master anguish and anxiety, and know their own body. The present work had as objective to investigate the effects of the practice of games and games in the school playtime and its benefits in Quality of Life. A review of the literature was carried out using the Capes, Lilacs, Pubmed and Scielo periodicals database, original articles and free access review, in the English and Portuguese languages. The review of the scientific work identified allowed us to understand the relationship between school play and quality of life, play and play in the playground, the positive influence of a good condition of the physical space, the offer of didactic materials, and the experience of during this time. We can consider that the experience of games and games in school play provides improvements in the perception of quality of life in childhood.

Keywords: Play. Recess. Quality of Life.

LISTA DE ABREVIACOES

ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
ICEA	Inventário Cumulativo de Estimulação Ambiental adaptado
OMS	Organização Mundial de Saúde
QV	Qualidade de Vida

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 REFERENCIAL TEÓRICO	10
2.1 Brincadeiras e jogos	11
2.2 Recreio escolar	13
2.3 Infância e ambiente escolar	14

2.4 Qualidade de vida	15
3 OBJETIVOS	18
4 METODOLOGIA.....	19
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO	20
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
REFERÊNCIAS	23

1 INTRODUÇÃO

A prática de jogos e brincadeiras na infância é comumente vista em diversos ambientes, na maioria das vezes as crianças brincam livres e em grupos. A escola é um dos ambientes em que as crianças mais se relacionam, e através do horário do recreio escolar elas brincam livremente, brincadeiras e jogos que as promovem alguns benefícios. Os benefícios do brincar através do conhecimento empírico normalmente são voltados para a diversão e o lazer que essa prática proporciona. Mas na verdade além da brincadeira e do jogo promoverem divertimento e lazer também podem proporcionar benefícios para a qualidade de vida (QV) do indivíduo. A QV é a percepção de si mesmo diante de sua realidade cultural e sistema de valores em que ele vive. A qualidade de vida infantil busca analisar os domínios, que estão atrelados à vida cotidiana de uma criança, e que podem afetar a sua convivência e desenvolvimento.

Os domínios analisados para mensuração da qualidade de vida infantil são: Físico; social; emocional e escolar. Visto que esses domínios interferem de fato no desenvolvimento da criança, é necessário um olhar mais abrangente para como a qualidade de vida relacionada à brincadeira e ao jogo pode beneficiar os níveis de QV. A escola tem um grande papel para que essa promoção de qualidade de vida possa acontecer, uma das essenciais é proporcionar o momento do recreio, onde muitas escolas não oferecem mais esse espaço, mesmo estando previsto em lei. Um ambiente físico de qualidade e oferta de materiais para que as crianças possam divertissem é um fator que também irá promover uma melhor qualidade de vida. Portanto o oferecimento do recreio escolar juntamente de um ambiente físico de boa qualidade e oferta de materiais são fatores que beneficiam a qualidade de vida relacionada à saúde física, social, emocional e escolar das crianças.

Existe uma necessidade em promover a qualidade de vida durante a infância, fase em que a criança está em constante desenvolvimento, para que isso aconteça de forma saudável e prazerosa são necessários estímulos adequados. O jogo e a brincadeira faz parte da infância de qualquer indivíduo, mesmo na era da tecnologia, as crianças procuram vivenciar atividades em que envolva o brincar, a escola é um dos locais em que as crianças ainda

vivenciam as brincadeiras, um ambiente em que a criança irá frequentar durante toda esta fase, e estará sujeita a passar por momentos de grande interação social, seja durante o horário das obrigações escolares ou no recreio, momento predileto da maioria das crianças, onde livremente escolhem como interagir, podendo ser um momento promotor de qualidade de vida de acordo com seu aproveitamento.

O objetivo desse estudo é investigar por meio de uma revisão narrativa, os efeitos da prática de jogos e brincadeiras no horário do recreio e os seus benefícios sobre a qualidade de vida infantil. Visto que o recreio escolar é um espaço de tempo na escola onde as crianças procuram brincar e jogar divertindo-se de forma livre, e interagindo, selecionando livremente brincadeiras e jogos em que desenvolvem seus aspectos motores, cognitivos e afetivos estimulando os quatro domínios da qualidade de vida infantil: físico; social; emocional e escolar.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Na rua, na escola, em casa, no parque, em outros tantos lugares, nós brincamos e jogamos de diversas formas diferentes. O brincar está ativamente em vários momentos de nossa vida. O brincar é um comportamento que possui um fim em si mesmo, que surge livremente, sem obrigatoriedade e acontece pelo simples prazer que a criança sente ao vivenciá-lo (KISHIMOTO, 1988). Já o jogo é uma atividade voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, demonstra um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 1971).

