



## PRÁTICAS LÚDICAS VERSUS EDUCAÇÃO HUMANIZADA: A LUDICIDADE REDUZ A VIOLÊNCIA E INDISCIPLINA NO INTERVALO EM UMA ESCOLA PÚBLICA

DOI: [10.5281/zenodo.15777994](https://doi.org/10.5281/zenodo.15777994)

**Carlos Alexandre Firme de Oliveira**

Universidade Del Sol-Paraguay

**Iêda Pinheiro Cortez**

Universidade Del Sol-Paraguay

**Iris Neles Silva**

Universidade Del Sol-Paraguay

**Vânia Duarte da Silva**

Universidade Del Sol-Paraguay

**Luana Pricila Vieira Oliveira**

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

**Edjon Martins de Carvalho**

Universidade Estadual Vale do Acaraú

**Emanoel Tuisdy Silva da Mata**

World University Ecomenical

**Maria Sthela da Silva**

Instituto Superior de Educação de Pesca – ISEP.

**Rosemeire Mafra Silva Torres**

World University Ecomenical



## Resumo

Embarcar-se na ciência da ludicidade, a socialização e a autoeducação por meio dos movimentos, brinquedos, brincadeiras, jogos criam na mente das crianças um paradigma neurocerebral de entender as coisas pelo ângulo do mundo das crianças. A fantasia, o imaginário, o brincar é natural aprender construindo suas estratégias e mecanismos neurológicos. A transformação da realidade do ensino e aprendizagem, ampliar os índices qualitativos da educação. O intervalo monitorado, as mudanças físicas na escola, as modificações no trato dos recursos humanos, o financeiro, o emocional, o planejamento estratégico em pensar e executar ações mínimas que são grandiosas. Pois, seu alcance é incalculável, transformando a vida dos estudantes. Um dos mais nobres propósitos da educação contemporânea é buscar a qualificação dos alunos na totalidade. Objetivando desenvolver metodologias que modifiquem o tradicional intervalo e, sobretudo, diminuir a violência e acidentes no intervalo, com um modelo de projeto vivo exitoso que funciona na prática, trazendo benefícios inúmeros ao desenvolvimento holístico. Metodologicamente, fizemos um estudo de caso, abordando o sociológico, incluindo o pesquisador, por meio da observação, o recorte etnográfico, desenvolvendo uma intervenção, fazendo da teoria uma prática vivida e comprovada com sucesso reconhecido pelo grupo escolar em seus diálogos. Os resultados são significativos, pois o zelo com a escola, o respeito, os alunos vêm ao recinto escolar estudar, brincar, aprendendo a conviver juntos, diminuindo conflitos e os atos agressivos caíram significativamente, mostrando que com diálogo restaurativo, medidas simples e inteligentes mudam comportamentos.

**Palavras-chave:** Lúdico. Intervalo. Violência. Aprendizado integral.



## 1- Introdução

A questão abordada tem relevância por sua circulação internacional nos meios de comunicação, a violência figura como um dos grandes vilões dentre as feridas sociais que aflige a humanidade global, o Brasil não é diferente temos grandes desafios desde os tempos históricos de domínio político português na colônia que tinha como marca a violência bárbara pelo sistema estabelecido em vigor, desde esse período a luta era por liberdade ideais iluministas como: república, democracia, justiça, igualdade, direitos como salário, escola, saúde, educação, liberdade de expressão, abolição da escravatura, respeito aos direitos humanos entre outros.

A violência, o genocídio contra os povos originários, a escravidão a que submeteram os povos africanos, o autoritarismo, a desigualdade, o escarnio, a exploração, a tirania era palavras de ordem no cenário político nacional e essa herança nos acompanha até os dias atuais, somos um país com dados assustadores de violência contra a mulher, contra as crianças, contra os idosos e as pessoas de modo geral, em 525 anos de existência, com um sistema político dito democrático, ainda temos lacunas enormes, quando falamos dos direitos à vida e os direitos sociais, a violência aparece como um grande problema em todas as 26 (vinte e seis) unidades federativas do país e o Distrito Federal.

Por essa razão nos debruçamos a estudar e apontar caminhos que possam ser opções de mudanças nos rumos da sociedade, o antídoto para diminuir esses índices é por meio da educação holística que contemple o ser humano na sua essência totalitária, utilizando o esporte, o lazer, o brincar, o jogo, o lúdico, a arte, o movimento, a comunidade fazendo parte da vida escolar de seus filhos e a junção de políticas públicas e redes de apoio para todos.

Objetivando desenvolver metodologias capazes de modificar o formato tradicional do intervalo e, sobretudo diminuir os índices de violência e acidentes no intervalo com um modelo de projeto vivo exitoso que funciona na prática, trazendo



benefícios ao ensino e aprendizagem e, ainda buscando na literatura luzes a respaldar o trabalho defendido e vivenciado no chão da escola nas distintas filosofias de autores que enriquecem a obra.

Do ponto de vista metodológico, utilizamos um estudo de caso, abordando a seara sociológica a qual inclui o pesquisador, por meio da observação e desenvolvendo uma intervenção prática em fazer da teoria uma prática vivida e comprovada com sucesso, pois o ganho para comunidade escolar é positivo, o alcance desse projeto é imensurável, é grandioso trabalhar com a ludicidade um elemento potencializador de aprendizagens integrais para os estudantes e, é ainda mais especial por atingir um objetivo macro que é avançar no aprendizado, quando se fala de aprendizagens múltiplas em excepcional melhorando a diminuição dos dados violentos de uma comunidade vulnerável.

