

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO EDUCACIONAL**

**A GESTÃO COMEÇA NA SALA DE AULA: MEDIAÇÃO LÚDICA DE  
ALUNOS DE ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO**

**MONOGRAFIA - ESPECIALIZAÇÃO**

**Edileine Scapin Carginin**

**Santa Maria, RS, Brasil**

**2010**

# **A GESTÃO COMEÇA NA SALA DE AULA: MEDIAÇÃO LÚDICA DE ALUNOS DE ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO**

**por**

**Edileine Scapin Cargnin**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Gestão Educacional Pós-Graduação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Especialista em Gestão Educacional**

**Orientadora Prof<sup>a</sup> Lorena Inês Peterini Marquezan**

**Santa Maria, RS, Brasil  
2010**

**Universidade Federal de Santa Maria  
Centro de Educação**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,  
aprovada a Monografia

**A GESTÃO COMEÇA NA SALA DE AULA: MEDIAÇÃO LÚDICA DE  
ALUNOS DE ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO**

elaborada por  
**Edileine Scapin Carginin**

como requisito parcial para obtenção do grau de  
**Especialista em Gestão Educacional**

**COMISSÃO EXAMINADORA:**

---

Lorena Inês Peterini Marquezan (Ms. UFSM)  
(Presidente/Orientadora)

---

Leandra Bôer Possa (Ms. UFSM)  
(Membro)

---

Tatiane Negrini (Ms. UFSM)  
(Membro)

---

Gilberto Coelho (Dr. UFRGS)  
(Suplente)

**Santa Maria, abril de 2010.**

## AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me acompanhado e me aproximado de pessoas maravilhosas durante esta caminhada e no percurso de minha formação.

À Universidade Federal de Santa Maria, que vem cumprindo com sua missão como instituição educadora.

De forma muito especial, à professora Lorena Inês Petrini Marquezan, pelas orientações, tempo, paciência que dispôs para que esta pesquisa se constituísse e pela amizade.

Aos educadores do Centro de Educação, em especial, ao professor Clóvis e ao professor Celso.

À minha amiga, irmã e “co-orientadora” Elisane Scapin Cargnin, pelas incansáveis sugestões.

Às minhas queridas irmãs pelos conselhos sempre em boas horas.

Às minhas amadas filhas Milena e Natália por aceitarem minha ausência.

Aos meus queridos sobrinhos pelo brilho de seus sorrisos que me enchem de alegria.

Aos meus pais, pela força, o apoio, incentivo, coragem, a amizade, o amor, o carinho que sempre dispuseram e por terem se abdicado de seus sonhos para que pudéssemos alcançar os nossos.

Ao meu marido, com quem divido meus dias, meu espaço e compartilho um sentimento único, grandioso e especial. Agradeço a compreensão, paciência e o companheirismo.

## SUMÁRIO

RESUMO.....	06
ABSTRACT.....	07
INTRODUÇÃO.....	08
CAPITULO I - PRIMEIRO ENCONTRO COM ALUNOS COM ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO EM UMA SALA DE AULA.....	12
CAPÍTULO II- EXPERIÊNCIAS DA LUDICIDADE COM ALUNOS DE ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO NA SALA DE AULA.....	15
CAPÍTULOIII- REVISANDO TEORIAS PARA COMPREENDER AS EXPERIÊNCIAS DE APRENDIZAGEM DO ALUNO COM ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO NA SALA DE AULA.....	19
CAPÍTULO IV – APONTAMENTOS DE UMA EXPERIÊNCIA DE SALA DE AULA PARA A GESTÃO ESCOLAR.....	24
CAPÍTULO- V – AS CRIANÇAS COM ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO NA ESCOLA.....	36
5.1 – A CRIANÇA.....	42
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	47
REFERÊNCIAS .....	51

## RESUMO

Monografia

Especialização em Gestão Educacional

### **A GESTÃO COMEÇA NA SALA DE AULA: MEDIAÇÃO LÚDICA DE ALUNOS DE ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO**

**Autora:** Edileine Scapin Cargnin

**Orientadora:** Professora Lorena Inês Peterini Marquezan

O trabalho monográfico, de caráter qualitativo, tem por objetivo problematizar as possibilidades, as contradições e os benefícios da participação dos gestores na educação de crianças, como percebem a ludicidade e qual a sua importância na produção de conhecimento e garantia de aprendizagem com crianças com altas habilidades/superdotação. A pesquisa questiona: como os gestores percebem a ludicidade e qual a sua importância na produção de conhecimento e garantia de aprendizagem com crianças com altas habilidades/superdotação. A investigação foi desenvolvida em uma escola de educação infantil situada no Município de Santa Maria e teve como sujeitos crianças de uma turma de educação infantil. A metodologia utilizada foi a de pesquisa participante, com observações nas aulas e nas reuniões pedagógicas, analisadas com base no referencial teórico dos campos de conhecimento lúdico e infantil. A análise é construída no confronto entre as propostas atuais de gestão democrática, presentes no Projeto Político Pedagógico da Escola e com a legislação atual sobre educação. Observou-se na pesquisa que houve uma mudança de postura da educadora frente às soluções construídas pelos alunos, uma vez que iniciou o trabalho com a ludicidade para fazer integração, pois sentia a necessidade de incluir este aluno ao grupo porque a falta desta gerava frustração e tristeza para ela, isso era nitidamente percebido em sua fala.

