



**GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES**

**PUBLIC MANAGEMENT: PLAYFULNESS, ART, GAMES AND GAMES TRANSFORMING REALITIES**

**GESTIÓN PÚBLICA: LÚDICA, ARTE, JUEGOS Y JUEGOS TRANSFORMADORES DE REALIDADES**

Carlos Alexandre Firme de Oliveira<sup>1</sup>, Luana Pricila Vieira Oliveira<sup>2</sup>

e3122536

<https://doi.org/10.47820/recima21.v3i12.2536>

PUBLICADO: 12/2022

**RESUMO**

Em virtude de termos a necessidade de uma escola que contemple múltiplas áreas cognoscentes do ser humano e termos uma ausência muito grande de brinquedos lúdicos na Unidade Escolar, deixando o ambiente sem vida, sem luz, sem alegria, um lugar feito para adultos, precisa-se construir Escolas para crianças e, conseqüentemente, espaços alfabetizadores de aprendizagens sociáveis ao desenvolvimento dos educandos. Objetiva-se melhorar os índices de interatividade e aprendizagens distintas, trazer alegria, criatividade e o lúdico, bem como diminuir a violência, a correria e os acidentes, desafiar-se a construir uma dinâmica diferente, criando mecanismos de organização do espaço educacional e brinquedos com materiais recicláveis diversos para levar diversão e lazer ao cotidiano escolar dos educandos que vivem em áreas vulneráveis. A implantação da dialética do uso dos jogos, brinquedos e brincadeiras resultou na transformação notória no âmbito estudantil, chamando a atenção de educadores da instituição, alunos, pais e comunidade em reconhecer a mudança. Afinal, é brincando que se aprende, é brincando que nos socializamos, é brincando que aprendemos regras, nos auto disciplinamos melhorando nossa condição humana com auxílio da arte, da cultura, do folclore, do conhecimento em todos os lugares escolares, onde a Escola seja para o educando um marco de memórias significativas em sua existência, baseado nos fatores socioemocionais, fomentando o bem-estar nas crianças, em querer vir a Escola não por obrigação, mas sim por ser um ambiente acolhedor, amigo, divertido, onde se ensina e aprende todo dia, toda hora, de maneira ativa, construtiva e democrática.

**PALAVRAS-CHAVE:** Aprendizagem. Lúdico. Espaço-escolar.

**ABSTRACT**

*The contemporary school presupposes contemplating the multiple areas of knowledge of the being and, there is an absence of the ludic in the School Unit, leaving the environment without life, without light, without joy, a place made for adults, it is necessary to build Schools for children and, consequently literacy spaces for sociable learning to the development of students. The aim is to improve interactivity rates and different learning, bring joy, creativity and playfulness, as well as reduce violence, rush and accidents, challenge yourself to build a different dynamic, creating mechanisms for organizing the educational space and toys with various recyclable materials for fun and leisure in the daily lives of students living in vulnerable areas. The implementation of the dialectic of games, toys and games resulted in a notorious transformation in the student sphere, drawing the attention of educators from the institution and the community to recognize the change. After all, it's playing that we learn, it's playing that we socialize, it's playing that we learn rules, we discipline ourselves by improving our human condition with the help of art, culture, knowledge in all school*

<sup>1</sup> Licenciado em Pedagogia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (2003), é especialista em Alfabetização pela Universidade Potiguar (UnP), 2010. Mestre em Educação (2021) pela Universidade de Santa Cruz do Sul-UNISC. Professor do ensino fundamental da Prefeitura Municipal de Macaíba e Parnamirim.

<sup>2</sup> Licenciada em Pedagogia pela Universidade Estadual do Rio Grande do Norte-UERN, Especialista em Língua Portuguesa e Matemática Numa Abordagem Transdisciplinar pelo Instituto Federal do Rio Grande do Norte-IFRN, Bacharela em Gestão de Políticas Públicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte-UFRN.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES  
Carlos Alexandre Firme de Oliveira, Luana Pricila Vieira Oliveira

*places, the School is for the student a milestone of significant memories in its existence, based on socio-emotional factors, promoting the well-being of children, wanting to come to school not out of obligation, but because it is a welcoming, fun environment that teaches and learns every day, every hour in a way active, constructive and democratic.*