No entanto, o trabalho é composto de discussões filosóficas, relato de experiências com documentos fotográficos que mostram um pouco da dinâmica e as considerações finais. Assim, concluímos dizendo que os resultados são significativos, pois por parte dos alunos o zelo com a escola, o respeito, o número de alunos beneficiados é marcante, vem para o recinto escolar estudar, brincar, aprendendo a conviver juntos em sociedade e a diminuição dos atritos, os conflitos e os atos agressivos caíram significativamente mostram que com diálogo restaurativo.

Notadamente, quando há qualquer problema de ordem arbitrária entre os alunos são notáveis no intervalo o sentar ouvir e conversar para refletir e resolver o devido problema, o monitoramento feito pela equipe na hora do intervalo com a diversificação dos jogos, brinquedos e brincadeiras que entretém as crianças e, alto instrui num movimento de socialização respeitosa com filas, brincadeiras coletivas, espera e alegria, diversão em harmonia instantânea com o universo das crianças seres que vivem uma fase de fantasia, imaginação, movimento, alegria, energia requerendo uma metodologia que tenha sinergia com os mesmos, a fim de garantir que o ambiente escolar seja o mais alinhado possível com a vida cotidiana dos discentes e faça sentido para eles estarem na escola aprendendo a viver sustentavelmente de modo inteligente.



## 2- Discussões filosóficas

Com base em estudos realizados pelo Atlas da violência 2025, o Brasil vem reduzindo a violência letal por números de 100 mil habitantes, isso é algo para se comemorar? Sim, mas ainda estamos muito longe de alcançar os índices desejáveis de uma civilização desenvolvida e educada. Não é admiração no noticiário televisivo nos depararmos com manchetes com cena de guerra no Estado do Rio de Janeiro, por exemplo, ou outras unidades da federação que tem dados alarmantes e violência extrema com confrontos diretos entre milícias, facções e a polícia maltratando a população que fica refém dessa zona de perigo.

Esse fenômeno sociológico da diminuição estatística trazida pelo estudo efetuado pelo Atlas da violência do ano corrente, acende um sinal de luz à esperança, precisamos persistir nesse caminho, unir forças e focar na educação da primeira infância para com tempo mudar esse quadro com perspectiva de melhora. Alguns Estados, como o Rio Grande do Norte, o qual o estudo acontece na cidade de Parnamirim/RN especificamente na escola Luzanira maria da Costa Cruz, obtiveram resultados de redução nos dados apontados pela pesquisa um marco positivo e bom para toda a sociedade.

Em um país que tem, dentre tantos problemas graves que assolam sua população, exclusivamente, os mais desfavorecidos por serem desguarnecidos de segurança, baixo poder aquisitivo, moradias mais seguras, vulneráveis em regiões geográficas marginalizadas e desprezadas pela omissão do poder público. Deixando-os alheios, envoltos em comunidades geralmente comandadas por facções que ditam e estabelecem suas regras sob o poder marcante da violência brutal e injusta do tribunal do crime.

Essa situação da vida cotidiana dos estudantes andam com eles onde quer que estejam e na escola não é diferente. A violência é uma constante na vida dos alunos da escola Luzanira Maria da Costa Cruz, antes de assumirmos como gestores democráticos segundo a lei 185/2021, seguindo as recomendações da Constituição Federal de (1988), a Lei Nacional de



Diretrizes e Base - LDB e o que prega a meta 19 ao se reportar a gestão democrática nas escolas seguindo o Plano Nacional de Educação - PNE.

A mudança é algo que nos move e foi uma das ações descritas no Plano de ação plurianual, a implantação do intervalo monitorado. Desse modo, foram construindo vários brinquedos e jogos com material reciclável e com a ajuda de colaboradores da escola empenhados para realizar o projeto. Pensando em ajudar no processo de socialização, autogoverno como bem indica Munari (2010), ao citar a teoria piagetiana em trazer os termos self-government, autodisciplina, aprender sozinho pela percepção das regras, adaptando-se ao tipo de brinquedo que lhe convém, acomodando e assimilando a filosofia implementada com essa metodologia ativa.

Tínhamos grandes desafios que nos colocavam à prova e exigia muita sabedoria, trabalho e tempo para modificar a cultura de que o público é para ser destruído. Ao contrário é necessário passar a ideia de pertencimento, o discurso pedagógico em educar pelo exemplo deve prevalecer, nosso lugar de falar tem poder, é fundamental fazer compreender que àquele espaço é dele, aquela escola é do povo e, precisa ser cuidada, o zero, o respeito são pilares que carecem ser vividos na prática e, isso começa em trazer o povo para participar da vida da escola, acolher, abrir o espaço com aulas de dança nas noites de segundas, quartas e sextas e o Karatê nas tardes de terças e quintas, vindo mães, pais, filhos, enquanto a mãe dança ou a criança faz karatê o restante da família se diverte, interagem uns com os outros aprendem livremente ao ar livre praticando e aprendendo não apenas na sala de aula, mas fora dela como bem aborda Freire (1989), ao dizer que o estudar não é uma prerrogativa exclusiva da sala de aula, estudamos e aprendemos com o outro e principalmente no processo de viver e na socialização ao brincar, segundo Piaget (1987).