A ação do brincar está estabelecida na relação entre a vida social das pessoas e o patrimônio lúdico-cultural das sociedades, através dos valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos (JURDI; SILVA; LIBERMAN, 2018). Independente do local, da cultura e de como é vivenciada, a brincadeira está presente em todo o mundo. A escola é um dos ambientes em que a criança brinca, e tem a função de formar novas gerações, com acesso à cultura socialmente valorizada, formar o cidadão e construir o sujeito social (BUENO, 2001). Analisando essas funções, podemos perceber que a inserção do jogo e da brincadeira pode contribuir na função escolar, através de todos os benefícios destas vivências.

Onde mais enxergamos essas manifestações são no horário do recreio, podemos ver crianças esbanjando sentimentos de alegria pela simples ação do brincar (ECKE *et al*, 2010). O recreio escolar pode ser compreendido como uma pausa nas atividades escolares, onde a criança tem a livre escolha de como irá vivenciar esse tempo, seja brincando, lanchando, ou apenas conversando com seu grupo de amigos (TENÓRIO; FRANÇA; MENEZES, 2016). O autor ainda afirma que o espaço do recreio pode ser um momento em que a criança demonstre quem realmente é, como se comporta diante de grupos, e de crianças com idades diferentes

A Organização Mundial da Saúde (OMS, 1995), define qualidade de vida como a percepção do indivíduo de sua posição na vida no contexto da cultura e sistema de valores nos quais ele vive e em relação aos seus objetivos,

expectativas, padrões e preocupações. A promoção de QV nas crianças está totalmente envolvida em suas relações e ambientes nas quais estão inseridas. Para Gaspar *et al.* (2008), a QV em crianças e adolescentes está intimamente relacionada com a sua saúde mental e seu bem-estar.

2.1 Brincadeiras e jogos

A brincadeira é universal, apresenta universalidade, está presente em diversos lugares e culturas. No entanto, sua reprodução e vivência é expressa de forma específica nas diversas regiões e culturas (HANSEN *et al.*, 2007). Diversos fatores, tais como ambiente físico, social, cultural e as características da criança podem influenciar a maneira como ocorrem às brincadeiras ao redor do mundo (HANSEN *et al.*, 2007). A linguagem do brincar tem muito significado na infância. A partir deste comportamento, a criança inicia sua formação social e cultural, sendo sua primeira referência de mundo, permite que a criança possa se expressar (SILVA; SANTOS, 2009). O brincar faz parte da vida de todos ao longo de tantas fases da nossa trajetória, até mesmo na fase adulta, no entanto, está mais presente na nossa infância.

A brincadeira está presente em nossa vida antes mesmo de virmos ao mundo, segundo Silva e Santos (2009), na 17^o semana de gravidez o feto começa a brincar com o cordão umbilical, com toques, puxões e apertos. Após o nascimento, o recém-nascido terá uma grande vivência com seus familiares, iniciando diversos momentos de interação social com a família onde vão interferir no seu comportamento e personalidade (CHAPADEIRO; ANDRADE; ARAUJO, 2011). A família proporciona diversos estímulos para o recém-nascido. Estes estímulos são primordiais, pois favorecem o desenvolvimento da criança, especialmente no seu primeiro ano de vida (LOPES *et al.*, 2010).

A brincadeira é um comportamento vital para o desenvolvimento dos aspectos físico, social e cognitivo da criança (PALMA, 2017). A maturação do indivíduo, em seus contextos sociais, econômicos e afetivos, e a construção de sua identidade é promovida através da brincadeira, e quando evidenciados durante toda a infância podem estimular o melhor uso do tempo livre para o lazer e despertar seus interesses culturais (PALMA, 2017). A criança,

independente de sua condição, deve ter direito ao tempo de brincar. Para a garantia destes benefícios, o brincar é assegurado por lei em diversos países.

No Brasil, a criança apresenta seu direito ao brincar garantido por lei. A Lei de número 13.257, aprovada no dia 08 de março de 2016, afirma no Art. 5º que “o brincar, a cultura e o lazer devem ser tratados como áreas prioritárias”. Ademais, no Art. 17º afirma que “a União, os Estados, o Distrito Federal, e os Municípios, devem organizar e estimular a criação de espaços lúdicos que propiciem o bem-estar, o brincar e o exercício da criatividade em locais públicos e privados onde haja circulação de crianças, bem como a fruição de ambientes livres e seguros em suas comunidades”. No entanto, apesar de esforços, o brincar e a brincadeira enfrentam diversos desafios nos dias atuais em consequência às mudanças culturais da sociedade.

