

---

## ATIVIDADES LÚDICAS COMO PROPOSTA DE INTERVENÇÃO ESCOLAR À VIOLÊNCIA NO RECREIO

---

**Heriberto Silva Nunes Bezerra<sup>1</sup>**  
**Izabel Cristina Alves da Silva Amorim Dias<sup>2</sup>**  
**Joana D'arc Toscano da Silva Pereira<sup>3</sup>**

**Resumo:** O presente artigo tem como objetivo refletir sobre a utilização de jogos e brincadeiras como práticas educativas no ambiente escolar, em especial, no momento de recreio em escolas públicas de Ensino Fundamental I. Além disso, busca discutir a importância de se trabalharem os conteúdos atitudinais, representados pela solidariedade, respeito mútuo e cooperação, os quais tendem a coibir à violência escolar em horários de recreação. Para tal, assumimos como percurso metodológico a pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa, realizando o embasamento teórico por meio de estudos de autores que debatem as temáticas, ensino-aprendizagem, atividades lúdicas e Educação Infantil, tais como: Orlick (1989), Freire (1996; 2005), Nascimento (1998) e Pontes (2005), a análise e as interpretações teóricas realizadas foram viáveis através da metodologia da dialética. Como resultado de pesquisa, foi possível verificar que os jogos cooperativos e as atividades lúdicas apresentam possibilidades e limitações, permitindo em conjunto com outras ações, a apreensão de conhecimentos, o desenvolvimento socioeducativo, a potencialização da criatividade, da curiosidade e a socialização dos educandos.

**Palavras-chave:** Jogos Cooperativos; Atividades Lúdicas; Ensino-Aprendizagem; Violência no Recreio.

### PLAY ACTIVITIES AS A PROPOSAL FOR SCHOOL INTERVENTION TO VIOLENCE IN RECREATION

**Abstract:** This article aims to reflect on the use of games and play as educational practices in the school environment, especially at recess in elementary public schools I. Furthermore, it seeks to discuss the importance of working on the attitudinal contents, represented for solidarity, mutual respect and cooperation, which tend to curb school violence during recreation hours. For this, we assume the qualitative nature of bibliographic research as a methodological path, carrying out the theoretical basis through studies by authors who debate the themes, teaching-learning, playful activities and early Childhood Education, such as: Orlick (1989), Freire (1996; 2005), Nascimento (1998) and Pontes (2005), the analysis and the theoretical interpretations performed were feasible through the methodology of dialect. As a result of the research, it was possible to verify that cooperative games and recreational activities have possibilities and limitations, allowing, in conjunction with other actions, the apprehension of knowledge, socio-educational development, the enhancement of students' creativity, curiosity and socialization.

**Keywords:** Cooperative Games; Playful Activities; Teaching-Learning; Violence in the Playground.

---

<sup>1</sup> Doutorando pelo Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (PPgECM/UFRN), licenciado em Matemática pelo Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), especialista em Ensino de Língua Portuguesa e Matemática numa Perspectiva Transdisciplinar pelo IFRN. Professor de Matemática na Escola Municipal Professora Francisca Ferreira. E-mail: [heribertobezerra@rn.sesi.org.br](mailto:heribertobezerra@rn.sesi.org.br). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9666-3436>.

<sup>2</sup> Especialista em Gestão e Coordenação Pedagógica pela Faculdade Estácio do Rio Grande do Norte (FATERN), especialista em Educação Infantil pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), graduada em Pedagogia pela Universidade Veiga de Almeida (UVA). E-mail: [belaamorim23@gmail.com](mailto:belaamorim23@gmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3351-7722>.

<sup>3</sup> Pós-graduada em Psicopedagogia pela Universidade Castelo Branco (UCB), especialista em Pedagogia do Movimento na Primeira Infância pela mesma instituição, pedagoga pela Universidade Veiga Almeida (UVA). E-mail: [joana.toscano1978@gmail.com](mailto:joana.toscano1978@gmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5238-5684>.