Ainda trazemos ao discurso a filosofia da teoria de Freinet (1947), em oferecer uma educação vinculada a natureza das coisas, a participar, fazer, colocar a mão na massa, fora dos muros da sala, dando ar de liberdade e viver o real, o pensamento construtivo em que o aluno ser o fazedor de seu saber, vivendo, fazendo com as próprias mãos, sentindo e construindo essa



aprendizagem, assim acontece com a pedagogia lúdica em que o aluno aprende participando, confeccionando seu saber de modo a vivenciar na prática o processo, sendo o objeto dessa aprendizagem, pois o mesmo sofre a ação de ser o agente transformador do seu conhecimento paulatino.

Nesse sentido, havendo uma aproximação dos conteúdos escolares interdisciplinares com a vida social, unificando as ciências num paradigma moderno que aprende na interatividade, sugere Fazenda (2008). Além de trabalhar conteúdos de suma importância e significativos para os discentes em uma modelagem contemporânea, aproximar os contextos que fazem parte da vida dos estudantes é mais fácil ocorrer sucesso no aprendizado, pois está se debruçando acerca de algo que o aluno tem propriedade ou interesse como é o universo lúdico para as crianças, pois esse mundo faz parte de sua natureza, assegura Ausubel (1982).

Nesse movimento dinâmico socializam-se e aprendem juntos brincando segundo Piaget (1987), todas as crianças encantam, ver a emoção deles ao poder participar de brincadeiras que nunca tiveram a oportunidade de usar vivendo a felicidade é a chave para essa sensação ser um propulsor de novos saberes, novas atitudes estimulando os alunos otimizar seu tempo com atividades proativas, assim entendemos que menos pode ser mais, a escola aberta à comunidade como recanto de lazer cumprindo o requisito maior dentre os princípios democráticos é o desenvolvimento da aprendizagem dos estudantes. Aqui brincam o primo, o vizinho, o aluno no parque, no balanço, no gira-gira, no escorrego. Isso impactou a comunidade, pois a escola era fechada à comunidade, só tinha proibição e poucos espaços criativos de lazer que aproximam o estado brasileiro, as carências cidadãs da população.

Por este motivo, algo tão singelo tem uma grandeza social tão significativa. Vale ressaltar que não foi investido 1 (um) real sequer do dinheiro do erário, não foi feito um projeto rico de orçamento, caro, com comerciais, gastos exorbitantes como é costumeiro vermos. O triunfo dessa ação é o amor investido por toda equipe escolar, o ganho para a sociedade, a diminuição



das agressões, dos conflitos, gerando uma corrente do bem para o grupo escolar, encaminhando as crianças no caminho do desenvolvimento cognitivo transformador. AQUI

A escola, antes da chegada dessa metodologia de abertura à comunidade, havia sido furtada 14 (quatorze) vezes. depois, que assumimos com acolhimento, inclusão, respeito, fomos conquistando e mudando o comportamento e a cultura, como indica Cosson (2007). É sabido que qualquer lugar do mundo que pense a transformação de uma realidade social, precisa de educação inteligente, responsabilidade de todos, governos, gestores, empresários e a sociedade reunidos em um fim consensual em trabalhar, principalmente a primeira infância para banir do nosso convívio esse danoso mal que são as várias formas de violência que estamos expostos diuturnamente.

Há a violência psicológica, a ameaça, à violência parental, a violência dentro das paredes de casa, a violência doméstica, a violência física, a violência verbal, a violência sexual, a violência no trânsito, a violência no trabalho, assédio moral, o abuso de poder, a violência urbana, a violência na escola expostas pelos profissionais ou pelos colegas, violência ambiental, o bullying um mal perverso que estremece o emocional e deprecia o ser humano. to aqui

Pensando nisso, propomos um modelo didático com ambientes sócio afetivos com brinquedos e monitoramento para amenizar os atos violentos de qualquer forma e, pense pressupostos que tenham alcance global para atender o ser humano na sua totalidade, no seu complexo eu e/ou todo, do particular ao holográfico estimulando saberes para a vida inteligente e holística num ato de buscar a formação integral dos seres e aprender a conviver com as diferenças que é um dos maiores desafios da contemporaneidade, sugere Morin (2000).

Nesse sentido, a participação em brinquedos inclui algumas regras de conduta moral e punições, como bem sinaliza Dubreucq (2010), baseado na teoria de Decroly. Se a criança não está respeitando as regras, passa a ficar sem o direito de brincar, ficando por cinco minutos refletindo ou até mesmo intervalo com impedimento de participar numa dialética crítico-reflexiva. A sociedade tem suas normas, temos que aprender desde cedo os limites, o que pode? E o que não pode? Lidar com



as frustrações, com o não é essencial para a construção do ser humano consciente. Ainda vale lembrar que o jogo, o brincar, tem suas regras e as crianças vão aprendendo a respeitar num ato natural ético, se organizando entre si.

Esse paradigma deu bons frutos, conseguimos modificar o padrão da escola dentro do município, tendo destaque e respeito, além de haver o desejo desse modelo ser copiado por escolas do próprio município e municípios circunvizinhos querendo implementar o intervalo lúdico monitorado em suas unidades.

Aqui nos debruçamos a compartilhar uma experiência vivenciada a frente de uma gestão escolar com cunho puramente democrático, pois fomos eleitos pela comunidade escolar e o propósito maior é de fato trazer a comunidade a participar da vida escolar de seus entes na esfera educacional em construir um novo modelo de educação para vida, como bem corrobora Westbrook (2010), influenciado pelas ideologias deweyana e, que se fundamente no diálogo comunicativo com a comunidade em falar a mesma língua, afinal a escola é deles e para eles escola que aconteça embalada no ritmo do processo de viver.