As brincadeiras tradicionais, também conhecidas como brincadeiras populares, àquelas que são passadas de geração em geração, brincadas nas ruas, já não fazem parte das brincadeiras favoritas na infância da sociedade moderna (PAIVA; COSTA, 2015). Atualmente, o lazer é bastante vivenciado a partir do uso da tecnologia, na qual alguns aparelhos eletrônicos são bastante utilizados também para brincar (PAIVA; COSTA, 2015). Alguns fatores estão relacionados à redução do brincar popular na infância: a grande interatividade com a tecnologia, a falta ou baixa manutenção de espaços de lazer, a falta de segurança nos espaços públicos e o pouco estímulo para criação de políticas públicas que incentivem a prática das brincadeiras populares (PAIVA; COSTA, 2015). A vivência do brincar na infância deve ser compreendida como fundamental ao desenvolvimento integral da criança. Além do brincar, o jogo também é importante nesta fase da vida.

O jogo motiva, integra e estimula a construção de novos sonhos, e ainda permite a assimilação da cultura, através de uma relação de respeito e ética. O jogo em toda sua totalidade é capaz de propiciar momentos únicos de prazer e alegria, e muitos outros benefícios (PACCOLA, 2013). É através do jogo, do brinquedo e das brincadeiras que a criança se desenvolve, pois é estimulada a ter curiosidade, autoconfiança e autonomia, além de instigar a linguagem, a concentração e atenção (BOHM, 2015). As crianças, durante os jogos e/ou brincadeiras são expostas a pensar, refletir, analisar, experimentar, criar,

dominar a angústia e ansiedade, além de conhecer o próprio corpo (BOHM, 2015).

2.2 Recreio escolar

No Brasil, a existência de uma lei, possibilita a valorização do recreio escolar. A Lei 5.692/71 e o CFE, no parecer 792/73 DE 5-6-73 que outorga o dever da escola em dar atenção a esse momento de recreio e integrá-lo dentro do projeto pedagógico. O recreio pode ser aproveitado de várias formas, uma delas é proporcionar as crianças um recreio dirigido, realizando atividades com intencionalidade. Para acontecer um recreio dirigido é necessário que um profissional acompanhe as crianças durante os minutos de intervalo, mas na maioria das vezes nenhum profissional quer abrir mão dos seus minutos de descanso (NEUENFELD, 2003). A intenção das atividades fornecidas no recreio escolar podem proporcionar a permanência e mudança do desenvolvimento dos alunos (PACCOLA, 2013). A lei para a inserção do recreio no ambiente escolar como atividade escolar foi proposta na Câmara de Educação e Conselho Nacional de Educação do Distrito Federal (2003, p. 03),

A 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, 2003, p. 3).

O tempo de recreio é um momento de grande potencial para a melhoria do aprendizado infantil e também para seu desenvolvimento (BOWERS & GABBARD, 2000). Durante este momento, as vivências dos jogos e das brincadeiras são capazes de ocupar o tempo livre, permitir a aprendizagem de conhecimentos, a socialização e aumentar a compreensão e o companheirismo de todos (TENÓRIO; FRANÇA; MENEZES, 2016).

É dever da escola o fornecimento de atividades em que as crianças interajam entre si, e enxerga o recreio como uma possibilidade para que existam essas atividades (SOUZA, 2009). A autora ainda afirma que mesmo com a escola fornecendo atividades, o recreio deve permanecer livre, e as

crianças devem escolher de livre vontade o que fazer durante esse espaço. É cabe a escola o fornecimento e disponibilização de materiais lúdicos para complementar e facilitar as atividades recreativas durante o recreio. A partir da investigação de Palma (2017) pode-se constatar que por parte das crianças existe um grande interesse de brincar e interagir no ambiente escolar, e que o recreio é uma grande oportunidade para que essas brincadeiras sejam desenvolvidas. Além disso, proporciona momentos em que é essencial durante e fase da infância, e em um ambiente como a escola, em que a criança irá passar momentos únicos de sua vida.