**KEYWORDS:** *Learning. Ludic. Space-School.*

### RESUMEN

*La escuela contemporánea presupone contemplar las múltiples áreas de conocimiento del ser y, hay una ausencia de lo lúdico en la Unidad Escolar, quedando el ambiente sin vida, sin luz, sin alegría, un lugar hecho para adultos, hay que construir Escuelas para niños y, en consecuencia, espacios de alfabetización para el aprendizaje sociable al desarrollo de los estudiantes. El objetivo es mejorar los índices de interactividad y aprendizajes diferentes, traer alegría, creatividad y diversión, así como reducir la violencia, las prisas y los accidentes, desafiáate a construir una dinámica diferente, creando mecanismos para organizar el espacio educativo y juguetes con diversos materiales reciclables para diversión y ocio en el día a día de los estudiantes que viven en zonas vulnerables. La implementación de la dialéctica de juegos, juguetes y juegos resultó en una notoria transformación en el ámbito estudiantil, llamando la atención de los educadores de la institución y de la comunidad para reconocer el cambio. Al fin y al cabo es jugando que aprendemos, es jugando que socializamos, es jugando que aprendemos reglas, nos disciplinamos mejorando nuestra condición humana con la ayuda del arte, la cultura, el conocimiento en todos los espacios escolares, la Escuela es para el alumno. un hito de recuerdos significativos en su existencia, basados en factores socioemocionales, fomentando el bienestar de los niños, queriendo venir a la escuela no por obligación, sino porque es un ambiente acogedor, divertido, que enseña y aprende todos los días, cada hora de forma activa, constructiva y democrática.*

**PALABRAS CLAVE:** *Aprendizaje. Lúdica. Espacio escolar.*

### INTRODUÇÃO

Refletir uma dinâmica pedagógica para uma escola viva, ativa, criativa, alegre, poética, cultural, democrática, aberta ao pensamento criativo, pensada para aprender em todas as esferas com a finalidade de desenvolver habilidades, competências de maneira a ser a escola um lugar marcante, com diversão, transferindo bem-estar, cidadania em contribuir com os direitos de aprendizagem, fomentando os preceitos socioemocionais, socializando-os por meios da diversidade de brinquedos feitos e usados pela equipe escolar, a partir do acesso aos instrumentos e construção de brinquedos usando os recicláveis. A abertura de um modelo educacional inovador, saindo de um paradigma engessado de uma escola, onde o aluno é canalizado a viver seu processo educacional dentro das 4 (quatro) paredes da sala de aula, com a métrica de ir ao intervalo regulado de 15 (quinze) minutos os levam a quando tiverem a oportunidade se libertar, correr, pular, gritar, cair, brigar, causando um caos. Ao gerir-se, a escola tinha esta preocupação e como meta no projeto trienal vem esta ação em mudar esta realidade. Desta forma, começar a colocar em prática estas ações dando acesso a jogos, criando brinquedos educativos, esportes, brinquedos nunca visto no universo da instituição, ainda cabe elencar o tempo de paralisação da escola, por dois anos, devido ao processo pandêmico da COVID-19, um grande desafio transformar com criatividade, uma cultura implantada na unidade de ensino e na ideia das crianças. Prioriza-se melhorar os índices de interatividade e aprendizagens distintas, trazer alegria, criatividade, lúdico, diminuir a violência, a



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES  
Carlos Alexandre Firme de Oliveira, Luana Pricila Vieira Oliveira

correria e acidentes, embasamo-nos em referências metodológicas como Zabala (1998), Westbrook (2010), Ausubel (1982), Colomer (2002), Gratiot-Alfandery (2010), Freinet (1947), Gardner (2021), Morin (2000), Munari (2010) entre outros. Estas vertentes nos inspiram a escrever, com base neste documento, mostrando na prática como menos pode ser mais, uma simples atitude, em pensar empaticamente no outro, influenciado pelas ideias da nova gestão pública, é possível construir uma escola pública de qualidade que respeite as múltiplas inteligências com criatividade e diversão em aprender brincando, participando ativamente, tornando os tempos difíceis mais leves, mais propícios ao aprendizado, valorizando aquilo que para o aluno é significativo e afetivo ao seu emocional.