## 1 INTRODUÇÃO

As estratégias pedagógicas são excelentes oportunidades para que os educadores conheçam novos caminhos para o compartilhamento do conhecimento científico, além de permitir a crítica reflexão sobre suas metodologias de ensino e práticas pedagógicas e promover alterações na rotina de sala de aula, o que tende a motivar a participação dos educandos nas atividades propostas e contribuir para a apreensão dos saberes sistemáticos.

Nessa vertente, Freire (1996) afirma que é por meio da reflexão crítica sobre as práticas pedagógicas de hoje, que os educadores poderão melhorar as práticas de amanhã. Além do mais, aspectos cognitivos, como por exemplo, a curiosidade, a criatividade, a criticidade e autonomia devem ser desenvolvidos diariamente em sala de aula, em um trabalho conjunto entre educador-educando, um processo de formação mútua.

Destarte, a utilização de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas no ambiente escolar, segundo estudos de Rau (2013), configura-se como uma excelente estratégia pedagógica que tende a promover a dinamicidade em sala de aula e despertar o interesse dos educandos para a aprendizagem escolar.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental (BRASIL, 1998), asseguram que a participação em jogos de grupo, atividades lúdicas e brincadeiras, também representam uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para as crianças, além de um estímulo para desenvolverem o raciocínio lógico.

Neste contexto, como educadores e coordenadora pedagógica, em escola pública de Ensino Fundamental I na cidade de Natal/Rio Grande do Norte, durante o primeiro trimestre de 2018, percebemos que durante os horários de recreio, frequentemente, ocorriam discussões, brigas e ofensas entre os próprios educandos, fatos estes que nos causaram inquietações. Logo, em um trabalho coletivo, reunimos a equipe escolar, a fim de investigar estudos de teóricos que apresentassem propostas de intervenções escolares nessa vertente, além de pensar alternativas práticas para solucionar essa problemática verificada.

Assim, esse artigo científico tem como objetivo refletir sobre a utilização de jogos e brincadeiras como práticas educativas no ambiente escolar, em especial, no momento de recreio em escola pública de Ensino Fundamental I na cidade de Natal/RN. Além disso, busca discutir a importância de se trabalharem os conteúdos atitudinais, representados pela solidariedade, respeito mútuo e cooperação, os quais tendem a coibir à violência escolar em horários de recreação.

Para alcançarmos os objetivos supracitados, assumimos como percurso metodológico a pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa, buscando o embasamento teórico em estudos de autores de debatem as temáticas, ensino-aprendizagem, Educação Infantil e atividades lúdicas, tais como: Orlick (1989), Freire (1996; 2005), Nascimento (1998) e Pontes (2005).

Sobre a pesquisa bibliográfica, compreendemos por intermédio de Gil (2018), ser desenvolvida a partir de materiais já publicados, impressos ou não, como por exemplos, livros, revistas, jornais, teses, dissertações, anais de eventos e artigos científicos. Todavia, o investigador deve observar os materiais encontrados, atentando para as condições de coleta e análise dos dados e possíveis incoerências ou contradições dos estudos utilizados.

Outrossim, para a análise e interpretação dos estudos de teóricos selecionados, utilizamos a metodologia da dialética, a qual segundo Minayo (2014) o objeto do conhecimento implica uma ação educativa no sentido de desafiar, estimular e provocar o sujeito a estabelecer uma relação significativa com o objeto. “[...] É a ciência e a arte do diálogo, da pergunta e da controvérsia, ela busca nos fatos, na linguagem, nos símbolos e na cultura, os núcleos obscuros e contraditórios para realizar uma crítica informada sobre eles. [...]” (MINAYO, 2014, p. 167).

Acreditamos que essa pesquisa colaborará com a comunidade escolar, promovendo a reflexão crítica sobre estratégias pedagógicas, atividades lúdicas no Ensino Fundamental I e violência escolar, especialmente, durante os intervalos para a recreação infantil. Confiamos ainda, que esse estudo contribuirá com futuros e atuais educadores inspirando-os a desenvolverem em suas escolas práticas pedagógicas mais divertidas e interativas por meio de materiais lúdicos, jogos cooperativos e brincadeiras educativas.