Mesmo que não haja um direcionamento durante o horário do recreio, as crianças optam por brincadeiras que favorecem o desenvolvimento de suas habilidades. Dentro das brincadeiras preferidas das crianças durante o recreio escolar, está às brincadeiras em grupos, brincadeiras em que as crianças precisam estar em constante contato e interação, raro nos tempos atuais, onde os jogos de tela estão em alta (PALMA, 2017). A interação social das crianças também é muito importante nesta fase, para que elas possam aprender a conviver e se relacionar com o próximo. Brincadeiras em grupos além de proporcionar benefícios sociais podem também beneficiar o seu lado emocional. Para Sousa (2009) é durante as brincadeiras em grupo que surgem os conflitos entre si, devido às diferentes formas de pensamentos, de agir e de serem, a partir do surgimento de conflitos durante o brincar as crianças devem solucionar esse problema entre si.

2.3 Infância e ambiente escolar

De acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), no Art. 2º afirma que se considera criança o indivíduo que possui até 12 anos incompletos. O desenvolvimento das nossas principais aptidões acontecerá nesta fase, as principais mudanças são as modificações físicas e comportamentais, a infância é uma fase em que a criança se torna menos dependentes dos adultos (FRANZ; PERUZZO; RODRIGUES, 2015).

De acordo com Gallahue *et al.* (2013), a classificação da infância é compreendida a partir dos 2 aos 6 anos de idade e o período final, dos 6 aos 10 anos de idade. Nesses dois períodos, a criança estará em constante

desenvolvimento de suas habilidades motoras, cognitivas e afetivas. A criança apresenta comportamentos diversos em cada período da infância (RIBEIRO *et al.*, 2009). Desta forma, é relevante levar em consideração as peculiaridades do desenvolvimento deste indivíduo para um melhor estímulo de aspectos sociais, motores, cognitivos, afetivos, e físicos.

A escola é um ambiente em que o indivíduo irá começar a frequentar na infância, fase em que ele mais necessita de estímulos para seu desenvolvimento. O ambiente escolar favorece o desenvolvimento infantil a partir do trabalho direcionado a determinado tema que se quer explorar (SARAVALI; GUIMARÃES, 2010). É fundamental atenção da gestão escolar nas necessidades da criança, atualizando seus profissionais e trabalhando em conjunto com pais e a comunidade para compreender a realidade (BOTELHO, 2016). A fim de facilitar o processo de ensino aprendizagem, os familiares das crianças devem estar sempre interagindo com o ambiente escolar, promovendo um melhor desempenho escolar (SOUSA, 2009).

2.4 Qualidade de vida

Um conceito mais recente para qualidade de vida segundo Gonçalves (2006) é a percepção subjetiva do processo de produção, circulação e consumo de bens e riquezas. A forma pela qual cada um de nós vive seu dia-a-dia. Para análise e mensuração da QV através do instrumento de avaliação de QV da OMS, são utilizados seis domínios, onde cada domínio possui especificidades: saúde física (Dor e desconforto, sono e repouso, energia e fadiga); Estado psicológico (Sentimentos positivos e negativos, autoestima, e aspectos cognitivos); Nível de independência (Capacidade de trabalhar, dependência de medicamentos, e atividades na vida cotidiana); Relações sociais (Apoio social, relações sexuais, e relações pessoais); Crença pessoal (Religiosidade, e espiritualidade); Meio ambiente (Participação e oportunidades de recreação e lazer, segurança física e proteção, trânsito e poluição) (FLECK *et al.* 2000). A partir disso, podemos nos atentar de que a qualidade de vida está relacionada a trajetória de vida de cada indivíduo, e depende de fatores sociais, econômicos e culturais. A Qualidade de Vida é uma noção eminentemente humana e abrange significados que refletem conhecimentos,

experiências e valores de indivíduos e coletividades (DANTAS *et al.*, 2003). Tais significados refletem o momento histórico, a classe social e a cultura às quais pertencem os indivíduos (DANTAS *et al.*, 2003).

De acordo com Tani (2002, p. 104),

Qualidade de Vida significa muito mais que ter atendidas as necessidades básicas de sobrevivência, como alimentação, vestuário, trabalho e moradia. Ela implica ter saúde física, mental, relações sociais harmoniosas e construtivas, educação permanente, relacionamento respeitoso e amigável com o meio ambiente, tempo livre para o lazer e oportunidades para usufruir a cultura em sua plenitude.

Para análise e avaliação da QV infantil são utilizados domínios diferentes da avaliação do adulto (FONSECA *et al.*, 2014). Na infância, são comumente utilizados para avaliação de Qualidade de Vida os domínios físico/funcional (Dor, sono, saúde e aparência física); psicológico/emocional (Autonomia, obediência à autoridade e tolerância à frustração); Social (Relacionamento com a família, relacionamento com amigos, opinião dos amigos sobre si); Escolar (Escola, resultados escolares, atividades desportivas, atividades extraescolares não desportivas) (FONSECA *et al.*, 2014).

