

INTERVALO INTERATIVO: DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA À PROMOÇÃO DA SAÚDE NO COTIDIANO ESCOLAR

Ruanna Ester Garcia Jansen

Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IEMA Pleno Carutapera

Introdução: A restrição do uso de aparelhos celulares no ambiente escolar trouxe mudanças para a rotina dos estudantes e também novos desafios para a escola, principalmente durante os momentos de intervalo. Essa realidade é ainda mais presente em uma escola de tempo integral, onde os alunos permanecem por um período maior e precisam encontrar outras formas de aproveitar o tempo livre. A partir dessa necessidade surgiu o Projeto Intervalo Interativo, desenvolvido pela professora de Educação Física com a proposta de oferecer aos estudantes novas possibilidades de lazer, convivência e interação dentro da própria escola. **Objetivo:** Relatar a experiência de desenvolvimento do Projeto Intervalo Interativo como estratégia de promoção do lazer, da socialização e do bem-estar dos estudantes no ambiente escolar. **Relato de experiência:** O projeto foi desenvolvido no IEMA Pleno Carutapera com estudantes da 1ª, 2ª e 3ª séries do Ensino Médio. A proposta foi apresentada inicialmente aos professores durante a semana pedagógica e, posteriormente, passou a fazer parte do planejamento da disciplina de Educação Física, por meio do objeto de conhecimento Jogos de Mesa, Tabuleiro e Cartas. Durante as aulas, os estudantes foram divididos em equipes e participaram da construção dos próprios jogos. Foram confeccionados tabuleiros de dama e xadrez utilizando materiais simples e acessíveis, como papelão, impressões e tampas de garrafa. Essa produção foi inserida no Guia de Aprendizagem e também fez parte da avaliação do primeiro período. A gestão escolar e alguns professores contribuíram com a doação de jogos de UNO, dominó e peças de xadrez, ampliando os materiais disponíveis para o projeto. Além disso, duas mesas para tênis de mesa foram produzidas pelos estudantes em conjunto com o componente curricular PECS. Após essa etapa, os jogos ficaram disponíveis para utilização, principalmente durante o intervalo do almoço, que possui maior duração por se tratar de uma escola de tempo integral. Ao longo do desenvolvimento do projeto, foi possível perceber que os jogos passaram a fazer parte da rotina dos alunos, com destaque para o tênis de mesa e o dominó. As atividades favoreceram momentos de interação entre estudantes de diferentes séries e também entre professores e alunos. Foi observada ainda uma redução das ocorrências relacionadas ao uso inadequado do celular e um maior interesse dos estudantes pelos jogos de tabuleiro durante os Jogos Interclasses da escola. **Conclusão:** A experiência com o Intervalo Interativo mostrou que oferecer outras possibilidades para os momentos livres pode contribuir para tornar o ambiente escolar mais participativo e acolhedor. A participação dos estudantes na construção dos materiais, somada ao envolvimento da gestão e dos professores, contribuiu para que o projeto passasse a fazer parte da rotina escolar. Para a Educação Física, a experiência também demonstrou que sua atuação pode ultrapassar o momento da aula e contribuir para o lazer, a socialização e o bem-estar dos estudantes durante sua permanência na escola.

Palavras-Chave: Promoção da Saúde; Saúde do Adolescente; Educação em Saúde; Recreação.