**Palavras-chave:** altas habilidades/superdotação; gestores; ludicidade; crianças

**ABSTRACT****THE MANAGEMENT BEGINS IN THE CLASSROOM: PLAY MEDIATION OF STUDENTS WITH HIGH ABILITIES/GIFTEDNESS**

**AUTHOR:** Edileine Scapin Cargnin

**GUIDING PEDAGOGICAL:** Lorena Inês Peterini Marquezan

The monograph of qualitative nature aims to discuss the possibilities, contradictions and benefits of participation of managers in the education of children, how they perceive the playfulness and what its importance in the production of knowledge and in the assurance of learning for children with high abilities/giftedness. The research questions: how managers perceive the playfulness and what its importance in the production of knowledge and assurance of learning for children with high ability / giftedness. The research was conducted in a school of Early Childhood Education, located in Santa Maria and had as subject children of a group of early childhood education. The methodology used was the research participant, with comments in classes and educational meetings, analyzed based on the theoretical of the fields of knowledge playful and childlike. The analysis is built on the comparison between the current proposals for democratic management, present in the Pedagogical Project of the school and with the current legislation on education. Observed in the research that there was a change of educator's attitude on the face of solutions built by students, since it began working with a playfulness to integration, because she felt the need to include this student to group because the lack of integration generated frustration and sadness for her, it was clearly perceived in the speech.

**Keywords:** High Abilities/giftedness; Managers; Playfulness; Children

## INTRODUÇÃO

Este trabalho justifica-se pela necessidade de entender como os alunos com altas habilidades/superdotação que estão muitas vezes desassistidos nas escolas, e passam despercebidos pelos gestores que não os notam em seu meio, possam ser atendidos e virem a desenvolver suas habilidades naturais dentro do grupo em que se encontram. Tem como objetivo problematizar as possibilidades, as contradições e os benefícios da participação dos gestores na educação de crianças através de atividades desenvolvidas durante as observações.

Tentando compreender como as atividades lúdicas influenciam esta aprendizagem, dando importância as estratégias utilizadas pela gestora, que buscou recursos fora da escola, para contribuir na aprendizagem do aluno com indicadores em altas habilidades/superdotação, já que neste trabalho buscou-se **analisar a importância de estratégias lúdicas e eficazes no desenvolvimento dos alunos com indicadores de AH/SD** uma vez que a questão a deixava perturbada e frustrada nos momentos que propunha suas atividades.

**O trabalho teve também como objetivo averiguar como o brincar facilita a relação social do aluno com AH/SD, a partir das atividades lúdicas realizadas na sala de aula, assim como investigar como a prática lúdica contribui para a aprendizagem, a expressão da criatividade e o auto-conceito do aluno com AH/SD.**

O que aconteceu num primeiro momento com este aluno com indicadores em altas habilidades/superdotação incluído na sala de aula, foi o isolamento. Mas após várias tentativas a gestora conseguiu que o mesmo interagisse com o grupo. Ela passou a exercer uma mediação entre as crianças e as atividades lúdicas, fazendo com que elas conseguissem agir e reagir em seu meio de uma maneira mais ativa e criativa. Pois as crianças devem integrar-se umas com as outras pelo brincar. Este aluno com indicadores de altas habilidades/superdotação foi modificando o comportamento e nas últimas observações, já era uma das crianças que mais demonstrava interesse e entusiasmo. Demonstrando também uma maior interação com seus colegas. Percebi que em uma aula no pátio da escola, o aluno com indicadores em altas

habilidades/superdotação não quis participar, mas aos poucos foi se aproximando e interagindo com os demais.

Na escola, buscam-se construir conhecimentos a partir da interação entre sujeitos, sua cultura, seus sonhos e por isso podem ser consideradas funções da educação o estímulo à independência pessoal, ao valor da expressão e, principalmente, à autonomia de cada um. Nesse sentido, como educador é necessário refletir sobre a prática pedagógica para a construção e mediação de uma aula curiosa e atrativa que possa proporcionar aos jovens condições de compreender as transformações que têm se tornado marcante na sua vida.

Através da reflexão sobre a relevância das altas habilidades/superdotação para os professores, alunos, gestores escolares, comunidade, é preciso planejar e desenvolver atividades sócio-culturais, políticas, éticas, cognitivas e lúdicas visando melhorar o contexto da escola. Nesse sentido objetivou-se a participação dos gestores em como percebem a ludicidade, qual a sua importância na produção de conhecimento e garantia de aprendizagem com crianças com altas habilidades/superdotação.

Em virtude dos objetivos estabelecidos, pode-se classificar essa pesquisa como um estudo de caso e exploratória. Para Gil (1999), as pesquisas exploratórias têm como finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e idéias, tendo em vista a formulação de problemas, questionamentos, dúvidas ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores.

Neste enfoque, considerando-se que a revisão da literatura utilizada auxiliou na compreensão e conscientização do Projeto Político Pedagógico como instrumento norteador da trajetória da educação escolar como espaço único de construção de cidadania e de autonomia institucional, especialmente no nosso caso destacando a relevância de criarmos espaços para o desenvolvimento das altas habilidades/superdotação.

Portanto, esta pesquisa primou por observar uma turma pré-escolar e por se tratar de uma escola pública, utilizando brinquedos, foi usado material de sucata, ou seja, aproveitou-se materiais descartáveis utilizados no cotidiano das crianças, considerando assim a sua realidade.

Nesse sentido, os espaços diversificados na sala de aula funcionam como um recurso fundamental para a inclusão de alunos com altas habilidades/superdotação, uma vez que através deles as habilidades e competências de cada um podem ser trabalhadas e exercitadas. Ensinar é uma vivência com experiências, interações e trocas que levam a criança a progredir e enriquecer suas diferentes etapas evolutivas. Teles (1999) explica que brincando a criança também coloca para fora as suas emoções e personaliza os seus conflitos. O brincar estimula a criatividade, a imaginação, aprofunda, para a criança, a compreensão da realidade.

