ISSN: 2358-8829

O PÁTIO ESCOLAR COMO AMBIENTE PEDAGÓGICO INCLUSIVO; UMA PROPOSTA PARA PROMOVER APRENDIZAGEM E EQUIDADE.

Maciliana Maria Gonçalves
Luana Dias da Silva Oliveira

INTRODUÇÃO

O projeto vem propor uma transformação no pátio escolar em um ambiente educativo e mais inclusivo, garantindo que todos os alunos tenham mais oportunidades de participação e aprendizagem, respeitando suas diferenças e necessidades. A transformação do pátio por meio da pintura de circuitos motores e pedagógicos apresenta uma nova estratégia de baixo custo que vem a favorecer o desenvolvimento motor, cognitivo, social e emocional dos alunos, alinhando assim, aos princípios da Educação Inclusiva,da Psicomotricidade,da Neuropsicopedagogia e do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA). Assim,a proposta vem beneficiar todos os alunos, especialmente aqueles com Transtorno do Espectro Autista (TEA),Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH),deficiência física e dificuldades de aprendizagem. KISHIMOTO(2017) ressalta que as brincadeiras favorecem e muito uma construção de conhecimento, visando estimular a criatividade,a linguagem,a imaginação e a resolução de problemas. Além disso,a proposta do Desenho Universal para a Aprendizagem, vem garantir um planejamento de ambientes com práticas educacionais que contemplem múltiplas formas de engajamento, de representação e de inúmeras expressões , garantindo a participação coletiva de todos os alunos. squisa, além de apresentar uma síntese conclusiva acerca do trabalho desenvolvido.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

ISSN: 2358-8829

Nesse contexto, a realização deste projeto surgiu a partir da observação do cotidiano escolar dos estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental, especialmente durante os momentos de intervalo e utilização do pátio. Foi percebido que esse espaço, embora fizesse parte da rotina das crianças, não estava organizado de maneira a favorecer a participação, a convivência, a segurança e as diferentes formas de brincar. O espaço era utilizado predominantemente para o futebol e, em diversos momentos,as crianças que circulavam pelo local acabavam sendo atingidas ou se machucando durante as brincadeiras. Situações de conflitos, empurrões, quedas e outros episódios de violência física também eram recorrentes, evidenciando a necessidade de repensar a forma como aquele ambiente poderia ser utilizado. Na perspectiva histórico-cultural, Lev Vygotsky (2007) defende que a aprendizagem ocorre por meio das interações sociais e da mediação, sendo o brincar um instrumento privilegiado para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores.O projeto foi desenvolvido em quatro fases e os recursos necessários foram tintas acrílicas para piso (Cores variadas de alto contraste), solventes, pincéis, rolos de pintura, fita crepe de alta fixação, moldes de letras/números/figuras. Assim, o projeto ficou dividido em quatro fases coordenadas numa sequência intercaladas.

Fase 1: Mapeamento e Diagnóstico- Análise da infraestrutura do pátio e seleção do tipo de tinta/material durável. Definição dos elementos gráficos a serem pintados:

- Motor: Circuito de equilíbrio, pegadas de mãos/pés, caracol.
- Cognitivo/Pedagógico: Amarelinha numérica , trilha alfabética, reta numérica, formas geométricas.

Fase 2: Pintura e Revitalização - Ocorreu a higienização do piso e marcação dos desenhos, envolvendo um mutirão escolar (envolvendo professores, cuidadores , alunos assim gerando um sentimento de pertencimento), com a utilização de pintura com tintas laváveis, resistentes à intempérie e com alto contraste visual.

Fase 3: Implementação e Mediação - Apresentação das novas possibilidades de utilização do pátio para os alunos,por meio das pinturas de brincadeiras e circuitos motores/pedagógicos, criando assim, um ambiente acessível, inclusivo e estimulante para o desenvolvimento integral dos alunos.

Fase 4: Roda de Conversa - Após a realização das atividades de intervenção no pátio, foi promovida uma roda de conversa a partir do filme Matilda, estabelecendo relações entre a narrativa do filme e a proposta do projeto. Os alunos foram convidados

a refletir sobre a importância da escola, dos espaços de aprendizagem, da criatividade, da participação e do direito de cada criança aprender em um ambiente acolhedor e inclusivo.