Um estudo transversal feito por Castro *et al.* (2016), no município de Patrocínio-MG, com amostra de 94 crianças de oito anos ou mais, que possuíam sobrepeso/obesidade mensurou a QV dessas crianças, com a utilização do questionário Inventário Pediátrico de Qualidade de Vida que analisa os aspectos físicos, emocionais, sociais, escolares, e psicossociais. Foi possível observar que, os domínios emocionais e escolares apresentaram menores valores, concluindo que o estigma da obesidade infantil promove interferência na autoestima e no desempenho escolar da criança. Através desse estudo é notável a importância da percepção e avaliação da qualidade de vida na infância, e dos cuidados que devem ser tomados para preservar e promover a QV.

A avaliação da qualidade de vida no ambiente escolar é importante para que a comunidade e a gestão juntas possam realizar decisões mais assertivas (MURER; MASSOLA; VILARTA, 2008). A discussão sobre a QV na escola deve ser estimulada para a toda a comunidade, permitindo que eles possam expressar suas opiniões a fim de identificar as principais necessidades do

ambiente escolar e aprimorar as tomadas de decisões voltadas para implantações de políticas públicas que visão a promoção de saúde (MURER; MASSOLA; VILARTA, 2008).

3 OBJETIVOS

Objetivo Geral: Investigar, por meio de uma revisão narrativa, os efeitos da prática de jogos e brincadeiras no horário do recreio e os seus benefícios sobre a qualidade de vida infantil

Objetivos Específicos:

- Fazer uma revisão narrativa;
- Investigar os benefícios da prática de brincadeiras e jogos no recreio escolar, na pesquisa de diferentes autores.

4 METODOLOGIA

O presente estudo é uma revisão da literatura do tipo narrativa, que segundo Bento (2012) é uma parte essencial no processo de investigação. Que envolve localizar, analisar, sintetizar e interpretar a investigação prévia. A revisão narrativa não exige critérios explícitos, e a seleção dos artigos é escolhida pelo autor (CORDEIRO *et al.*, 2007). A revisão da literatura pode levar o acadêmico a desenvolver teorias com intuito de explicar certos fenômenos, através de achados durante sua revisão, além de cooperar na identificação de métodos bem sucedidos na resolução de um problema (THOMAS; NELSON; SILVERMAN, 2012).

Para construção dessa revisão da literatura, foram realizadas pesquisas no banco de dados Scielo, Lilacs, Pubmed e portal do Periódico Capes. Para auxiliar nos achados foram utilizados termos em português e inglês, os termos utilizados em português foram os seguintes: Jogos e brincadeiras; Jogos no recreio; Recreio; Qualidade de Vida. Os termos buscados em inglês foram: Recess; Recess Active; Quality of life. Para análise dos artigos foram aplicados os critérios de inclusão e exclusão. Os critérios de inclusão foram: artigos em português e inglês; artigos originais e de revisão que fazem referência ao presente estudo, artigos científicos disponíveis nas bases de dados pesquisadas. Os critérios de exclusão foram: artigos que utilizam animais experimentais; artigos que não apresentem relevância para o conteúdo da revisão da literatura.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O ambiente escolar é um local adequado para a vivência dos jogos e brincadeiras. O brincar no ambiente escolar foi analisado no estudo de Martins, André e Oliveira (2006) através da relação entre os efeitos desta prática em aspectos cognitivos e afetivos nas crianças. Um total de 28 crianças, meninos e meninas, com cinco anos de idade, estudantes de uma escola particular, foram observados por 10 sessões e foi evidenciado que as brincadeiras promoviam o desenvolvimento cognitivo e afetivo/emocional através do estímulo da criatividade, imaginação, compreensão do outro, e a capacidade de memorização da criança, e as brincadeiras e jogos que mais predominaram foram as de imaginação, jogos de regras, e jogos e brincadeiras ativas, que exigiam uma maior capacidade motora (MARTINS; ANDRÉ; OLIVEIRA, 2006). É possível observar a importância da ambiente escolar como possibilidade de incentivo à prática dos jogos e brincadeiras.