### Discussões filosóficas

Partindo da necessidade de se construir uma escola que trabalhe as múltiplas inteligências, o prévio, a realidade, a interatividade cultural, o lúdico, a sustentabilidade, a saúde emocional, psíquica, o respeito, a ética, o desenvolvimento integral do ser humano e, mudar um paradigma, pois, tinha índices de violência no momento do intervalo com muitas vezes tendo que colocar gelo em machucados em um número exagerado de crianças acidentadas, brigas, machucados, roupas rasgadas, confusões e/ou indo a Unidade de Pronto Atendimento-UPA com crianças acidentadas durante o intervalo na unidade de ensino Professora Luzanira Maria da Costa Cruz. Esta problemática nos assustava e nos incentivava a buscar meios de como melhorar, diminuindo estes índices em nossa escola, ao iniciarmos a gestão democrática tínhamos esta meta no plano triannual. PAT na unidade escolar.





## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES  
Carlos Alexandre Firme de Oliveira, Luana Pricila Vieira Oliveira

Ao tomarmos posse e atuarmos na escola, começamos a desenhar números, sentenças matemáticas, operações simples, o alfabeto com letras (consoantes, vogais) nos pilares do pátio, no chão desenhamos brincadeiras como: amarelinha, jogo da velha, A, B, C, D, formas geométricas, murais de transparência, de arte, de cardápio, mesa de pingue pongue, tabela de basquete e, etc. Almejando estimular a curiosidade, a percepção para brincar e aprender, fazendo do espaço coletivo um ambiente alfabetizador, lúdico e colaborativo com o aprendizado transcendendo o máximo de informações letradas do mundo aos sons alfabéticos, assim mostramos as multiplicidades de possibilidades dos sons às crianças em associar as letras aos objetos da linguagem escrita e falada que lhe insere, bem como corrobora as concepções de Ferreiro e Teberosky (1985).

Visando reabrir a escola depois de 2 (dois) anos com ela parada, com muitas precariedades físicas, materiais, elétricas, material humano, estruturais, água, esgoto, sócio pedagógicas, só havia uma escada para subir e descer na escola embaixo de duas árvores. Pensando um pouco, construímos 2 (dois) balanços com material reciclável usando 4 (quatro) correntes usadas de moto, duas tábuas de madeira, cordas, borrachas, mangueiras e parafusos.

Concomitantemente, com um pneu fizemos um balanço utilizando corda, fio, câmara de ar, pendurando-o na árvore próximo ao “parque” protegendo dos obstáculos colocamos isopor, fita para proteger de pancadas e acidentes tendo uma visão empática com o outro, cuidar, preservar, prevenir é o melhor remédio, ainda colocamos uns pneus junto à calçada para evitar cortes, lesões em nossas crianças, pensando na aprendizagem criativa, na ludicidade, no lazer, no brincar com segurança e responsabilidade mediando as ações das crianças por intermediação de adultos como prega Ivic (2010). Embasando a ideia da zona de desenvolvimento real, proximal podendo chegar ao seu potencial em desenvolver-se a ter competência de usar os brinquedos com autonomia indicados nas concepções vygotskianas.



Em círculos, colocamos 8 (oito) pneus pintados na entrada da escola, semienterrados no chão para possibilitar sentar-se, pular, subir, brincar, enfeitando o ambiente escolar dando inclusive um toque de arte e, mais uma opção de entretenimento aos alunos.

Otimizando o espaço escolar que é reduzido na unidade estudantil, foram elaboradas 4 (quatro) traves, sendo duas de cano PVC e duas de madeira criando desta forma 2 (dois)



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES  
Carlos Alexandre Firme de Oliveira, Luana Pricila Vieira Oliveira

minicampos de futebol para os educandos jogarem, se desenvolverem em sociedade, brincando por meio da socialização como assegura as teorias piagetianas.

Assim, cabe ressaltar a criação de jogos de tabuleiro como damas coladas em mesas com cadeiras para a utilização dos componentes jogarem, se divertirem e aprenderem, criando suas estratégias no jogo.

Reutilizando as mesas que iriam para devolução ao almoxarifado da prefeitura fizemos uma mesa de jogar dados para estimular os educandos a soma, contar e aprender brincando.

Ainda, foi idealizado uma sinuca com tacos, bolinhas de gude, mesas escolares, pregos, tintas e tábuas para as crianças brincarem em dupla competindo jogando com 10 (dez) bolinhas de gude quem colocar 6 (seis) primeiro é o ganhador, a princípio esta criação foi um sucesso deixando algumas crianças entretida na atividade criativa de jogar, se divertir sem precisar do auxílio de um adulto para controlar como bem sinaliza Manari (2010) em colaborar com o terno autogoverno, *self-government*. Aprender sozinho desenvolvendo-se, inclusive em saber competir sabendo perder sem uso de violência, mas sim fomentando o respeito, a amizade e o brincar aprendendo para a socialização humana para vida sinalizados nas ideias *deweyanas*.





## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES  
Carlos Alexandre Firme de Oliveira, Luana Pricila Vieira Oliveira



Utilização de outros recursos pedagógicos diversos como dominó, uno, caixa com revistas em quadrinho e livros espalhados pelas mesas fomentando a diversidade de opções aos gostos diversos em atender o alunado na sua habilidade de gosto almejando, estimular o desenvolvimento das competências como afirma em sua avaliação de aprendizagem construtiva Perrenoud (1999). Ensinar para aprender, e aprender no sentido amplo da palavra aprendendo no processo de aprendizagem contínuo, sem usar apreciação como um instrumento punitivo, mas, sim uma ferramenta de tomada de partida para construir novos caminhos ao saber discente e docente buscando aprender na dialética de ensino e aprendizado constante na didática escolar.

Material lúdico paradidático como jogos do pega vareta, jogos de sílabas, quebra cabeça, pingue pongue, atividades de arte com desenhos xerocados com figuras do universo infantil em mesas sentados pintando durante o intervalo.

Construção de uma roleta numérica, onde em uma mesa os alunos escolhem um número marca com uma tampinha de pet e giram o pêndulo ao parar em um número terá ganhadores ou não, assim, repete o procedimento várias vezes mudando as opções de números.

Com auxílio dos profissionais da escola como porteiro e outros, construímos uma gangorra que trouxe novidade ao espaço escolar, mais precisamente no intervalo deixando as crianças empolgadas em participar em filas no brinquedo, isso traz a noção básica da ética no nosso cotidiano, feita com parafusos, cadeiras de creche, eixo de bicicleta, um tronco de madeira de lei para ser a base e uma linha de madeira  $\frac{5}{8}$  para segurar as cadeiras subindo e descendo.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES  
Carlos Alexandre Firme de Oliveira, Luana Pricila Vieira Oliveira



A mais nova invenção que tem feito a festa da criançada é um brinquedo fabricado com uma ponta de eixo de carro com rolamento e cubo com 4 buracos para parafusar, conseguida em sucata e adaptada com soldagem de um serralheiro, fixada com concreto ao chão na posição vertical, em cruz fixa duas tábuas no cubo com parafusos, chapa de ferro do centro deixando bem fixo, no final de cada tábua uma cadeira de creche adaptada e afixada com parafusos, enfileirados para cada um ter direito de participar e brincar, os que esperam vão contando de 1(um) a (vinte), enquanto um grupo de 4 crianças giram em sentido horário, assim ao parar entra um novo grupo acontecendo o mesmo procedimento sucessivamente durante todo o intervalo e/ ou nas aulas de educação física e horas vagas.

Com esta dinâmica trabalha de forma direta ética, respeito, direito, igualdade, diversão, interatividade, dando a oportunidade dos educando ter muitas opções de brincar no intervalo interativo com alteridade e pragmatismo, favorecendo um ambiente proativo, alegre, divertido, inovador, prazeroso, oxigenando a cabeça dos educandos em apropriá-los de uma dialética ativa, livre contribuindo com a formação das competências fundamentais ao desenvolvimento integral do ser humano bem defendidas no mais atual documento que rege a educação brasileira a Base Nacional Comum Curricular-BNCC.

Esta experiência trouxe um novo olhar para a comunidade escolar em ex-alunos parar e pedir pra brincar nos brinquedos e “dizer que a escola só melhorou depois que eles saíram” Assim, como também há observação de professores da escola que admiram e classificam a iniciativa do intervalo monitorado e diversificado como uma atividade de sucesso e construção permanente de uma didática escolar que contempla a aprendizagem criativa, em confabular o lúdico com tarefas cotidianas do fazer pedagógico em aproximar a brinquedos e brincadeiras, lazer, cultura a vida dos alfabetizando-os como sugere a teoria *deweyana*.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES  
Carlos Alexandre Firme de Oliveira, Luana Pricila Vieira Oliveira

Pensando a organização do espaço, a aprendizagem por exemplo, por *self-government* construímos um bicicletário na escola para ordenar as bicicletas dos alunos ciclistas, trabalhando a ética, a organização em manter as bicicletas em um lugar adequado, arrumadas em seus devidos lugares colaborando assim com a formação da norma, da adequação correta na organização ética social tão presente em nosso cotidiano.