A escola que se preza, norteia-se num currículo que tenha vinculação globalizada do aluno com a sua vida, com a cultura e, é fundamental que a escola mantenha um canal vinculador com todo processo existencial de vida desse aluno, educação da vida para vida, firma Westbrook (2010). Na mesma linha filosófica gesticula Gratiot Alfandéry (2010), com foco no pensamento de walloniano em apontar, dizendo que todo aquele que observar o movimento de uma criança tem grande chance de obter sucesso na aprendizagem.

Assim, se faz necessário que haja interatividade entre ambos, para tornarem-se partícipes do processo educativo nas suas várias vertentes como os colegiados por meio do conselho escolar, tomando ciências das decisões coletivas, havendo transparências dos recursos existentes na unidade, buscando sempre atingir o propósito magro defendidos na Base Nacional Comum Curricular - BNCC que é o aprendizado dos estudantes, impreterivelmente todas as ações devem culminar para desenvolver o desenvolvimento holístico dos discentes.



Dando assim, um norte à criança em aprender, por meio da ludicidade, diversos conteúdos para a vida cotidiana, o aprendendo na experiência de viver, colaborando para aprendizado global dos discentes. Vivemos tempos tecnológicos digitais que nos tem roubado valores e virtudes preciosos a correria, a pressa, a falta de tempo esmagam as relações interpessoais, as famílias, o diálogo, a conversa olho a olho, andamos no modo 5.0 acelerado dia e noite, esse comportamento tem levado as pessoas a viverem conectadas em redes em seu mundo digitais isoladas do real.

Isso tem tido um custo alto para a sociedade com implicações a vida de modo geral, vale ressaltar que na educação o impacto desse fenômeno é sentido e tem nos tirado algo sublime como a infância, a saúde, o brincar, a imaginação, a fantasia, criatividade, a atividade nata de muitas crianças vêm sendo usurpada na era da sociedade tecnológica, além de deixar grandes lacunas na vida e no aprendizado, traz inúmeras consequências para as pessoas, causando distúrbios, alucinações fantasiosas, deixando as crianças e jovens em outra “galáxia” se estão participando de jogos virtuais em um dispositivo digital interferindo, inclusive na concentração, nas vias neurológicas, na conduta moral de modo geral, sugere Dubreucq (2010).

No mundo virtual tudo é muito imediato, o universo tecnológico influencia e muda hábitos culturais como as comidas, os transportes, os empregos, a informação e desinformação, a comunicação, a economia, o social, a escola, os comportamentos, esses hábitos da esfera virtual são transportados para a realidade, vale discernir que são coisas totalmente diferentes o formato digitais entrado nos lares, nas vidas e chega à escola deixando as crianças inertes, paradas, sem se movimentar, sabe-se que a neuroeducação baseia-se principalmente nos movimentos para produzir hormônios estimulantes para o corpo mente e cérebro, a proposta da escola vem, em contrapartida, com o posto na era tecnológica digital fazer das pessoas meros “zumbis”, “robôs tecnocratas” escravos da tecnologia, consumidores passivos, induzidos a consumir produtos das grandes big techs, plataformas de jogos, comércio e, etc. Segundo Morin ( 2000), uma educação só será viável se essa influenciar para o bem, se assim não o for essa estará morta.



Por esta razão é extremamente significativa nos deter a mão de atividades escolares que vise o real, assim para Westbrook (2010), o movimento, o jogo, a brincadeira para estimular o trabalho neurológico, o equilíbrio e o motor, o movimento físico de pular, correr de forma saudável, a brincadeira com regra, normativa para aproximar as crianças do mundo cotidiano em aprender na sua fase certa e sobretudo em um ambiente afetivo, o brincar favorece esta atmosfera contagiante.

Para Heiland (2010), devemos voltando-se às tarefas estudantis para o tempo correto, a idade e o público adequado colabora o autor embasado nas ideias de Froebel, que prega a escola para crianças, sendo tratadas como tal com vestimentas, pedagogia que tenha intuito de trazer conceitos, basilar a construção histórico-cidadã dos discentes em ter acesso a uma escola para seu tempo e sua faixa etária, isso de modo inclusivo, lúdico e educativo para a fase da infância correta vividos pelas crianças.

Corroborando Castells (1999), O autor chama atenção para a desinformação e o poder das redes sociais e a IA modificando realidades políticas, econômicas, sociais e a comunicatividade global como ato democrático e um adendo a liberdade se bem utilizada fosse, porém, problemas existentes na sociedade em redes como: a alienação, indução, vícios, consumismo exagerado, modificação no comportamento que afetam a aprendizagem, o cérebro, o psíquico, o emocional e a convivência social. Para tanto, a escola debruça-se a trabalhar assuntos que possam ser pertinentes a oferecer discernimento primando a colaborar com elementos que andam em falta na vida das crianças que vivem nesse submundo digital no modo acelerado, uma brincadeira pode trazer benefícios como trabalhar a calma, a espera, a concentração, o respeito, os sentimentos, as emoções, a psicomotricidade, a mente são preceitos fundamentais quando se pensa a educação holística e a convivência humana multidimensional como prega Morin (2000).

Nesse sentido, almejando autocontrole por si só, a regulação, a ética, o comportamento diante de uma espera para participar de uma brincadeira coletiva que exige o respeito a vez do outro, sem ser necessário um adulto está vigiando, ou ditando regras, a brincadeira trabalha com leveza, deixando de lado as práticas autoritárias, a grosseria, a violência, a desordem



e/ou “brincar de brincadeiras muitas vezes abusivas”, “polícia e ladrão” essas mascaram a violência trazem muitos conflitos dentro da escola e até fora dela envolvendo familiares em alguns casos.