Palma (2017) investigou as representações das crianças sobre o brincar no recreio. A partir da análise de entrevistas realizadas a 106 crianças, entre os cinco e os doze anos de idade, numa escola da rede pública de Porto Alegre. O pátio escolar foi mencionado pela maioria das crianças como o melhor lugar para brincar na escola e para muitas crianças o recreio é a única das poucas oportunidades em que podem brincar umas com as outras, com pouca interferência de um adulto, mesmo que estejam sendo supervisionadas. Portanto, é notória a importância da oferta do recreio escolar, para que as crianças possam divertir-se livremente em um ambiente que costumam estarem sempre atarefadas com as obrigações escolares.

Ainda no estudo de Palma (2017), a maioria das crianças relataram que suas brincadeiras preferidas são as que exigem um maior movimento corporal, e que interagem com um grande grupo como pega-pega, jogar bola, pular corda, polícia e ladrão e esconde-esconde essas foram as brincadeiras mais relatadas. Visto isso podemos notar que mesmo livre, o horário do recreio é um espaço em que as crianças procuram brincar e jogar, atividade em que irá beneficiá-la, mais uma vez reforçando a importância do recreio escolar.

Em um estudo feito por Hyndman *et al*, (2017) com 105 crianças de 8 a 12 anos de idade, realizado em duas escolas primárias na Austrália, foi

observado o aproveitamento das atividades físicas dos recreios escolares através do questionário Atividade de diversão no almoço e brincadeira. A mensuração dos níveis de Qualidade de Vida Relacionada Saúde (QVRS) infantil foram medidos através do Inventário Pediátrico de Qualidade de Vida 4.0 em seus domínios: físicos; sociais; emocionais; escolares. As crianças demonstraram uma maior QVRS no domínio físico quando comparado aos demais domínios. Em relação à QVRS no domínio escolar, foi identificado o menor escore. O horário de recreio parece estar associado à melhoria da qualidade de vida (HYNDMAN *et al.*, 2017).

A prática de atividades durante o recreio escolar é um fator que interfere positivamente nos domínios de qualidade de vida, físico, social, e escolar. O aproveitamento dessas atividades relacionadas ao divertimento das crianças é um fator importante para a QVRS em todos os seus domínios. A criança quando agi ativamente no horário do recreio escolar pode ser um fator importante. Quanto mais à criança for ativa durante o recreio, melhores serão suas representações nos domínios físico, social e emocional (HYNDMAN *et al.*, 2017). Como já vimos ao decorrer dos resultados que as crianças procuram brincadeiras e jogos ativos, podemos refletir se a promoção de qualidade de vida no horário do recreio pode acontecer livre e espontaneamente.

A oferta de materiais e o ambiente físico são fatores que apresentam benefícios para QV, e foi visto que brincadeiras realizadas com materiais esportivos, durante o recreio pode proporcionar uma melhor QVRS física e escolar. A oferta de um ambiente físico com boas condições para as crianças poderem brincar durante o horário do recreio é um fator que favorece a QVRS física, portanto além da escola ter a responsabilidade de oferecer o recreio também deve se atentar a qualidade desse espaço, e a oferta dos materiais, para que as crianças possam estar seguras em um local adequado para jogar e brincar, e terem a opção de manusear diferentes materiais durante as brincadeiras e jogos (HYNDMAN *et al.*, 2017).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desse estudo, foi possível observar que no horário do recreio escolar, mesmo não havendo um incentivo ou direcionamento para que atividades relacionadas ao jogo e a brincadeira sejam realizadas, as crianças praticam de forma livre e prazerosa, e escolhem mesmo sem saberem brincadeiras e jogos que estimulam a qualidade de vida em seus aspectos físicos, sociais e emocionais. Não foi possível constatar quais jogos e brincadeiras praticadas no recreio melhoram a QV no desempenho escolar das crianças, mas identificamos que o simples fato da criança desfrutar de atividades durante esse momento, promove benefícios a qualidade de vida relacionada à saúde escolar. Ao fim deste trabalho, temos como perspectivas futuras ampliar o estudo sobre a temática de recreio escolar em relação aos tipos de jogos e brincadeiras que possibilitam melhorar os domínios da qualidade de vida na infância.

REFERÊNCIAS

BENTO, Antonio. Como fazer uma revisão da literatura: Considerações teóricas e práticas. *Revista Ja (associação Acadêmica da Universidade da Madeira)*, Funchal, v. 65, n. 7, p.42-44, maio 2012.

BÖHM, Ottopaulo. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação**. 2017. Dissertação (Pós-Graduação Lato Sensu em Educação e a Interface com a Rede de Proteção Social) - Universidade Comunitária da Região de Chapecó, Santa Catarina, 2015.