Uma metodologia ativa, construtiva, formativa como assegura Zabala (1998) no processo de viver e viver significa viver bem com êxito, com euforia, com saúde e sorriso na face revelando o mundo das crianças que nos ensina viver sem ter tantas preocupações, mas mesmo vivendo em uma comunidade de grande vulnerabilidade social, conseguem emergir a isso sobressaindo com risos, brincando, imaginando, sonhando com um cotidiano feliz tirando-os da escuridão, dando o direito de aprendizagem aos educando-os garantidos na Constituição Federal de 1988.

Ressaltamos ser de suma valia nos apoiarmos em metodologias criativas, ativas aproximando-nos do prévio do educando e trazendo ludicidade às práticas pedagógicas com a finalidade de favorecer as habilidades e competências fundamentais de modo divertido, criativo como é o mundo infantil. Esta ideia de trazer dinamismo, jogos, arte, cultura, inclusão, brincadeiras, brinquedos, métodos ativos contagia a escola desenvolvendo aulas mais atrativas por partes de alguns professores que usam estes espaços e estas ferramentas nas suas aulas.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES  
Carlos Alexandre Firme de Oliveira, Luana Pricila Vieira Oliveira

Deste modo, com um simples ato de abrir letras construímos um espaço de exposição artística dos trabalhos dos discentes.



Assim, estendemos a escola aos sábados com arte, temos cinema uma vez por mês, temos pipoca, suco, e cinema na escola com filmes infantis, contamos com a colaboração de alguns professores que dedicam seu tempo em prol da causa social voluntária, deste modo contribuir com a comunidade em abrir a escola aos finais de semanas como extensão cultural, lazer, diversão, aprender de forma áudio visual com prazer, arte cinematográfica aos discentes e famílias que se disponibilize em participar numa integração fabulosa, pois trazemos a comunidade para fazer parte integrativa na educação dos seus filhos.

Portanto, uma educação contemporânea, sustentável, humana, integral, ativa não pode deixar de se apoiar em todas as vertentes significativas que rodeiam a comunidade, para ser construída uma escola cidadã pertencente aos que dela fazem parte, intrínseca, harmonizando crianças, professores, gestão, colegiados, segmentos, funcionários, famílias, comunidade em uma rede de pertencimento democrático.

Possivelmente, podemos obter sucesso de transformarmos a escola em um ambiente construtivo, plural, diverso, acolhedor, democrático, livre, onde a instituição tenha suas diretrizes pedagógicas fincadas nos pressupostos delineados pela didática de ensino debruçadas nas raízes reais e, na construção integral do ser em comunhão com a comunidade como bem indica o Projeto Político Pedagógico-PPP.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES  
Carlos Alexandre Firme de Oliveira, Luana Pricila Vieira Oliveira

Assim, pode-se ressaltar a criação de três atividades coletivas que visa trabalhar o emocional, a integração, o protagonismo, o esporte, a competição sadia em desenvolver habilidades pessoais por meio da ação esportiva, show de talentos, para isto foi feita uma apresentação e duas competições por salas com a dinâmica da “bola quente” um jogo que se joga com as mãos e, o objetivo é derrubar um cone dentro de um retângulo, a equipe que derrubar o cone adversário três vezes primeiro é a vencedora. Ainda se realizou a semana da criança, onde toda equipe pedagógica juntos, democraticamente como sempre reúne ideias, filósofa e coloca-as em prática, fomos ao ginásio poliesportivo para a realização de um interclasse futebolístico envolvendo todos a participarem com times múltiplos com meninas e meninos. No decorrer da semana, cada dia tinha uma atividade até culminar com a pipoca, algodão doce, picolés, futebol de sabão, sala de dança pula-pula, cama elástica, piscina de bolinha etc. Como mostra as fotos.



Fonte Própria; Show de Talentos



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES  
Carlos Alexandre Firme de Oliveira, Luana Pricila Vieira Oliveira



Fonte Própria: Jogos de Hot Ball.



Fonte Própria: Semana da Criança, jogos no Ginásio.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES  
Carlos Alexandre Firme de Oliveira, Luana Pricila Vieira Oliveira



Fonte Própria: Brinquedo inflável futebol de sabão



Fonte Própria: Festa das Crianças, Brinquedos.