Desse modo, esse trabalho científico está estruturado em três (3) blocos: o primeiro é essa introdução, na qual apresentamos uma breve contextualização da temática, problemática, objetivos, metodologia e justificativas da pesquisa. Posteriormente, discutimos sobre atividades lúdicas, ensino-aprendizagem e violência escolar no recreio à luz de estudos de teóricos que debatem as temáticas. Finalmente, apresentamos as considerações finais e referências.

## **2 CONCEPÇÕES TEÓRICAS SOBRE ATIVIDADES LÚDICAS, ENSINO-APRENDIZAGEM E VIOLÊNCIA ESCOLAR NO RECREIO**

Existem diversas discussões sobre a importância de práticas educacionais que possibilitem o desenvolvimento e estimulem valores, como solidariedade, respeito mútuo e cooperação. Esses debates vêm crescendo na área da educação e ganhando proporções alarmantes à medida que a palavra de ordem para a sociedade é mundo globalizado, onde para muitos tornou-se sinônimo de competitividade e individualismo.

Percebemos ainda que, desde a infância, muitos pais cultivam em seus filhos o valor de competição, almejando que esses sejam sempre os melhores e/ou maiores, vencedores de todos os obstáculos encontrados, inicialmente, no ambiente escolar. Outros projetam em seus filhos seus sonhos, desejos profissionais e/ou pessoais não alcançados, logo, os pressionam e esperam deles a perfeição em todas as atividades.

Sabemos que a sociedade contemporânea, muitas vezes, tem reprimido os laços de solidariedade e cooperação, enfatizando aspectos como o individualismo e competitividade, justificados por meio da meritocracia, ou seja, que o estudante precisa ser “o melhor” na escola para que assim, consiga se destacar entre os demais colegas e futuramente alcançar excelentes oportunidades profissionais e acadêmicas.

Identificamos essa problemática como um dos desafios para a educação contemporânea, pois os reflexos de tais cobranças sobre as crianças, as quais ainda estão conhecendo novos sentimentos, ambientes e desafios durante a infância, são refletidos e evidenciados durante o horário de recreação escolar. Visto que, observamos durante nossas rotinas escolares, que alguns estudantes demonstraram fácil irritação durante as brincadeiras, as quais não eram supervisionadas por adultos. Em alguns momentos, constatamos agressões físicas e verbais, em uma falsa tentativa de delimitar seus espaços e expressar superioridade sobre os demais colegas de sala de aula.

Prodócimo e Recco (2008) relatam em seus estudos que, em uma escola pública de Ensino Fundamental I em Campinas/São Paulo, no ano de 2008, constataram a agressividade de muitos educandos durante as brincadeiras em horários de recreio. Todavia, por intermédio de intervenções pedagógicas, foi possível promover a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas, jogos e brincadeiras orientadas pela supervisão pedagógica, além de trabalhar aspectos cognitivos e sociais, tais como a solidariedade, a cooperatividade e o respeito mútuo no momento de recreação.

Esses valores, em muitas situações, são invertidos entre competição e competitividade em mundo globalizado, o qual contribui para que as crianças desenvolvam uma maior impaciência e intolerância com o próximo. escanteando, muitas vezes, aspectos sociais como o argumento, o diálogo e a empatia para com o semelhante. Percebemos ainda, a dificuldade dos educandos em trabalhar as atividades de forma coletiva, como também em administrar suas atitudes e emoções, ao ganhar e/ou perder ao término de jogos ou brincadeiras.

Segundo Curtis (2014), há entre muitos educandos um mito de que para ser bom em algo é necessário estar sempre na primeira colocação, seja em uma competição, seja em uma atividade escolar com os demais colegas, principalmente em tarefas que exigem esforço físico, habilidades motoras e raciocínio lógico-matemático.