Ainda compartilha da mesma ideia Goleman (2005), em trazer olhares para a inteligência emocional, como é importante abordar temas transversais que se sobrepõem desengessar as metodologias engessadas e, beber da fonte do que há de mais moderno no mundo acadêmico em apontar métodos capazes de transformar uma realidade social, melhorando sobretudo a vida sociológica dos estudantes com meios didáticos simples, mas de alcance imensurável, quando se está inserido em uma comunidade vulnerável e se propõe a fazer algo que impacta modificando a realidade daqueles discentes inseridos no processo de ensino e aprendizagem ativo, vivo como a proposta da ludicidade implantada cotidianamente na escola, mudando drasticamente para melhor a vivência dos estudantes e sobretudo mostrando aos mesmos uma realidade diferente da que eles muitas vezes estão habituados a conviver em seus lares e/ou no seu bairro geralmente com ações ligadas a situações violentas, ou omissão de direitos por parte do estado que nega a cidadania e incide violentamente em suas vidas fingindo que essas pessoas são invisíveis.

A violência na escola era tanta que, segundo relatos da coordenadora da época e professores, havia um temor em vir lecionar no turno vespertino. Com destreza, dedicação, abdicando, deixando a zona de conforto da gestão de gabinete e colocando a mão na massa para buscar iniciativas que fazem a diferença, isso nos engrandece e enche de orgulho, esse trabalho assim como a gestão democrática da unidade é uma co-participação dos gestores administrativo financeiro, a gestora pedagógica e as duas coordenadoras e apoio de alguns colaboradores que voluntariamente auxiliam na execução do trabalho.

A vivência descrita nesta obra são relatos etnográficos que fazem um recorte social que traz um grave problema existente nas escolas do país e, porque não dizer, um problema global que o mundo enfrenta, o caso da violência. Para Chizzotti (2000), toda seara investigada carece ter modificações pela ação científica do pesquisador, esse é um dos nossos objetivos enquanto pesquisador e estudioso da educação, transformar as condições sociais que se encontram os seres



envolvidos no processo investigativo tirando uma tese de doutorado da gaveta, fazendo uma extensão interventiva na vida social da comunidade escolar.

A ludicidade exerce esse papel extraordinário de atuar em conteúdos interdisciplinares sem fazermos esforço. As áreas do conhecimento se entrelaçam, trazendo contextos distintos que corroboram para a formação integral do ser. O que é ainda mais fabuloso é sair da zona de conforto, deixar o quadro da sala de aula tradicional e desemparedar, sendo todos os ambientes escolares lugares prósperos dinâmicos, lúdicos que tenham funcionalidade integral no aprendizado dos estudantes nessa nova roupagem social em que vivemos na chamada revolução tecnológica global, o alcance da ação didático pedagógica deve ser multifacetada, pois os seres humanos são multidimensionais natos.

É evidente, que estamos diante de seres multifacetados com valores variados, crenças, costumes, culturas, saberes, personalidades, tamanho, forma física, gênero, cor, religião, lugares onde vivem, fator econômico, fator familiar, fator social, formas de ser, comportamento, personalidade, conduta moral, jeitos distintos para aprender, cada qual a seu modo conforme é explicitado na teoria de Gardner (2002).

Isso fica claro quando o autor expressa as múltiplas inteligências e as maneiras que cada pessoa possui diante de certos contextos ao aprendizado e desenvolverem-se, há alunos que podem ser maravilhosos em correr, o mesmo pode não ter um bom desempenho em cálculo numérico, outro pode ser bem desenvolvido em Artes e ter dificuldades de lateralidade em se orientar geograficamente, assim, por diante cada ser único e aprender de acordo com suas capacidades e aptidões por este motivo é essencial se nortear em uma pedagogia que fomente a diversidade dos seres, que busque trabalhar de maneira holística como é o ser humano com suas vertentes, multidimensional, a ludicidade faz muito bem esse papel de atuar de modo interdisciplinar e completamente integral, pois sua transversalidade atravessa os meandros da lógica e surpreende interagindo e interligando as áreas do conhecimento levemente.



O brinquedo tem a função social de ser um elemento auto educativo, a criança diante do brinquedo cria suas próprias regras, suas formas de fazer, a organização, as estratégias para se adaptar e organizar suas estruturas neurológicas e mecanismos cerebrais para melhor aprender e conviver como indica Antunes (2004).

A filosofia de promover o intervalo monitorado é pensar em cuidar, acolher o ser humano, evitando quedas, acidentes, brigas e, etc. Vale ressaltar que ao assumirmos e voltar da Pandemia 2019, chegamos a levar 3 (três) crianças por turno à Unidade de Pronto Atendimento - UPA para tratar machucados, observando que muitas crianças, nunca tinha vindo à escola, isso era compreensível, mas algo precisava ser feito para mudar o quadro com uma ação didática pedagógica moderna cuidadosa, orientando diuturnamente vem se melhorando os índices e o número de acidentes são hoje poucos. No campo da violência podemos citar que era muito comum “brincadeiras como polícia e ladrão”, pega-pega, correrias que resultam em arranhões, machucados, agressões, chineladas, palavrões e, etc. Esse comportamento melhorou na sala de aula também, pois como foi dito houve um tempo em que havia recusa de virem trabalhar na unidade ou quem está querendo sair, principalmente o turno da tarde era bem complexa a situação.