Os alunos e professores ocupam um papel fundamental no processo de construção do conhecimento, e para isso é preciso trabalhar os fatores que definem essas interações e / ou mediações sócio-culturais. É necessário ressaltar a importância da valorização pela escola das atividades lúdicas. Sendo assim, busca-se entender, nesta pesquisa, como os gestores percebem a ludicidade e qual a sua importância nas produções dos conhecimentos e garantia de aprendizagem com crianças com altas habilidades/superdotação.

Como procedimentos de coleta de dados foram feitas observações em sala de aula, com relato em diário de campo, e entrevista com a professora regente, gestores escolares, buscando analisar especialmente como interagem, planejam e desenvolvem as atividades socioculturais com seus alunos com altas habilidades/superdotação. Foram construídas perguntas sobre ludicidade na sala de aula, respondidas pela professora, visando à compreensão de como esta percebe que as atividades lúdicas influenciam o aprendizado das crianças com altas habilidades/superdotação. Alguns questionamentos que me ajudaram nessas observações: 1- Como professora, qual o entendimento de crianças com altas habilidades/superdotação? 2- Você consegue ver em sua sala de aula alguma criança com indicadores em altas habilidades/superdotação? 3- O que acontece com as crianças com indicadores em altas habilidade/superdotação e as relações que se estabelecem entre estas e as atividades lúdicas? 4- Qual a importância de que a comunidade escolar propicie um ambiente rico em estímulos e meios? 5- Como acontece a relação pedagógica que possibilita ao aluno com indicadores em altas habilidades/superdotação o desenvolvimento de sua aprendizagem, autonomia e interação social?

O investigador enquanto parte do contexto, estabelece uma relação mais próxima com os sujeitos; isso é importante, pois permite captar uma variedade de situações ou fenômenos que não são obtidos por meio de perguntas. Para Bogdan e Biklen (1994, p.113), “o investigador entra no mundo do sujeito e registra de forma não intrusa o que vai acontecendo. Recolhe, simultaneamente, outros dados descritivos”, participativos. Quanto ao registro das observações feitas no período da investigação, como registro do diário de campo, este pode ser feito por anotações escritas, gravações e relatos escritos. Segundo Ludke e André (1986), não há regras específicas para fazer anotações. Esses procedimentos foram usados para atender às formalidades e desenvolvimento da pesquisa.

## **CAPITULO I**

### **PRIMEIRO ENCONTRO COM ALUNOS COM ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO EM UMA SALA DE AULA**

As observações feitas a partir de março de 2009 tornaram possível fazer uma análise dos dados encontrados nos momentos em que a professora (gestora) propunha atividade lúdica com uma turma de educação infantil de um município do Rio Grande do Sul. A turma tinha 17 alunos, dos quais um deles apresenta indicadores de altas habilidades/superdotação.

Este aluno, desde que chegou à escola, não se interessava por nenhuma atividade que seus colegas faziam. Passaram-se muitas semanas para que o mesmo pudesse mostrar motivação por algo. A professora (gestora) foi insistindo gradativamente, dando a oportunidade para que o aluno explorasse a diversidade de brincadeiras, de jogos, e também, as atividades com desenhos. Foi então possível perceber que ele gostava de jogos com lógica, quebra-cabeça, números. Não era nada comunicativo e parecia viver em um mundo que criava mentalmente. Com a oportunidade de envolver-se com os jogos, percebeu-se que ficava cada vez mais tempo jogando, montando diferentes tipos de jogos, mas, no início, sem trocar experiências com seus colegas. Percebia-se que, gostava muito da aula de informática, nas quais a professora dizia que era o aluno que mais se interessava pelas atividades propostas por ela.

Após esta percepção, a professora passou a exercer uma mediação entre as crianças e as atividades lúdicas, fazendo com que elas conseguissem agir e reagir em seu meio de uma maneira mais ativa e criativa. Uma das atividades mais destacadas foi à hora do conto, onde as crianças puderam contar e recontar histórias. Neste momento, o aluno, normalmente, ficava em silêncio. Quando questionado, timidamente, começou a relatar as histórias ouvidas e, às vezes, criava um novo enredo com as mesmas personagens. Também foram utilizados os jogos e as brincadeiras para que acontecesse a aproximação entre as crianças, gerando confiança mútua. Uma atividade feita no pátio foi a “gatinha cega”, em que o aluno com indicadores em altas habilidades/superdotação, num primeiro momento, não quis participar. Mas, ao

observar os colegas foi se aproximando, buscando interagir de forma descontraída diferentemente do início da brincadeira.

O aluno com indicadores de altas habilidades/superdotação foi modificando seu comportamento e nas últimas observações, já era uma das crianças que mais demonstrava interesse e entusiasmo. Outro avanço percebido foi que melhorou significativamente o padrão de interação com os demais.

A professora (gestora) utilizou também atividades musicais que abrangessem desde cantigas de roda até a distinção entre sons graves e agudos. Este trabalho partiu de uma seqüência das histórias contadas, em que os alunos produziram o som através da boca e o corpo. Neste contexto, foi se percebendo mais ainda a interação do aluno com indicadores de altas habilidades/superdotação, por exemplo, na construção de brinquedos com material de sucata como tambores, chocalhos, instrumentos com cordas e com sopro. Nesta oportunidade, a criança já estava integrada aos demais, mesmo com dificuldades de relacionamento. E ainda, foi possível observar que o aluno foi se interessando por atividades de artes plásticas: trabalhos com argila, massa de modelar, desenhos, mostrando-se muito criativo.

Todas as atividades feitas pelos alunos foram expostas na entrada da sala de aula, onde os mesmos puderam trocar experiências. Neste caso, esse aluno demonstrou entusiasmo ao ver seus pais. Sentia alegria em mostrar as atividades, especialmente, para o pai que freqüentemente o buscava na escola.