De acordo com Ponty (1994) compreendemos que o tempo, em alguns casos, é uma considerável solução para os problemas de violência no recreio entre crianças, se construirmos com eles as regras do jogo da vida. Nesse sentido, Ponty (1994, p. 463) afirma que:

[...] é no presente que compreendo os meus vinte e cinco anos primeiros como uma infância prolongada que deveria ter sido seguida por uma servidão difícil, para chegar enfim, à autonomia. Se me reporto a esses anos, tais como os vivi e os trago em mim, sua felicidade recusa-se a deixar-se explicar pela atmosfera protegida do ambiente familiar, é o mundo que era mais belo, as coisas que eram mais atraentes e nunca posso estar seguro de

compreender o meu passado melhor do que ele, se compreende a si mesmo quando o vivi, nem fazer calar o seu protesto. A interpretação que lhe dou está ligada à minha confiança na psicanálise, amanhã com mais experiência e mais clarividência, talvez, eu a compreenda de outra maneira e, conseqüentemente construa de outra maneira o meu passado.

É neste futuro que Ponty (1994) retrata no trecho citado acima, que devemos acreditar que as regras vivenciadas nos jogos tragam para os sujeitos resoluções para seus problemas individuais e/ou coletivos, relacionando-as com a competitividade humana exacerbada identificadas no ambiente de ensino, no horário de recreação e além dos muros da escola.

Como educadores devemos, em parceria com a família, assegurar que valores e princípios éticos, sociais, humanos e morais, sejam interiorizados pelas crianças, para que esses alcancem a adolescência, a juventude e cheguem à fase adulta, conhecendo e exercitando em suas vidas os aspectos atitudinais como, respeito mútuo, solidariedade, cooperatividade e tolerância.

Infelizmente, presenciamos diariamente no ambiente escolar crianças frágeis emocionalmente, que apresentam agressividade durante os jogos competitivos e dinâmicas realizadas durante o recreio. Como por exemplo, quando um educando não consegue dividir a bola com o colega em uma partida de futebol, ou no jogo de queimada, percebemos a agressividade em devolver a bola ao outro jogador, como também nas palavras ofensivas proferidas por motivos banais. O que deveria ser um momento de prazer e diversão, torna-se um cenário de intolerância e desrespeito mútuo.

Nesse contexto, a escola deve buscar intervenções pedagógicas para resolver essa problemática, porém o trabalho coletivo, entre educadores, supervisão pedagógica, direção escolar e família, se faz necessário, visto que são os principais pilares educacionais das crianças, principalmente durante a Educação Infantil e o Ensino Fundamental. A reflexão crítica sobre as práticas educativas e o planejamento pedagógico e familiar são essenciais para que os educandos desenvolvam a flexibilidade, a tolerância, a cooperatividade, solidariedade, autonomia, criatividade e capacidade de tomar decisões coletivamente.

Freire (2005) em *Pedagogia do Oprimido*, enfatiza que o educador deve, através de suas práticas pedagógicas incentivar a curiosidade em seus educandos, pois ao coibir a criticidade, a curiosidade e a criatividade em sala de aula, ele está amesquinhando o que há de mais belo no processo de ensino-aprendizagem.

Outrossim, Nascimento (1998) destaca que os jogos, as brincadeiras e as atividades lúdicas, se bem planejadas e orientadas pelo educador, são excelentes oportunidades para que os educandos apreendam os conhecimentos sistemáticos de forma interativa e divertida, além de desenvolverem aspectos sociais, por meio do trabalho em equipe, e contribuírem para a potencialização da criatividade, da curiosidade e da criticidade.

Orlick (1989) destaca também que os jogos cooperativos permitem aos educadores desenvolverem uma nova lógica quanto à utilização dos jogos para o desenvolvimento psicológico e social dos educandos, já que não apresentam o objetivo de diferenciar os ganhadores dos perdedores. Desse modo, (ORLICK, 1989, p. 104) complementa que:

[...] se fizermos com que cada criança se sinta aceita e dermos a cada uma um papel significativo a desempenhar no ambiente de atividade, estaremos bem adiantados em nosso caminho para a solução da maioria dos sérios problemas psicossociais que atualmente permeiam os jogos e os esportes. Essa é uma das razões porque é tão importante criar jogos e ambientes de aprendizado onde ninguém se sinta um perdedor.