BOTELHO, Francisca Rogério Silva. A participação da família na escola. **Eventos Pedagógicos**, [s.l.], v. 7, n. 2, p.426-440, jun. 2016.

BOWERS, Louis; GABBARD, Carl. Risk Factor Two: Age-Appropriate Design of Safe Playgrounds. **Journal Of Physical Education, Recreation & Dance**, Philadelphia, v. 71, n. 3, p.23-25, mar. 2000.

BUENO, José Geraldo Silveira. Função social da escola e organização do trabalho pedagógico. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 17, p.101-110, jun. 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. **Consulta sobre formação de profissionais para a Educação Básica 19.02.2003**. Brasília, Distrito Federal: Ministério da Educação, 2003.

CASTRO, Gisélia Gonçalves de et al. Qualidade de vida em crianças escolares com sobrepeso e obesidade. **Cinergis**, Santa Cruz do Sul, v. 17, n. 4, p.1-5, 17 out. 2016.

CORDEIRO, Alexander Magno et al . Revisão sistemática: uma revisão narrativa. **Rev. Col. Bras. Cir.**, Rio de Janeiro , v. 34, n. 6, p. 428-431, Dec. 2007.

CHAPADEIRO, Cibele Alves; ANDRADE, Helga Yuri Silva Okano; ARAUJO, Maria Rizoneide Negreiros de. A família como foco da Atenção Primária à Saúde. **Nescon Ufmg**, Belo Horizonte, p.1-96, 2011.

DANTAS, Rosana Aparecida Spadoti; SAWADA, Namie Okino; MALERBO, Maria Bernadete. Pesquisas sobre qualidade de vida: revisão da produção científica das universidades públicas do Estado de São Paulo. **Rev. Latino-Am. Enfermagem**, Ribeirão Preto , v. 11, n. 4, p. 532-538, 2003.

ECKE, Myriam Kely et al. Atividades e brincadeiras preferidas duranteo recreio escolar e tempo de lazer: um estudo comparativo entre escolas da rede pública e particular. **Cinergis**, Santa Cruz do Sul, v. 11, n. 1, p.69-76, jan. 2010.

ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE. Congresso. Câmara dos Deputados. **Constituição (1990)**. Decreto nº 8.069, de 13 de julho de 1990 . 9. ed. Brasília: Biblioteca Digital da Câmara dos Deputados, p. 9-203.

FLECK, Marcelo Pio de Almeida. O instrumento de avaliação de qualidade de vida da Organização Mundial da Saúde (WHOQOL-100): características e perspectivas. **Ciênc. saúde coletiva**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 1, p. 33-38, 2000.

FONSECA, Marta et al. Avaliação da Qualidade de Vida Infantil: O Inventário Sistêmico de Qualidade de Vida para Crianças. **Psicologia Reflexão e Crítica**, [s.l.], v. 27, n. 2, p.282-290, 2014.

FRANZ, Edilaine; PERUZZO, Joice; RODRIGUES, Lilian. A cultura do brincar no recreio escolar. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 12., 2015, Paraná. **Anais** [...]. Paraná: EDUCERE, 2015.

GALLAHUE, David; OZMUN, John; GOODWAY, Jackie. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor: Bebês, Crianças, Adolescentes e Adultos**. 7. ed. [s.l.]: Amgh Editora, 2013. 481 p.

GASPAR, T. et al . Promoção de qualidade de vida em crianças e adolescentes. **Psic., Saúde & Doenças**, Lisboa , v. 9, n. 1, p. 55-71, 2008.

GONÇALVES, Aguinaldo. Em busca do diálogo do controle social sobre o estilo de vida. IN: VILARTA, R. **Qualidade de vida e políticas públicas: saúde, lazer e atividade**. Campinas, SP: IPES EDITORIAL, p. 17, 2004.

HANSEN, Janete et al. O brincar e suas implicações para o desenvolvimento infantil a partir da Psicologia Evolucionista. **Rev Bras Crescimento Desenvolv Hum**, São Paulo, v. 17, n. 2, p.133-43, ago. 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971. 162 p.

HYNDMAN, Brendon P et al. Evaluating the effects of the Lunchtime Enjoyment Activity and Play (LEAP) school playground intervention on children's quality of life, enjoyment and participation in physical activity. **Bmc Public Health**, London, v. 14, n. 1, p.1-16, 14 fev. 2014.