A professora regente ao contar à turma uma história relacionada às parte do corpo, propôs uma atividade da criação de um boneco. Os alunos teriam que dar um nome a ele e o levariam para passear um dia em suas casas e com a ajuda de seus pais, participariam da confecção do mesmo, fazendo alguma parte do corpo (olhos, nariz, orelhas, boca, ouvidos, cabelos, dedos, e roupas). Na oportunidade, a professora pensou na criação de um livro. Cada criança relataria o que havia acontecido naquele dia em sua casa e teria o auxílio dos pais para escrever. Aqui eles usariam a imaginação e todo conhecimento lúdico que a brincadeira e a aprendizagem juntas oferecem.

Todos apresentaram ótimas participações e resultados, porém, o aluno que mais se destacou nessa atividade foi o com indicadores em altas habilidades/superdotação,

pois o mesmo relata na sua história que levou o boneco “Kiko” para passear na pracinha, contou histórias a ele, levou para a avó conhecer, e colocou pijama nele para dormir em seu quarto.

Percebeu-se, ainda, que houve uma mudança de postura da educadora frente às soluções construídas pelos alunos, sendo que iniciou o trabalho com a ludicidade para fazer integração, pois sentia a necessidade de incluir este aluno ao grupo porque a falta desta gerava frustração e tristeza para ela. Isso era nitidamente percebido em sua fala, por exemplo, “não sei mais o que fazer com este menino...”, “... onde o pai o deixa, ele permanece...”, “... isso não pode continuar assim, preciso fazer alguma coisa...”.

A situação em que a professora mostra frustração perante seu trabalho em relação ao aluno com indicadores em altas habilidades superdotação, permaneceu por muito tempo, foram mais ou menos quatro meses de observação e só nos últimos meses que a criança demonstrou mudança em seu comportamento.

Ao reconhecer a importância da atividade lúdica com alunos com indicadores em altas habilidades/superdotação, a professora percebeu que seria possível buscar novas formas de estimular esses alunos a interagirem de forma positiva, sendo que o conhecimento se constrói com a participação de todos. Acredita-se que a professora e alunos puderam criar, planejar, inventar novas situações e atividades, a fim de mediar e facilitar a apropriação da aprendizagem.

Como era uma turma muito agitada, foram notadas mudanças durante as observações, desde a concentração em atividades propostas, companheirismo, respeito aos colegas e a professora. E o mais importante foi perceber o quanto as atividades lúdicas modificaram o comportamento desta turma em especial o aluno com indicadores em altas habilidades/superdotação.

## **CAPITULO II**

### **EXPERIÊNCIAS DA LUDICIDADE COM ALUNOS DE ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO NA SALA DE AULA**

Faço uma introdução do que é a ludicidade e na seqüência o que é a aprendizagem. A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Como cita Porto:

(...) o lúdico traz, muitas vezes, em si uma relação entre prazer e dor, alienação e emancipação, liberdade e opressão. A criança, o jovem e mesmo o adulto, ao se entregarem a uma atividade lúdica, entram em contato consigo mesmos, com suas experiências de vida e com situações de descoberta do mundo (PORTO, 2002, p.15).

O lúdico tem se apresentado como uma temática de bastante destaque nos encontros, congressos e eventos na área educacional, assim como nos discursos educacionais. Observa-se também um crescente número de publicação e tem contribuído no desenvolvimento dos domínios cognitivo, afetivo e motor das crianças enfocando o tema.

Segundo Demo (1998) aprendizagem é um processo de mudança de comportamento obtido através da experiência construída por fatores emocionais, neurológicos, relacionais e ambientais. Aprender é o resultado da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente. De acordo com a nova ênfase educacional, centrada na aprendizagem, o professor é co-autor do processo de aprendizagem dos alunos. Nesse enfoque centrado na aprendizagem, o conhecimento é construído e reconstruído continuamente.

A aprendizagem é um processo evolutivo do aluno, particular e único, que varia de acordo com as questões internas e externas da realidade sócio-cultural de cada indivíduo. Cada pessoa tem uma relação diferente com o saber. As circunstâncias internas variam de acordo com a maturação e o grau do desenvolvimento da criança,

enquanto que os fatores externos dizem respeito ao meio que a criança está inserida, como família, amigos, escola, entre outras relações.

Os Gestores Escolares devem criar um ambiente rico em espaços criativos, inventivos que desafiam a capacidade, habilidades, competências, autonomia intelectual e sua interação social com prazer, liberdade, responsabilidade e consciência crítica. Cada aluno é diferente, heterogêneo, tem necessidades próprias, desejos, curiosidades, portanto numa mesma sala de aula é um lugar onde acontece um processo histórico de constituição dos sujeitos, espaço em que puderam ser formulados os projetos de saberes e atividades a serviço do avanço científico, artístico, literário, vislumbrando um movimento de abertura de novos e infinitos espaços e perspectivas para o desenvolvimento de altas habilidades/superdotação.

A construção de um sujeito epistêmico, com características de altas habilidades/superdotação, deveria ser o sujeito consciente de si, de sua vontade atuando no mundo das múltiplas representações. Piaget e Inhelder (1978, p. 135) destacam a importância da afetividade, energética das condutas, buscando o desenvolvimento integral do ser humano.

Sustentar-se-á até que os fatores dinâmicos fornecem a chave de todo desenvolvimento mental, e são afinal de contas, as necessidades de crescer, afirmar-se, amar e ser valorizado que constituem os motores da própria inteligência, tanto quanto das condutas em sua totalidade e em sua crescente complexidade.

O espaço escolar, organizado de forma a privilegiar as particularidades deve ser organizado com jogos, passatempos, mini-bibliotecas, laboratórios de pesquisa, tapetes e almofadas para relaxamentos, oficina de artes e grupos de convivência na qual facilitam o desenvolvimento das altas habilidades/superdotação.