Nesse sentido, dialogamos e iniciamos a implantação de jogos impressos em mesas (damas, uno, dados) criação de 2 (dois) mini campos de futebol telados com redes e traves de madeira, 10 (dez) balanços, 1 (um) gira-gira, 1 (um) parque de madeira, 1 (um) jump (pula-pula), 1 (uma) cesta de basquete adaptado na pilastra, 1 (uma) bola de espiribol no pátio, 1 (uma) sinuca, 1 (um) geoplano, 1 (uma) corda de pular, 2 (dois) totós, 2 (dois) pneus para balançar, 1 (uma) bola de pular sentado, 1 (um) saco de soco, 1 (um) pog bol, 2 (duas) gangorras, 1 (um) jogo de cotonetes, raquetes e bolas para tênis, bonecas, carrinhos, roladeiras, cavalo de pau, desenhos para colorir, 3 (três) patinetes, bloco de legos para montar, brinquedos desenhados no chão (amarelinha, A-B-C-D) e, etc.

As imagens demonstram algumas ações lúdicas feitas todos os dias na escola no momento do intervalo monitorado e seus espaços de socialização e aprendizagens múltiplas, melhorando em cheio as questões emocionais, racional, convivência harmônica, respeito, ética e diminuição dos aspectos conflitantes no âmbito escolar.





Acervo próprio do autor, 2025

A confecção dos instrumentos lúdicos são em sua maioria feitos com material recicláveis, pensando a escola pelo viés interdisciplinar, sustentável e a elaboração de condutas educativas plurais em ensinar as crianças sobre as múltiplas facetas que a vida representa, somos um conglomerado de elementos e a escola é um fenômeno social que corrobora para socializar, sistematizar esses conceitos da melhor maneira possível, toda a estrutura pedagógica, todo discurso pedagógico deve valorizar a formação integral dos seres aprendizes estimulando a qualificar o ensino em transformar as situações adversas em situações problemas resolvíveis ensinando os discentes compreender, pensar frente ao material real que é sua cultura, seu meio, seu viver e conhecimentos da vida social, como bem sugere Teberosky e Ferreiro (1985).

Um ponto que cabe destacar é a utilização dos brinquedos pelos alunos atípicos. Na conjuntura atual, o número é grande na escola: são aproximadamente 25 (vinte e cinco) com laudo, sem os auxiliares sequer para dar suporte e cumprir um direito líquido certo. As crianças especiais têm um tempo curto de concentração nas atividades e sua estadia no âmbito da sala de aula



são muitas vezes limitadas, justamente por suas características. É excepcional haver válvulas de escape, saídas na escola que possam colaborar com a regulação e acessibilidade dessas crianças especiais em desenvolver as aquisições necessárias para sua permanência no âmbito acadêmico, a dinâmica dos brinquedos na área da escola exerce um papel social de grande importância, a ludicidade, a aprendizagem de múltiplos conteúdos interdisciplinares sem ser verbalizado nada, porém o aprendizado é subjetivo o brinquedo é autoeducativo emocionalmente regula e são benéficos múltiplos aos discentes no psíquico organizando as estruturas neurais.

Desse modo, acalmam em momentos de estresse que quando está descompensado, trazendo-lhe comportamentos inadequados para o seu convívio e interação social, quando estão entretidos brincando esquece o estresse por um instante, voltando posteriormente a regulação, o movimento, a distração vira a chave modificando o comportamento que estava desregulado, “agressivo” gerando em instantes um instrumento de autocontrole espontâneo.

Assim, como traz a possibilidade de estimular o controle inibitório por meio das regras combinadas entre as próprias crianças no espaço do brincar, de maneira que uma criança que tem lesão neurobiológica no seu córtex pré-frontal, responsável pela planificação, tomada de decisão entre outras funções que traem as competências necessárias para o indivíduo desenvolver sua vida escolar. Pode-se entender que, por mais que as crianças tenham suas limitações, o brincar age de forma holística para o desenvolvimento dos discentes, aprendendo cada um de acordo com sua aptidão, corrobora Gardner (2002).

No entanto, são inúmeras as contribuições da implantação de metodologias ativas que confabulam para o bem comum das crianças envolvidas nessa dialética de ensino e aprendizagem proposta a transformar a longo prazo os meandros da cultura escolar, por meio de ações rotineiras, com apoio de toda a comunidade escolar em dedicar um pouco de seu tempo na ajuda desse projeto que visa se importar com as pessoas num ato puro de empatia e amor por saber que estamos lidando com gente, acreditando na educação pública e no poder de transformação da união democrática, reunindo esforços e trabalho árduo para



construir o que de fato acreditamos que é um lugar onde seja capaz de viver a paz, a harmonia por meio de atitudes e vontade trabalhar com afinco em prol de um projeto para a vida, assegura Westbrook (2010).

Notadamente, observa-se que a fila de um brinquedo coletivo educa, as estratégias e mecanismos que as crianças utilizam aprende a respeitar, o respeito ao lugar e a vez do próximo, a ética, a diversão, o lazer e o fomento dos sentimentos, os aspectos emocionais e psíquicos, a convivência harmônica, a diminuição de conflitos, acidentes e da violência no intervalo e na escola são fatos marcantes. Tão bem defendidos por Morin (2000), em alertar para a educação inteligente.