REFERENCIAL TEÓRICO

Freire (1987), em sua obra Pedagogia do Oprimido, apresenta uma concepção de educação fundamentada no diálogo, na participação e na valorização dos sujeitos como protagonistas do processo educativo. Essa ideia dialoga com a proposta de reorganização do pátio, uma vez que considera as necessidades, as experiências e a participação dos estudantes na construção de um ambiente mais democrático e acolhedor.

Para Tizuko Morchida Kishimoto (2011), os jogos e as brincadeiras possuem importante dimensão educativa, contribuindo para a socialização, a criatividade, a autonomia e a construção de aprendizagens significativas. Assim, oferecer diferentes experiências e possibilidades de brincar ao cotidiano escolar representa ampliar as oportunidades de participação, respeitando os interesses das crianças.

Dessa maneira, o projeto compreende o pátio como um espaço pedagógico intencional, no qual brincar, aprender e conviver são experiências indissociáveis. Sua reorganização busca promover inclusão, equidade e protagonismo infantil, evidenciando que o espaço também educa e que todas as crianças têm o direito de ocupar, participar e aprender.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a implantação de jogos e brincadeiras, como amarelinha, jogo da velha, mímicas, atividades de lateralidade e trilhas numéricas, observou-se maior diversidade nas experiências vivenciadas pelas crianças, favorecendo a socialização, o respeito às regras, a cooperação e a autonomia.

A receptividade dos estudantes foi positiva, alcançando aproximadamente 80% de aceitação da proposta. O espaço passou a atender diferentes interesses e formas de

participação, envolvendo mais de 150 estudantes, considerando os turnos de funcionamento.

Os resultados evidenciam que pequenas intervenções no ambiente escolar podem produzir impactos importantes na convivência e nas oportunidades educativas. Além da transformação física, o projeto possibilitou ressignificar o recreio, tornando-o mais participativo, inclusivo e acolhedor.

Dessa forma, a experiência demonstra que o pátio, quando planejado com intencionalidade pedagógica, deixa de ser apenas um espaço de intervalo e passa a constituir um ambiente de aprendizagem, pertencimento e desenvolvimento coletivo

os Resultados, deverá constar a esquematização dos dados encontrados, na forma de categorias analíticas e sistematização dos achados empíricos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto evidenciou que ações simples, realizadas com materiais acessíveis e participação coletiva, podem promover mudanças significativas na rotina escolar. Mais do que colorir o pátio, a proposta estimulou novas possibilidades de aprender, brincar, participar e pertencer, transformando um espaço antes marcado por conflitos e limitações em um ambiente de aprendizagem, convivência e inclusão. Essa conclusão dialoga com (FREIRE, 1987) que afirma “ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam em comunhão, mediatizados pelo mundo”. Nesse sentido, o próprio pátio tornou-se mediador das aprendizagens, das relações e das experiências vivenciadas pelos alunos .Conclui-se, portanto, que, quando o aluno participa da construção e transformação do espaço que utiliza, ele não apenas modifica o ambiente: ele também se transforma por meio dele. Assim, o projeto evidenciou que o espaço escolar não é apenas cenário para a aprendizagem, mas pode constituir-se como um recurso pedagógico vivo, capaz de favorecer autonomia, participação, equidade, pertencimento e novas formas de aprender.

Palavras-chave: Pátio escolar. Aprendizagem. Ludicidade. Inclusão. Protagonismo infantil. Equidade.

ISSN: 2358-8829

AGRADECIMENTOS

A vocês, nossos queridos alunos, todo o nosso carinho e agradecimento! Cada sorriso, cada brincadeira e cada descoberta deram sentido a este projeto. Vocês nos ensinaram que educar também é escutar, acolher e transformar. Este espaço é nosso, mas foi construído pensando em vocês e por vocês e com vocês!

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2017.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: LTC, 2013.

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007. ➢ Disponível em :https://youtu.be/QD12PO3cTug?si=1A_iJfDTh0UmQXOw. Acessado em Agosto/2026.