Esse ambiente de competição amistosa deve ser promovido não somente dentro da sala de aula, como também no recreio, supervisionado pela coordenadora escolar ou por outro colaborador da instituição, e que possua como intuito apenas a diversão e o prazer por meio de brincadeiras educativas e jogos cooperativos, em que não haja perdedores, nem desmerecimento de nenhum colega.

Ademais, Nascimento (1996) afirma que o uso de atividades lúdicas no ambiente escolar, desperta o interesse do educando pela aprendizagem, motiva-o a buscar novos caminhos para apreensão do conhecimento sistemático, além disso, possibilita ao educador apresentar o conteúdo matemático de forma interativa e divertida, mudando a rotina da sala de aula.

Confiamos que há diversas possibilidades de utilizarmos os jogos, os materiais lúdicos e as brincadeiras durante o horário de recreio escolar, como instrumentos pedagógicos que podem colaborar com os educandos na apreensão de saberes. Além do mais, é viável realizarmos por meio destes instrumentos pedagógicos, a transdisciplinaridade entre disciplinas e áreas de conhecimentos, não limitando o seu uso apenas às disciplinas de Artes e Educação Física. Porém, podemos utilizar os materiais lúdicos, jogos e brincadeiras para a aprendizagem de conceitos da Matemática, Língua Portuguesa, História e Geografia.

Bezerra e Nascimento (2018) relatam que o uso de jogos no ambiente escolar desperta o interesse dos estudantes pelo conhecimento matemático, como por exemplo, o tangram<sup>4</sup> pode ser utilizado para trabalhar as propriedades das figuras planas, tais como: quadrado, retângulo, losango e triângulo, além do dominó, o qual desenvolve o raciocínio lógico, e pode colaborar com a aprendizagem das operações básicas.

Segundo estudo de Caineli e Corbellini (2018) o tangram é uma excelente ferramenta pedagógica que auxilia o educador no ensino de conceitos geométricos, como área, perímetro e classificação de triângulos, além de favorecer a aprendizagem dos estudantes através de atividades interativas e lúdicas, as quais tornam as aulas mais dinâmicas e atrativas. As autoras por fim atestam

<sup>4</sup> De acordo com Souza (2003) o tangram é um quebra-cabeça chinês, de origem milenar, constituído por sete peças, chamadas de tans - cinco triângulos, sendo dois grandes, dois pequenos e um médio, um quadrado e um paralelogramo - com as quais é possível criar e montar diversas figuras, como por exemplos: animais, pessoas, objetos, números e letras.

que o tangram é um jogo próprio para construções em geometria plana, pois proporciona a modelagem de muitas figuras planas somente usando as sete peças que o compõem.

Suponha que um educando retire uma pedra do dominó que possua em suas extremidades o número dois (2) e o número quatro (4), o seu companheiro de jogo, pode solicitar que ele realize uma multiplicação com os valores presentes na pedra do dominó, logo,  $2 \times 4 = 8$ . Na rodada seguinte, o educando que retirou inicialmente a pedra, deverá escolher uma operação básica para o seu colega responder, a partir da nova peça que ele retirará do jogo.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental ainda evidenciam a relevância de jogos e materiais lúdicos no ambiente escolar, pois “[...] a participação em jogos de grupo também representa uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para a criança e um estímulo para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico”. (BRASIL, 1998, 32).

Outrossim, percebemos através de nossas experiências na docência e na supervisão pedagógica, que muitos pais, infelizmente acabam por negligenciar as dificuldades de aprendizagem de seus filhos, demonstrando, em algumas ocasiões, desconhecerem os motivos para a frequente agressividade, isolamento, e/ou intolerância no ambiente escolar, em especial, no horário do recreio.