A necessidade de que esse direito seja respeitado está ligado ao direito da criança superar as imposições, libertar-se da rotina cansativa, experimentar, buscar novos caminhos e soluções aos problemas. A gestão na escola fazendo uso de diferentes recursos para aprendizagem passa a ser um espaço lúdico, privilegiando todas as diferenças de aprendizagem, principalmente quando encaramos a questão da inclusão, nesse caso, os alunos com Altas Habilidades/Superdotação. Comumente, as escolas costumam encaminhar para tratamentos e consultórios, os casos ditos de

inclusão. É a maneira mais prática dos Gestores Escolares resolverem o problema, mas não a mais eficaz para o aluno, que necessita comunicar-se, interagir e dialogar com os saberes do mundo para desenvolver-se plenamente. Assim, ao referir-me à inclusão, penso que o grupo, mesmo com toda sua multiplicidade, deve ser uma unidade, de forma social e integradora.

No brincar, há a participação e o engajamento de todos os envolvidos no grupo, pois a brincadeira é uma forma de promover a socialização mantendo-a ativa e dinâmica. Sendo assim, discutir o verdadeiro papel da escola, da família e do aluno, para traçar estratégias lúdicas e eficazes que busquem a melhoria da educação dos alunos com Altas Habilidades/Superdotação é um dos objetivos dessa pesquisa, pois, a sala de aula é um meio muito rico para resgatar e promover o funcionamento harmonioso do sujeito. É na escola que passam boa parte do seu tempo, onde fazem amizades e onde refletem seus anseios e angústias.

Objetiva-se ainda analisar as atividades lúdicas que visam à aprendizagem e observando o comportamento dessas crianças porque brincar é uma das primeiras formas de interação/mediação com o meio social, tendo assim, muita importância em nossa vida. As crianças começam suas primeiras brincadeiras quando são bebês e estas estão relacionadas à descoberta do eu corporal, lidar com seu corpo é uma grande e importante brincadeira das crianças, pois, conseguem descobrir a si mesmas.

Rubem Alves (1994) nos instiga, no seu livro *Alegria de Ensinar*, que as crianças e adolescentes com seus olhares tristes suplicam a todos seus mestres: por favor, me ajude a ser feliz! Rubem Alves afirma que o verdadeiro mestre é aquele que ensina ser feliz e que sem alegria todo o potencial do aluno jaz adormecido. No mesmo livro, o autor afirma que todo professor, independente da disciplina que leciona, deve ser um pastor da alegria.

Tratando-se de crianças com competências, habilidades acima da média, chamadas cientificamente de altas habilidades/superdotadas, muitas vezes, são incompreendidas nos seus comportamentos curiosos, inquietos, questionadores, inventivos, problematizadores entre outras características que detalharemos mais adiante. Inúmeras vezes são podadas, sufocadas e, como Rubem Alves afirma, são colocadas na forma (forma-ção).

Snyders (1988, p.14), no seu livro “A alegria na escola”, nos leva a uma reflexão sobre a importância da escola na formação do sentido da vida, a partir da criação de atividades lúdicas, culturais que sensibilizam, desafiam e modificam todo desenvolvimento do ser humano, especialmente as crianças com altas habilidades/superdotação:

Na escola, trata-se de conhecer alegrias diferentes que as da vida diária, coisas que sacodem, interpelam, a partir do que os alunos mudarão algo em sua vida, darão um novo sentido a ela, darão um sentido a sua vida. Se é preciso entrar na classe, é por que, no pátio vocês não atingem o grau mais elevado de liberdade nem de alegria.

Ainda, Snyders (1988, p.15) propõe uma profunda reflexão para uma renovação da Pedagogia a favor de todos os alunos em que haja satisfação cultural escolar, superando a monotonia, a pedagogia tradicional e propondo um ambiente alegre, leve que impulsiona a totalidade do ser humano.

A Pedagogia, uma reflexão em conjunto sobre a pedagogia, a renovação da Pedagogia, isto não diz respeito somente aos alunos mais jovens ou aos mais rebeldes ou aos mais “desfavorecidos”. Quero definir a Pedagogia como a que se esforça para conduzir os alunos, para a satisfação cultural escolar, para transformar a escola a fim de que ela coloque a satisfação cultural escolar em primeiro plano de suas preocupações. Ali onde há alegria há um passo a frente, crescimento da personalidade no seu conjunto [...] Na alegria é a totalidade da pessoa que progride e, em relação a totalidade da vida sentir, compreender, força de agir [...]

O autor ressalta que, embora haja ainda escolas que sigam uma pedagogia tradicional, precisamos contornar este ambiente, fazendo com que o mesmo seja rico em estímulos com criatividade para não cairmos na monotonia.

### **CAPITULO III**

## **REVISANDO TEORIAS PARA COMPREENDER AS EXPERIÊNCIAS DE APRENDIZAGEM DO ALUNO COM ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO NA SALA DE AULA**

Para um melhor entendimento, falaremos sobre como os gestores percebem a ludicidade e qual a sua importância na produção de conhecimento e garantia de aprendizagem com crianças com altas habilidades/superdotação a partir de alguns conceitos sobre inteligência. Conceituar a inteligência é sempre uma tarefa difícil porque a inteligência é a função psicológica responsável pela capacidade que temos de compreender o significado das coisas, de conceituar (STERNBERG, 1992). No processo de conhecimento temos de um lado o objeto a ser conhecido, externo à inteligência, e do outro a inteligência, o instrumento mental que alcança o conceito desse mesmo objeto.

Para melhor compreendermos as inteligências e todo processo de Altas Habilidades/Superdotação, seguirá na seqüência a Teoria das Inteligências Múltiplas, de Howard Gardner (1985) que é uma forma de compreensão para o conceito de inteligência como uma capacidade inata, geral e única, que permite aos indivíduos um desempenho, maior ou menor, em qualquer área de atuação. Sua insatisfação com a idéia de QI (Quociente de Inteligência) e com visões unitárias de inteligência, que focalizam sobre tudo as habilidades importantes para o sucesso escolar, levou Gardner a redefinir inteligência à luz das origens biológicas da habilidade para resolver problemas.