No entanto, não podemos deixar de citar as contribuições da teoria da aprendizagem criativa do aprender todo dia como em um jardim de infância, isso eleva a significatividade da ludicidade nas atividades escolares e o quão essa metodologia ativa é relevante para o desenvolvimento social, criativo e emocional das pessoas, ativa a capacidade de cognição em afetar as áreas cerebrais para funcionar como um elemento potencializador de aprendizagens distintas.

É provado cientificamente que os aspectos sensoriais os sentidos são facilmente aguçados a compreender as situações ao redor no meio ambiente físico em que o discente se encontra, deixando os sentimentos, as emoções afáveis para uma sensibilidade global dos seres alargando seu leque de alcance emocional para aprender a ser, aprender a fazer, aprender aprender e aprender a conviver juntos. Incita Morin (2000).

### 3 - Considerações finais

Consideramos ser de imensa significatividade trabalhar uma temática com um projeto que possa ser utilizada na esfera integral com grandes vantagens para a população inserida em um processo de ensino e aprendizagem, como a pedagogia neurológica, a ludicidade como ciência, a integração das áreas do conhecimento com a interdisciplinaridade, a transversalidade em atingir tantos conceitos o qual chega aos propósitos almejados que é a modificação nos hábitos dos



estudantes, atitudes e ver os índices de violência no âmbito escolar cair, deixando o ambiente favorável a aprender, respeitar, conviver e viver juntos em harmonia é o produto exitoso deste relato de experiência.

Cabe ressaltar, que a gestão chega para atender o grande grupo com o monitoramento no intervalo observando, mapeando situações do intervalo que havia muitos acidentes, atos de violência por meio de brincadeiras “maldosas”, gestos “agressivos” e resolvemos ir modificando esse espaço, com o projeto intervalo monitorado, funcionando com os dois gestores, a coordenação e alguns profissionais de apoio que auxiliam na dinâmica diária, quando um brinquedo era feito ou estava construindo havia uma inquietação das crianças em querer usar, aos poucos fomos criando e sendo aprovados, pois no início tinham-se muitas críticas, mas com o tempo foi possível mostrar o quanto tais atividades são relevantes ao processo de desenvolvimento integral das crianças e principalmente em regiões periféricas vulneráveis, carente de serviços básicos.

Portanto, os espaços sociais da escola com os instrumentos feitos com materiais descartáveis e reciclados tem um valor incalculável, por sua função social na vida dos estudantes que vêm para escola e vivem sua infância, o direito como lazer, inclusão, aprendizagem na idade e tempo certo, ali de modo palpável, pois as crianças aprendem conceitos e conteúdos que não são mencionados no currículo tão pouco nos livros didáticos, mas que tem relevância ímpar para sua formação individual, coletiva e cidadã por trabalhar o ser humano na sua integralidade e ser um adendo ao mundo globalizado das mídias digitais que tantos estamos “escravos” e expostos a seus perigos, o movimento, a ludicidade aparece fazendo um contraponto, uma opção viável possibilitando uma aprendizagem multidimensional do ser ativo e criativo, o brincar estimula o cérebro a produzir hormônios capazes metabolizar os neurotransmissores para melhor aprender.

Um outro dado de suma importância é trazer a diminuição dos índices de violência uma mazela que assola a população brasileira em cheio e precisa ser combatida com ações e gestão estratégica. A prática efetivada do intervalo lúdico monitorado tem causado bons resultados no cotidiano da escola mudando o mundo real das crianças, envolvidas nessa dialética, que diga-se de passagem que a comunidade localiza-se em uma região Zona Urbana suburbana, com limite entre dois municípios,



ficando a desejar muitos serviços públicos como saúde, segurança, cultura, educação, moradia, emprego e, etc. Assim, fica evidente que esse público carece de atenção especial e a escola se veste de humanismo, acolhimento, democracia, servir bem para fazer desse ambiente um lugar vindouro de boas correntes que culminou para a construção de transformações na realidade, é o que vem acontecendo com muito esforço empregado e trabalho conjunto e árduo de toda comunidade escolar.

#### 4 - Referências

ANTUNES, C. O jogo e a educação infantil: falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir. Petrópolis: Vozes, 2004.

Atlas-da-violência-2025.pdf. Disponível em: <<https://forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2025/05/atlas-violencia-2025.pdf>>. Acesso em 14 de maio de 2025.

AUSUBEL, D. P. **A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**, São Paulo: Moraes, 1982.

BRASIL, Ministério da Educação. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192)>. Acesso em 02 de maio de 2025.

\_\_\_\_\_, Ministério da Educação. **Base Nacional Curricular Comum- BNCC**. Disponível em<[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)>. Acesso em 05 de Maio de 2025.

\_\_\_\_\_, Lei de Bases e Diretrizes da Educação, LDB. 9394/1996. Disponível em: &lt;

< [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm) >. Acesso em 08 de maio 2023.



GARDNER, Howard. *Estruturas da Mente: A teoria das Inteligências Múltiplas*. Tradução Sandra Costa Porto Alegre: Artmed, 2002. Disponível em: < <https://docero.com.br/doc/xs1enc> >. Acesso 03 de março de 2025.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1.

COLOMER, Teresa. CAMPS, Anna. *Ensinar a ler ensinar a compreender*. Porto Alegre, Artmed, 2002.

COSSON, Rildo. *Letramento literário: teoria e prática*. São Paulo: Contexto, 2007.

DURKHEIM, Émile. *Educação e Sociologia*. 1992. Disponível em: <<https://www.google.com/search?q=DURKHEIM%2C+%C3%89mile.+Educa%C3%A7%C3%A3o+e+Sociologia.1992.&oq=DURKHEIM%2C++++%C3%89mile.+Educa%C3%A7%C3%A3o+e+Sociologia.1992.&aqs=chrome..69i57j0i546l4.37440j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>> Acesso em 06 de Maio de 2025.