Destacamos a criação do projeto social “**transformando realidades**” ministrado pelo então professor Leandro Marques. Esta ação com aulas de Karatê tem agregado muitas vantagens aos nossos aprendizes, traz para a escola duas vezes na semana cerca de 30 (trinta) crianças, pais, mães e mais uma vez chama as famílias a serem protagonistas da vida escolar e, principalmente fazer parte da construção cidadã da educação ativa de seus descendentes.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES  
Carlos Alexandre Firme de Oliveira, Luana Pricila Vieira Oliveira



Temos o projeto "Dança na escola" que se abre à comunidade nas aulas de Zumba agregando mães, amigas, vizinhas, crianças incluindo todos juntos e misturados. Podemos compreender que trabalhar o corpo, a mente, com a arte de dançar é algo fundamental nas donas de casa tratando seu estado físico, emocional, psicológico incentivando mais saúde, lazer, bem-estar e acima de tudo a integração da família na escola de maneira inovadora. Ressaltamos que vem junto com as mães, pais, amigos, namorados e crianças para brincar nos brinquedos e jogos, transformando a escola em uma atração cotidiana na vida cultural dos habitantes do bairro e adjacências.

Elencamos a importância majoritária em pensar uma escola que atenda às diversas demandas que compõem as facetas da inteligência humana em prol da nossa permanência na esfera terrestre, para isto, precisamos mudar nosso comportamento em refletir nossos hábitos de consumo, de viver, agir, ser e fazer. É essencial buscar formar pessoas cada vez mais coletivas, sociais, empáticas, humanas, sustentáveis, culturais e inteligentes, para tanto usar o saber para proclamar o bem, porque se assim não for estamos fadados ao fracasso.

A Terra é nossa "pátria mãe", devemos cuidar, preservar, zelar enquanto há tempo, segundo Morin (2000). A educação do futuro deve se nortear na sustentabilidade, no humanismo, "aprender a ser, a fazer, a viver juntos e a conviver constituem aprendizagens indispensáveis que devem ser perseguidas de forma permanente pela política educacional de todos os países." no saber ser em harmonia plena com o meio ou caso contrário estamos dizimando nossa espécie a extinção.

A sustentabilidade, a preocupação com o presente e o futuro tendem a ser trabalhados na prática estudantil envolvendo toda a comunidade escolar, nesta dialética sociológica, política, econômica, ecológica, sustentável, moderna em diminuir os resíduos de lixo recicláveis produzidos pela sociedade consumista industrial capitalista e, sobretudo, propiciar a novas atitudes nos educandos em ter uma postura sustentável entendendo seu papel na conservação e perpetuação da espécie na globalidade terrestre.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES  
Carlos Alexandre Firme de Oliveira, Luana Pricila Vieira Oliveira

Deste modo tivemos a ideia de implantar um coletor de resíduos recicláveis no pátio da escola, para coletar o lixo e doar para pessoas da comunidade que vivem de coletar, muitos são irmãos, mães e pais de alunos. Esta mobilização em sair nas salas disseminando esta filosofia tem trazido bons resultados em colaborar com a conscientização da importância de separar o lixo, ganhar dinheiro como ele, ajudar o planeta em reciclar, ser solidário em ter a consciência de estar fazendo o bem, gerar renda para quem precisa e o ganho é coletivo, pois o meio ambiente agradece esta ação em ambos os sentidos sociais, ensinar pelo exemplo, buscando transformar as vertentes reais, humanas em nos fundamentar na educação para a vida, é mais que urgente educar no processo de viver, como indica a teoria deweyana.

A sustentabilidade deve permear nossa vivência cotidiana, viver em harmonia com os recursos naturais, não podemos esquecer que é o homem o dependente da terra e, é este mesmo homem que na sua maioria por ganância, exploração de vários aspectos destroem sua “casa” que é a terra, valoriza muitas vezes coisas supérfluas, deixando de lado o que é fundamental, a exemplo: a água e as plantas. Assim, se faz necessário didaticamente nos debruçarmos sobre as facetas de uma educação que priorize a formação integral do ser, pensando principalmente na condição sustentável e a perpetuação da espécie humana na esfera terrestre.