Através da avaliação das atuações de diferentes profissionais em diversas culturas, e do repertório de habilidades dos seres humanos na busca de soluções, culturalmente apropriadas, para os seus problemas, Gardner trabalhou no sentido inverso ao desenvolvimento, retroagindo para eventualmente chegar às inteligências que deram origem a tais realizações.

Gardner identificou as inteligências lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, cinestésica, interpessoal, intrapessoal e, a naturalista e a espiritual estão em estudo. Segundo ele, os seres humanos dispõem de graus variados de cada uma das

inteligências e maneiras diferentes com que elas se combinam e organizam e se utilizam dessas capacidades intelectuais para resolver problemas e criar produtos. Gardner ressalta que, embora estas inteligências sejam, até certo ponto, independentes uma das outras, elas raramente funcionam isoladamente. Embora algumas ocupações exemplifiquem uma inteligência, na maioria dos casos as ocupações ilustram bem a necessidade de uma combinação de inteligências. Portanto, de acordo com a leitura que tem como referência Gardner, para uma criança ter Altas Habilidades/Superdotação ela deve ter passado por um processo de identificação, tendo assim mais de uma Inteligência Múltipla.

Percebe-se que o aluno com Altas Habilidades/Superdotação que realiza atividades lúdicas está construindo, criando novas expectativas para melhorar sua auto estima que servirá como espelho para seu futuro, ele terá momentos de decisão perante a um grupo, transformando-a em conhecimentos, isso se dá com o incentivo da escola.

No brincar, as crianças lidam com sua realidade interior e sua tradução livre da realidade exterior, o que leva essas a explorarem tudo o que lhes é dado. As crianças se utilizam do “faz-de-conta ”e das brincadeiras para desenvolverem sua criatividade tendo em vista que esta é uma das principais características da brincadeira, pois brincando elas aprendem a linguagem dos símbolos e entram no espaço original de todas as atividades sócio-criativa-culturais.

A criança que brinca no seu nível, à sua maneira, está não só explorando o mundo ao seu redor, mas também, comunicando sentimentos idéias, fantasias, fazendo relação entre o real e o imaginário que deve ser muito valorizado.

Para Bettelheim (1988) através de uma brincadeira de criança, pode-se compreender como ela vê e constrói o mundo - o que ela gostaria que ele fosse quais as suas preocupações e que problemas a estão assediando. Pela brincadeira, ela expressa o que tem dificuldades de traduzir em palavras.

Para o mesmo autor Bettelheim (1988) nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo, embora ela e os adultos que a observam possam pensar assim. Quando participa de uma brincadeira, sua escolha é motivada por processos internos, desejos, problemas, ansiedades. O que se passa na mente da

criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo que não a entendemos.

Como afirma Santos (1997, p.12) “O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, (...), facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento”. Esta autora divulga a importância da atividade lúdica na educação, acreditando que a criança terá facilidade para socializar-se, já que “o brinquedo” possibilita a interação, entre a comunicação e a expressão, que são vistas pela sociedade moderna como ponto principal para a construção do seu próprio conhecimento. Então, a escola e seus professores têm o dever de buscar novas oportunidades, resgatando jogos, pois quanto mais oportunidades o aluno tiver para desenvolver brincadeiras e jogos, melhor será sua integração na sociedade.

Para Libâneo (2003), todas as ações e ocorrências de uma escola têm caráter eminentemente pedagógico. As escolas são, pois, ambientes formativos, o que significa que as práticas de organização e de gestão educam, isto é, podem criar ou modificar os modos de pensar e agir das pessoas.

A brincadeira pode ser utilizada durante todo o desenvolvimento da criança, pois envolve o brincar como uma atividade normalmente considerada prazerosa. A brincadeira pode vir a se transformar em um importante auxiliar de aprendizagem. E, é na primeira infância, mais especificamente, que a criança entra em contato com os brinquedos e objetos que pode manipular e explorar, contribuindo para o seu desenvolvimento motor.

Com relação às fases subseqüentes da infância, percebe-se que as crianças passam a se interessar pelos jogos de regras, desenvolvendo assim a coordenação de espaço e tempo, compreendendo, ainda melhor, sua reação com o meio social. Normalmente, nessa fase, a criança está em processo de escolarização.

Brincar está presente em todo o desenvolvimento das crianças e é de extrema relevância para provocar modificações em seu comportamento. Portanto, nada mais pertinente do que envolver o lúdico para facilitar o desenvolvimento da criança com Altas Habilidades/Superdotação, que será beneficiado em sua desenvoltura,

criatividade, humor, segurança, domínio de suas ações, sendo que isto será facilmente notado em suas atitudes, como criança feliz.

Acreditando na viabilidade das crianças integrarem-se umas com as outras pelo brincar, defendo a necessidade de a escola ser um espaço coletivo de aprendizagens e utilizar a brincadeira nas diferentes áreas de conhecimento, pois se os esforços forem mútuos, a criança terá um benefício bem maior. O que não se pode permitir é que, crianças absolutamente capazes de aprender com criatividade não possam assim, se desenvolver na escola.

As brincadeiras, na escola, devem ser incentivadas pelos seus gestores de forma clara para que a criança consiga fazer assimilação entre o conteúdo e a brincadeira, tendo prazer em brincar e aprender. Hoje se pode afirmar que as brincadeiras, através de jogos, têm suas características próprias que envolvem a criança com Altas Habilidades/Superdotação e a escola, beneficiando a ambas.