Percebíamos que em sala de aula, muitos estudantes expressavam insegurança e timidez, outros demonstravam ansiedade e inquietude, logo, nos momentos de recreação esses sentimentos eram extravasados através de atitudes agressivas e desrespeitosas, as quais eram repreendidas pela coordenação escolar junto aos educadores da instituição.

Logo, concluímos que a falta de diálogo entre a família e o educando, junto a ausência do apoio familiar, tende a desenvolver a insegurança, desconfiança, improdutividade e desinteresse escolar. A esse respeito, por intermédio de estudos de Scoz (2002, p. 71) é possível constatar que “[...] não há dúvidas de que a influência familiar é decisiva na aprendizagem dos alunos. Os filhos de pais extremamente ausentes vivenciam sentimentos de desvalorização e carência afetiva, que os impossibilitam de obter recursos internos para lidar com situações adversas”.

Coincidindo com as reflexões de Scoz (2002), Pontes (2005) analisa o comportamento e as expressões das crianças no ambiente escolar, a partir de uma perspectiva sociocultural, em que a agressividade, a violência e a intolerância demonstradas na escola, provavelmente são reflexos das relações pessoais observadas e/ou vivenciadas no seio familiar. Pontes (2005, p. 59) ainda complementa que:

[...] a expressão não é um processo isolado, fruto de um desenvolvimento natural, mas objeto de uma ação cognitiva, afetiva e motora da criança sobre o repertório cultural, o qual tem acesso. É o resultado de ações em reciprocidade, nas quais a criança internaliza os elementos e constrói relações vinculadas às suas experiências culturais. A expressividade infantil implica na construção de formas de linguagem e comunicação exercidas no processo de socialização. Atuando expressivamente, é que a criança apreende e vivencia formas de ser e estar no mundo humano.

Interpretamos que em um trabalho de equipe, composto por educadores, supervisão pedagógica, direção escolar, coordenadores e com o suporte familiar é possível buscar intervenções pedagógicas para coibir a violência escolar nos momentos de recreação. As brincadeiras que rotulam ganhadores e perdedores devem ser substituídas por atividades lúdicas, jogos e práticas interativas, supervisionadas por um colaborador escolar, e que tenham como objetivo a aprendizagem de conhecimentos, a socialização dos educandos e o desenvolvimento cognitivo.

Pensando em contribuir no processo de ensino-aprendizagem e na formação humana, social e cultural dos educandos, devemos adotar em nossas escolas, durante as aulas e no horário do recreio, atividades lúdicas, jogos cooperativos e brincadeiras educativas, de modo a despertar o interesse dos educandos para a aprendizagem escolar, além de colaborar na potencialização da criatividade, da criticidade, da curiosidade e da autonomia.

Deste modo, indubitavelmente, estaremos educando e colaborando na formação de futuros cidadãos éticos, os quais demonstrarão em suas atividades cotidianas e profissionais, o respeito mútuo, a tolerância, a solidariedade ao próximo e o espírito de cooperativismo. Virtudes estas, que ao serem interiorizadas, promoverão transformações significativas em suas vidas.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em suma, percebemos por meio da discussão teórica e de nossas experiências profissionais como educadores e supervisora pedagógica em escola pública de Ensino Fundamental I na cidade de Natal/Rio Grande do Norte, que a agressividade, a intolerância e a violência física e verbal demonstradas por muitos educandos no horário de recreio, podem estar associadas a fatores familiares, emocionais e culturais.

Além disso, os jogos escolares de caráter competitivo devem ser evitados, pois a competitividade exacerbada tende a promover o individualismo, o desrespeito, a intolerância e as agressões. Ainda, esse tipo de brincadeira acaba por rotular os participantes como ganhadores e perdedores, assim contribuindo para que muitos educandos se sintam inseguros, ansiosos e frustrados, sentindo-se incapazes de apreender ou de obter êxito em um dos jogos.