Ressaltamos, os Parâmetros Curriculares Nacionais-PCN apontando os conteúdos conceituais em as crianças fazerem distinção do que é real e fantasia, procedimentais em praticar, fazendo de modo ativo seu conhecimento, manuseando, participando, sendo protagonista como confabula a BNCC, e por fim, os conteúdos atitudinais em esperar que as crianças possam ser diferentes, aprendam na prática respeitar, ficar em fila, dar a vez ao colega ser solidário, amigo, esperar, ser ético agindo com atitudes esperadas como bom cidadão educado para construirmos um mundo mais justo, mais humano.



Assim, vem contribuindo com estas diretrizes o plantio de mudas de árvores frutíferas e distribuição aos funcionários, alunos, pais etc. Corroborando assim com a sustentabilidade futura, uma preocupação cotidiana que devemos ter em favorecer na escola caminhos práticos de transformar nosso mundo a partir de pequenos gestos.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES  
Carlos Alexandre Firme de Oliveira, Luana Pricila Vieira Oliveira



Considerando todas as estratégias que envolvem brinquedos, brincadeiras e jogos, com a finalidade de desenvolver o aprendizado por meio do *self-government* como sinaliza Munari (2010), apontamos a criação de um escorrego produzido com materiais puramente de reuso arrecadados na rua e doações de parceiros da escola que coletivamente fizeram a realização de mais um equipamento de lazer, diversão, aprendizado e socialização para alegria dos educandos.

Se é por meio do brincar que aprendemos socializando-os na primeira infância como assegura as aspirações filosóficas da teoria piagetiana, podemos notar com nitidez a organização em fila, o princípio da ética natural em saber respeitar os limites do outro de modo natural, com a autodisciplina pertinente ao *self-government*; autogoverno sem ser necessário a doutrinação de um adulto, o brincar por si só aproxima, cria regras de conduta entre os pequenos estimulando aprendizagens múltiplas como podemos ver nas figuras abaixo.

Ainda, pode-se apontar uma experiência notável ao atendimento humanizado quanto o recebimento das crianças com necessidades especiais-NEE no turno matutino, o espaço da sala multifuncional com jogos, brincadeiras, atendimento especializado pela psicopedagoga Jemima Teles Castro Diniz. Esta iniciativa tem oportunizado inclusão, atendimentos específicos caso a caso e até se estende às crianças da comunidade que são encaminhadas pela unidade de saúde da família, neste ambiente se pode observar com vistas melhores, com mais calma e atendendo, especificamente trabalhando atividades que possam desenvolver habilidades e aptidões pertinentes aos educandos e sua capacidade a seu modo e tempo de realização e aprendizagem. Imagens comprobatórias abaixo.

### Considerações finais

Considera-se que os resultados são positivos, pois vemos a diferença nítida no padrão, no cenário da escola e na satisfação das crianças, especialmente ao participar das atividades no espaço escolar externo às aulas com os professores e/ou na hora do intervalo, o monitoramento inibe ações violentas, correrias acidentadas etc. A diversidade de tarefas ajuda cada indivíduo a identificar-se com



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES  
Carlos Alexandre Firme de Oliveira, Luana Pricila Vieira Oliveira

atividades lúdicas que lhe interessam. Vale salientar a abertura e a integralização da comunidade em vir uma vez por mês ao cinema, à noite. Neste segundo semestre, tem-se o projeto da Zumba, abrindo três vezes na semana, trazendo a comunidade para participar da vida escolar livremente de maneira espontânea, muitas vezes conversamos com os pais sobre assuntos relacionados aos seus filhos numa conversa informal, leve, divertida, amigável, passamos a nos conhecermos mais, a nos vermos com muita frequência, criando um vínculo de convivência com a comunidade sem ser algo forçado. Ainda cabe ressaltar o projeto social do Karatê, com alunos da unidade ou da comunidade virem praticar esporte educativo na instituição, melhorando nitidamente a disciplina, o condicionamento físico e outros aspectos. Portanto, afirmamos que os resultados são magníficos, nos deixando orgulhosos de participar de uma construção formativa, de uma escola que caminha a pequenos passos, fazendo seu papel, que é primar por um ensino e aprendizagem inclusivo no sentido amplo da palavra, criativo, cultural, lúdico, participativo, democrático e ativo no atuar conforme prega a BNCC, vislumbrando o desenvolvimento integral, instigando o aprender e, aprender é aprender para a vida, como assegura a filosofia deweyana. Aprender socializando-se na teoria piagetiana em apontar que por meio do brincar aprendemos e aprendemos muito de maneira suave, alegre, com afetividade bem sugeridos nas acepções wallonianas.