Acredito na importância da continuidade de minha pesquisa por vários razões: diminuir os índices de evasão e repetência assim como ajudar na construção da cidadania, propiciando o surgimento de pessoas autônoma, responsáveis, críticas e felizes.

A infância entendida como período especial na evolução do ser humano passa a ter mais valor, pois, a partir de então as crianças passam a serem crianças, brincam com cavalinho de pau, piões, etc. E ainda podem assumir um comportamento distinto do adulto. Abre-se assim um espaço para o nascimento da psicologia infantil, que desabrocha no século XX com a produção de pesquisas e teorias que discutem a importância do ato de brincar para a construção de representações infantil. Outra descoberta foi o fato das pesquisas feitas por Piaget, Bruner e Vigotsky, demonstrarem que o ato de brincar, assim como outros comportamentos do ser humano, sofre intensa influência da cultura na qual esta inserida a criança.

O fato de cada cultura apresentar uma relativa continuidade histórica e de certa forma uma especificidade que pode se refletir nas condutas lúdicas faz emergir a valorização dos brinquedos e brincadeiras tradicionais como uma nova fonte de conhecimento e de desenvolvimento infantil.

Não é tão fácil quanto parece identificar uma criança com altas habilidades/superdotação, pois ela pode apresentar problemas na escola, como falta de interesse, agressividade, arrogância, impaciência, hiperatividade e excesso de autocrítica. Justamente por isso, a atenção dos professores é tão essencial, pois permite quebrar o mito de que o aluno superdotado é aquele que presta atenção em todas as aulas, visto que isso pode não acontecer, o aluno com altas habilidades/superdotação perde o entusiasmo ao receber as atividades repetidas e se desinteressa pela aula, não participa e passa a “atrapalhar”, sendo assim é necessário se pensar em outras propostas pedagógicas.

## **CAPITULO IV**

### **APONTAMENTOS DE UMA EXPERIÊNCIA DE SALA DE AULA PARA A GESTÃO ESCOLAR**

Lück (2006) analisa a gestão escolar na legislação e nas organizações escolares, e aponta que ocorre também a adoção de princípios e valores mais democráticos no ambiente escolar. Conseqüentemente, há maior abertura à participação da comunidade escolar no cotidiano da escola, assim como possibilita uma visão mais abrangente dos problemas educacionais e da própria organização escolar.

É importante salientar que todos os esforços e gastos são despendidos sem muito sucesso, mediante a atuação orientada por: a) adotarem perspectivas burocráticas, isoladas e eventuais; b) focalizarem projetos isolados, na busca de soluções tópicas e localizadas, e sem participação, na fase de planejamento, dos envolvidos na ação para implementá-los; c) enfatizarem a realização das atividades, sem orientação clara e empenho determinado pela realização de objetivos e promoção de resultados significativos. No entanto, estes aspectos, dentre outros, têm ocorrido na educação brasileira, evidenciando a falta de reconhecimento de que a realidade é dinâmica (LÜCK, 2006).

Ainda segundo Lück (2006), os princípios, as atitudes e as ações encontradas implicitamente no termo gestão possibilitam um cerceamento de ações mecânicas ou apenas burocráticas; da realização de atividades desprovidas de sentidos e objetivos em comum; bem como, de ações isoladas sem visão de conjunto. A gestão educacional corresponderia à área de atuação responsável por estabelecer o direcionamento e a mobilização capazes de sustentar e dinamizar o modo de ser e de fazer dos sistemas de ensino e das escolas, para realizar ações conjuntas, associadas e articuladas, visando o objetivo comum da qualidade do ensino e seus resultados.

No campo da gestão escolar, consideramos a gestão da aprendizagem como sendo a mais trabalhosa, a mais importante, face à subjetividade dos resultados e a complexidade do ato de ensinar, bem como avaliar os seus resultados.

Para isso é preciso a participação na vida escolar, que pode começar cedo com o envolvimento e discussão de toda a comunidade escolar do projeto político pedagógico e da proposta curricular.

As escolas têm maior poder de decisão e maior autonomia. Elas não podem mais produzir desigualdades nas aprendizagens, pois já foi vista como um indispensável meio de ascensão no nível cultural. A prática educativa está relacionada a todos que trabalham na escola, por isso precisa ser de forma “horizontal”, é preciso ter responsabilidade, liderança organizacional, compartilhada, coletividade, o currículo, a formação dos professores e funcionários para que aconteça o aproveitamento escolar dos alunos.

A educação hoje tomou estranhos caminhos, pensa-se em competitividade em mercado de trabalho, em incorporação do Brasil no contexto da globalização. Essa visão deixa de lado valores que antigamente significavam educação: cidadania, participação política, construção da cultura, isto é, a educação para vida. Mesmo diante dessas profundas transformações sociais do nosso tempo e sua teorização mais radical, é necessário fazer da escola um espaço privilegiado na formação de cidadãos esclarecidos e senhores de seu próprio destino. Hoje, os alunos têm menos acesso à noção de história porque está submetida ao cotidiano que é a cultura que está na superfície e o imediato.

Existe uma perspectiva em relação à educação por isso é bom que nos conscientizemos de que é preciso muita responsabilidade, solidariedade e compreensão para que assim possamos ter o acesso de todos à educação. Mas ela não pode ser exclusiva, é preciso respeitar os direitos e as diferenças da criança que é necessária para manter nossa identidade nacional. Por isso, a importância da conscientização de que é nosso dever como educador participar da democracia encaminhando o aluno com bastante discernimento, valorizando a cultura e aproveitando toda evolução da informática, da globalização, enfim todas as novas perspectivas e exigências da atualidade.