Como possível intervenção pedagógica, os autores destacam a importância do uso de material lúdico, brincadeiras educativas e jogos cooperativos durante o horário de recreação, pois esses instrumentos pedagógicos, associados ao planejamento escolar e supervisionado por um colaborador da escola, auxilia na apreensão de conhecimentos sistemáticos, potencializa os aspectos cognitivos, como por exemplo, a criatividade, a criticidade e a curiosidade, além de incentivar a socialização dos educandos por meio do trabalho em equipe.



Outrossim, a utilização desses instrumentos pedagógicos no ambiente escolar, promove ao educando o desenvolvimento de princípios atitudinais tais como a (o): solidariedade, respeito mútuo, cooperatividade e tolerância, os quais são elementos fundamentais para sua formação humana e social. Permitindo ainda, aos educadores e aos colaboradores da escola, a realização de atividades divertidas e interativas, que despertam o prazer e o interesse dos estudantes pela aprendizagem.

Vale salientar também a necessidade da participação familiar no processo de ensino-aprendizagem dos educandos, através de frequente acompanhamento: nas reuniões de pais, no auxílio para a realização de tarefas encaminhadas para casa e no diálogo sobre a rotina escolar de seus filhos, pois, apreendemos que as crianças que não possuem o apoio familiar em seus estudos, demonstram maior insegurança, ansiedade e agressividade em sala de aula e no recreio escolar.

## REFERÊNCIAS

BEZERRA, Heriberto S. N.; NASCIMENTO, José Mateus do. O uso de jogos na aprendizagem de matemática: experiências no Pibid em escola pública da cidade de Natal. In: EpePE, 7., 2018. Natal. **Anais [...]**. 2018.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SETEC, 1998.

CAINELLI, Adailza; CORBELLINI, Silvana. O tangram na construção de conhecimentos na geometria plana. **CIET:EnPED**, [S.l.], maio 2018. ISSN 2316-8722. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/702/571>. Acesso em: 04 jul. 2020.

CURTIS, William. **How to improve your math grades**. Berkeley (CA): Occam Press, 2014. Disponível em: [encurtador.com.br/abfi8](http://encurtador.com.br/abfi8). Acesso em: 02 de jul. 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 37. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 40. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2018.

PONTY, Maurice Merleau. **Fenomenologia da Percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14. ed. São Paulo: HUCITEC, 2014.

NASCIMENTO, Heitor Guerra do. **Licenciatura em Matemática: metodologia e didática do ensino de Matemática**. Salvador; FTC/EAD, 1998.

OLICK, Terry. **Vencendo a competição**. São Paulo: Círculo de livro, 1989.

PONTES, Giovânia Maurício Dias. O ensino de Arte na infância. *In*: MELO, José Pereira; PONTES, Giovânia Maurício Dias; CAPISTRANO, Naire Jane. (Org.). **Livro didático 1: o ensino de Arte e Educação Física na infância**. Natal, RN: Pandeia, 2005.

PRODÓCIMO, Elaine., RECCO, Kethylin.V. Recreio escolar: uma análise qualitativa sobre a agressividade entre os estudantes de ensino fundamental I. *In*: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO EDUCERE, 8, 2008, Curitiba. **Anais [...]**. Curitiba: PUCPR, 2008.

RAU, Maria Cristina. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2.ed. Curitiba (PR): Editora IBPEX, 2013. Disponível em: [https://www.academia.edu/37226883/A\\_LUDICIDADE\\_NA\\_EDUCACAO\\_IBPEX\\_DIGITAL](https://www.academia.edu/37226883/A_LUDICIDADE_NA_EDUCACAO_IBPEX_DIGITAL). Acesso em: 12 abr. 2020.

SCOZ, Beatriz. **Psicopedagogia e realidade escolar: o problema escolar e de aprendizagem**. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

SOUZA, Eliane. R. *et al.* **A matemática das sete peças do Tangram**. 3. ed. São Paulo: Centro de Aperfeiçoamento do Ensino de Matemática. IME/USP, 2003.