Portanto, é significativo afirmar como bem indica as ideias de Ausubel “ensinar aquilo que é significativo para os educandos”, desta forma, teremos possibilidades de desenvolver as habilidades cognitivas do saber aprendendo sobre seu meio, acerca do que para ele faz sentido e é prazeroso, desperta interesse, aguçando a curiosidade e a inovação.

### REFERÊNCIAS

- AMARILHA, Marly. **Alice que não foi ao País das Maravilhas**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2006.
- AUSUBEL, D. P. **A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**, São Paulo: Moraes, 1982.
- BRASIL **Lei de Bases e Diretrizes da Educação, LDB. 9394/996**. Brasília: MEC, 1996. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm). Acesso em: jul. 2022.
- BRASIL. **Base Nacional Curricular Comum- BNCC**. Brasília: Ministério da Educação, s. d. 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: maio 2019.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: língua portuguesa**. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, s. d. 144p.
- BRITO, R. Rodrigo de. **Quem é Howard Gardner e o que é teoria das Inteligências múltiplas**. [S. l.: s. n.], 2018. Disponível em: <https://www.inteligenciadevida.com.br/pt/conteudo/quem-e-howard-gardner-especialistas-em-educacao/> Acesso em: out. 2021.
- COLOMER, Teresa. CAMPS, Anna. **Ensinar a ler ensinar a compreender**. Porto Alegre: Artmed, 2002.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES  
Carlos Alexandre Firme de Oliveira, Luana Pricila Vieira Oliveira

- FAZENDA, Ivani (Org). **O que é Interdisciplinariedade**. São Paulo: Cortez, 2008.
- FERREIRO, Emília. **Com todas as letras**. São Paulo: Cortez, 1994.
- FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.
- FREINET, Célestin. **A educação pelo trabalho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. (Publicada originalmente em 1947).
- FREIRE, Paulo, **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Autores Associados; Cortez, 1983. (Coleção polêmicas do nosso tempo)
- FREIRE, Paulo. **Política e educação: ensaios**. 5. Ed. São Paulo: Cortez, 2001. (Coleção questões de nossa época, v. 23)
- FUNDAÇÃO BRADESCO. **Conceitos de aprendizagem Criativa**. [S. l.]: Fundação Bradesco, s. d. Disponível em: <https://www.ev.org.br/cursos/conceitos-de-aprendizagem-criativa>. Acesso em: fev. 2022.
- 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 em: out. 2021.
- GRATIOT-ALFANDERY, Héléne. (Org). **Henry Wallon**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.
- IVIC, Ivan; COELHO, Edgar Pereira (Org). **Lev Semionovich Vygotsky**. Recife: Massangana, 2010.
- LENOIR, Rey; FAZENDA, B. **Les fondements de l'interdisciplinarité dans la formation á l'enseignement**. Canadá: Éditions du CRP/ Unesco, 2001.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.
- LUCKESI, Cipriano. Avaliação educacional escolar: para além do autoritarismo. **Revista da Ande**, São Paulo, n. 10, 1986.
- MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários a educação do futuro**. Tradução: Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- MUNARI, Alberto. **Jean Piaget**. Tradução: Daniele Saheb. Recife: Fundação Joaquim Nabuco; Editora Massangana, 2010.
- PERRENOUD, Philippe. **Avaliação: da excelência à regulação das aprendizagens**. Porto Alegre: Artmed Editora, 1999.
- SAVIANI, Dermeval. **Educação brasileira: estrutura e sistema**. 9 ed. Campinas: Autores Associados, 2005.
- 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: jul. 2022.
- WESTBROOK, Robert B.; TEIXEIRA, Anísio; ROMÃO, José Eustáquio; RODRIGUES, Verone Lane (Org). **JOHN DEWEY**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco; Editora Massangana, 2010. (Coleção Educadores).



**RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR**  
**ISSN 2675-6218**

GESTÃO PÚBLICA: LUDICIDADE, ARTE, JOGOS E BRINCADEIRAS TRANSFORMANDO REALIDADES  
Carlos Alexandre Firme de Oliveira, Luana Pricila Vieira Oliveira

ZABALA, Antoni, **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

ZILBERMAN, Regina. (org). **Leitura em crise na escola: as alternativas do professor**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1991.