FAZENDA, Ivani(org). *O que é Interdisciplinaridade*. São Paulo: Cortez, 2008.

FERREIRO, Emília, TEBEROSKY, Ana. *Psicogênese da Língua Escrita*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

FIRME DE OLIVEIRA, C. A. (2022). **UMA EXPERIÊNCIA DE ARTE POÉTICA E CULTURA NO ENSINO FUNDAMENTAL**. *RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar - ISSN 2675-6218*, 3(1), e341368. < <https://doi.org/10.47820/recima21.v3i1.1368> > Acesso em 19 de abril de 2025.



Firme de Oliveira, C. A., & Oliveira, L. P. V. (2022). ÉTICA E EDUCAÇÃO NA VIDA COTIDIANA. *RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar - ISSN 2675-6218*, 3(5), e351419. < <https://doi.org/10.47820/recima21.v3i5.1419> >. Acesso em 21 de abril de 2025.

Firme de Oliveira, C. A., Oliveira Dantas, A. karoline, Souza Silva , Ângela de, Dantas Teixeira, C. D., Martins Cruz, C. R., Macedo Moraes, E. ., Malveira da Silva, E. K. ., Medeiros da Cunha Silveira, P. C., da Silva Severiano, L. C., & Freitas Araújo, R. . (2022). BRINCANDO E REAPRENDENDO TODO DIA. *RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar - ISSN 2675-6218*, 3(6), e361590. Disponível em:<<https://doi.org/10.47820/recima21.v3i6.1590>>. Acesso em 25 de março de 2025.

Firme de Oliveira, C. A. (2021). AS NOVAS FORMAS DE LEITURAS CONTEMPORÂNEAS NO ÂMBITO ESCOLAR . *RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar - ISSN 2675-6218*, 2(5), e25352. Disponível em: < <https://doi.org/10.47820/recima21.v2i5.352> >. Acesso em 16 de maio de 2025.

Firme de Oliveira, C. A., Oliveira, L. P. V., & Trindade Ramos, V. K. (2022). EDUCAÇÃO COM FOCO NAS MÚLTIPLAS INTELIGÊNCIAS. *RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar - ISSN 2675-6218*, 3(2), e321086. Disponível em:< <https://doi.org/10.47820/recima21.v3i2.1086> >. Acesso em 03 de maio de 2025.

Firme de Oliveira , C. A. (2021). MARTE OU À TERRA, AME-A OU DEIXE-A? S.O.S AMAZÔNIA A VIDA POR UM FIO!. *RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar - ISSN 2675-6218*, 2(4), e24266. Disponível em: < <https://doi.org/10.47820/recima21.v2i4.266> >. Acesso em 03 de maio de 2025.



Firme de Oliveira, C. A. (2023). ESCOLA LÚDICA, GESTÃO DEMOCRÁTICA, CRIATIVIDADE E APRENDIZAGEM . *RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar - ISSN 2675-6218*, 4(6), e463228. Disponível em: < <https://doi.org/10.47820/recima21.v4i6.3228> >. Acesso em 15 de maio 2025.

FREINET, Célestin. **A educação pelo trabalho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. Publicada originalmente em 1947.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. 15. ed. São Paulo: Cortez / Autores Associados, 1989.

OUSADAMENTE, **Jardim da Infância e os 4 Ps da Aprendizagem Criativa**. Disponível em: <<https://www.ousadamente.org/post/jardim-da-inf%C3%A2ncia-e-os-4-ps-da-aprendizagem-criativa>>. Acesso de 11 de maio de 2025.

GOLEMAN, Daniel. **Inteligência Emocional: a teoria revolucionária que define o que é ser inteligente** - Rio de Janeiro: Objetiva, 2005.

GRATIOT-ALFANDÉRY, Héléne. (org) Elaine Dias. **Henry Wallon**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

HEILAND, Helmut. Friedrich Froebel/ Helmut Heiland; tradução: Ivanise Monfredini. - Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

IVIC, Ivan, COELHO, Edgar Pereira (org). **Lev Semionovich Vygotsky**. Recife, Massangana, 2010.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários a educação do futuro**. Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. 2 ed. São Paulo, Cortez, Brasília –DF UNESCO, 2000.

MUNARI, Alberto. **Jean Piaget**. Tradução e Organização; Daniele Saheb. Recife: Fundação Joaquim Nabuco. Editora Massangana, 2010.



PEREIRA, R. S., & da CUNHA, M. D. (2018). **A pesquisa na escola com crianças pequenas1: desafios e possibilidades.** *APRENDER - Caderno De Filosofia E Psicologia Da Educação*, 1(8). Recuperado de Disponível em < <https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/3161> >. Acesso em 18 maio de 2025.

PIAGET, J.; **O desenvolvimento da inteligência e a construção do pensamento racional.** In, LEITE, L.B. (org) Piaget e a Escola de Genebra. São Paulo: Cortez, 1987.

SENADO FEDERAL. Constituição Federal de 1988. Brasília, DF: Senado Federal.1988. Disponível em: < [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm) >. Acesso em 20 de maio. 2025.

WESTBROOK, Robert B, Anísio Teixeira, José Eustáquio Romão, Verone Lane Rodrigues ( Org). **JOHN DEWEY.** Coleção Educadores. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.