JURDI, Andréa Perosa Saigh. **A ética do cuidado e do encontro: A possibilidade de construir novas formas de existência a partir de uma brinquedoteca comunitária**. 2009. 143 f. Tese (Doutorado em Psicologia) - Curso de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

JURDI, Andrea Perosa Saigh; SILVA, Carla Cilene Baptista; LIBERMAN, Flavia. Inventários das brincadeiras e do brincar: ativando uma memória dos afetos. **Interface (Botucatu)**, Botucatu , v. 22, n. 65, p. 603-608, Apr. 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Brincar e Suas Teorias**. S.l.: Cengage Learning Editores, 1998. 172 p.

LOPES, Regina Maria Fernandes et al. Desenvolvimento cognitivo e motor de crianças de zero a quinze meses:: um estudo de revisão. **Portal dos Psicólogos**, [s.l.], v. 1, n. 1, p.1-15, jul. 2010.

MARTINS, Adriana Dias; ANDRÉ, Renata Lins; OLIVEIRA, Vera Barros de. O brincar da criança de cinco anos na escola. **Psicologo Informação**, São Paulo, v. 10, n. 10, p.109-129, jan. 2006.

MURER, Evandro; MASSOLA, Ricardo; VILARTA, Roberto. Qualidade de Vida e sua Importância no Ambiente Escolar. **Atividade Física e Qv na Escola: Conceitos e Aplicações Dirigidos à Graduação em Educação Física.**, Campinas-sp: Ipes, p.29-36, 2008.

NEUENFELD, Derli Juliano. Recreio Escolar: O que acontece longe dos olhos dos professores?. **Revista da Educação Física/UEM**, Maringá, v. 14, n. 1, p. 37-45, 2003.

PACCOLA, Regina Célia. **O intervalo dirigido e o jogo**: A importância da intervenção na resolução dos conflitos interpessoais. 2013. Dissertação (Pós Graduação em Educação Física na Educação Básica) - Universidade estadual de Londrina, Londrina, 2013.

PAIVA, Natália Moraes Noletto de; COSTA, Johnatan da Silva. A influência da tecnologia na infância:: desenvolvimento ou ameaça. **Portal dos Psicólogos**, [s.l.], v. 1, n. 1, p.1-13, jan. 2015.

PALMA, Míriam Stock. Representações das crianças sobre o brincar na escola. **Revista Portuguesa de Educação**, [s.l.], v. 30, n. 2, p.203-221, 7 dez. 2017. University of Minho.

RIBEIRO, M. O. et al. Desenvolvimento infantil: a criança nas diferentes etapas de sua vida. FUJIMORI, E.; OHARA, C. V. S. (orgs). **Enfermagem e a saúde da criança na atenção básica**. Barueri: Manole, p. 61-90, 2009.

SARAVALI, Eliane Giachetto; GUIMARAES, Taislene. Ambientes educativos e conhecimento social: um estudo sobre as representações de escola. **Educ. rev.**, Belo Horizonte, v. 26, n. 1, p. 157-184, Apr. 2010.

SILVA, Aline Fernandes; SANTOS, Ellen Costa. **A importância do brincar na educação infantil**. 2009. Dissertação (Pós graduação em desafios do trabalho cotidiano: a educação das crianças de 0 a 10 anos) - Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Mesquita, 2009.

SOUZA, Ana Paula. **As culturas infantis no espaço e tempo do recreio**: constituindo singularidade sobre a criança. 2009. 166 p. Dissertação (Pós Graduação em Educação) - Universidade Federal do Pará, Belém, 2009.

SOUZA, Patrícia Alexandra Rebeca. A importância do brincar: Brincar e jogar na infância. **Instituto Superior de Educação e Ciências**. Relatório final de Mestrado em Educação Pré-escolar, [s.l.], p.1-71, 2009.

TANI, Go. Esporte, educação e qualidade de vida. **Esporte Como Fator de Qualidade de Vida**, [s.l.], p.103-105, 2002.

TENÓRIO, Alex Santos; FRANÇA, Humberto Santana; MENEZES, José Américo Santos. Recreio: Tempo e espaço de interação e aprendizado. In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES., 9, 2016, Aracajú. **Anais [...]** Aracajú: Unit, 2016.

THOMAS, Jerry; NELSON, Jack; SILVERMAN, Stephen. **Métodos de pesquisa em atividade física**. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2012. 462 p.

WHOQOL GROUP et al. The World Health Organization quality of life assessment (WHOQOL): position paper from the World Health Organization. **Social science & medicine**, Oxford, v. 41, n. 10, p. 1403-1409, 1995.