Devido ao excesso de atividades, as pessoas acabam tendo que ser rápidas e eficientes e não existe, muitas vezes, o respeito ao tempo que é preciso para que o trabalho aconteça sem que prejudique o ser humano. O progresso não para de “atacar”,

o ser humano precisa acompanhar para, no mínimo, ter uma vida digna. Não podemos esquecer que a maior parte da população está à margem dessa evolução toda. Já surgiram diversas formas para administrar isso tudo, é preciso estabelecer política educativa e política de desenvolvimento a fim de reforçar as bases do saber e do saber fazer, estimulando a iniciativa, o trabalho em equipe e, principalmente, o espírito empreendedor.

Ainda é importante ressaltar que na educação, existem valores que são universais como, por exemplo, a cidadania; já que desde cedo as crianças aprendem a respeitarem-se umas às outras, com suas diferenças raciais, religiosas e culturais. Educar um cidadão significa evitar futuros problemas, exige o conhecimento das causas que geram a violação dos seus direitos, que têm tido nas crianças, o maior reflexo. Implica a compreensão das injustiças sociais, implica também o nosso reconhecimento no que se refere à grande parcela de culpa, já que nós fazemos parte desse processo. Ser cidadão significa educar, buscando sempre o respeito às diferenças, implica entender o processo educativo, como um meio de valorização, de respeito entre gestores, educadores e alunos, das influências que a escola exerce na comunidade local e das responsabilidades individuais e coletivas e no amor às origens que precisam ser trabalhadas na sala de aula.

Sendo assim, uma das propostas da gestão democrática na escola, em meu ponto de vista, é criar vínculos sociais entre as pessoas, esta é sua dimensão social, promover o consenso<sup>1</sup> da comunidade, que se dão a partir de um conjunto de atividades e projetos comuns, valores partilhados e busca de decisões conjuntas. Os sistemas educacionais encontram-se sobre tensões no que se refere a respeitar a diversidade e ao mesmo tempo promover a homogeneização, uma prática histórica na cultura escolar. Pode-se dizer que o maior desafio da educação é dar a todos os meios necessários para uma cidadania consciente e ativa, que só pode se realizar em um contexto de sociedade democrática.

A Constituição de 1988 traz como princípio organizativo da sociedade a gestão democrática, porém delega sua implementação ao sistema de ensino, assim como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (BRASIL, 1996). Presente no Plano Nacional de

---

<sup>1</sup> Utilizo a palavra *consenso* no sentido de “acordo” estabelecido democraticamente, após ouvidas as idéias da comunidade.

Educação (BRASIL, 2001), tal forma de gestão revela-se nas metas que determinam a participação dos envolvidos no processo educacional, objetivando a promoção de melhores condições no que diz respeito à funcionalidade das instituições, enriquecimento das oportunidades educativas e recursos pedagógicos.

Nessa perspectiva, Ferreira define a gestão como ato de gerir, administrar, isto é,

Relaciona-se com a atividade de impulsionar uma organização a atingir seus objetivos, cumprir sua função, desempenhar seu papel. Constitui-se de princípios e práticas decorrentes que afirmam ou desafirmam os princípios que a geram. Estes princípios, entretanto, não são intrínsecos à gestão como a concebia a administração clássica, mas são princípios sociais, visto que a gestão da educação se destina à promoção humana (2001, p.306).

Apesar de uma ampla legislação referente à democratização da educação e da sociedade, percebem-se poucos avanços, e o que se vê na maioria dos casos é uma democratização representativa. Quando nos deparamos com as questões que envolvem a gestão do ensino, vemos um histórico de modelos e práticas que priorizam a manutenção e a ordem através de elementos como a disciplina e o controle centralizador. Por muito tempo o modelo positivista predominou e até hoje podemos perceber seus resquícios em experiências como as avaliações destinadas às instituições de ensino, sem falar nas práticas vivenciadas em algumas instituições.

Com uma política que prega a descentralização, a autonomia dos estabelecimentos de ensino na gestão administrativa, financeira e pedagógica; garantia da descentralização do processo educacional; participação dos segmentos da comunidade escolar nos processos decisórios e em órgãos colegiados; vemos, na prática cotidiana, que ainda estamos distantes de uma gestão democrática. A inserção neste campo se dá lentamente, é uma mudança que não perpassa unicamente os aspectos normativo e estrutural, mas cultural. E este último é mais lento e gradual.

Nesse sentido, a escola deve promover espaços para a participação, concebendo locais de debate e tomada de decisões. Cabe ressaltar que o projeto político pedagógico, por tratar da escola como instituição, concebe-a em seu sentido global. Por abranger toda a comunidade envolve a complexidade de atender as falas de todos, daí a importância da organização de uma representatividade.

No intuito de adequar-se a essa organização, os conselhos representativos são cada vez mais apontados como um elemento indispensável nos processos de democratização. A gestão democrática, tendo como instrumentos as instâncias colegiadas, carrega em si o potencial da transformação das práticas escolares, já que propõe uma gestão colegiada por meio da participação de todos os segmentos da comunidade escolar na resolução das questões da escola.

Pode ser dado como bom exemplo de começo de uma gestão democrática o Conselho de Classe, uma vez que ele ganha sentido quando se configurar como espaço que possibilita a análise do desempenho do aluno e, mais, do desempenho da própria escola, de forma conjunta e cooperativa pelos que integram a organização escolar (professores e outros profissionais, alunos e família). Além disso, serve também como espaço de proposição de rumos para a ação, rompendo-se com as finalidades classificatórias e seletivas a que tem servido.

Partindo do pressuposto de que a promoção da gestão democrática ocorrerá a partir do momento em que os envolvidos nesta relação pedagógica se apropriam e fazem uso dos espaços de tomadas de decisões, esses atuam como verdadeiros gestores. Vemos a participação nas instâncias colegiadas como um momento de exercício pleno do papel de gestor, para aqueles que se interessam pelas deliberações instituídas na organização da escola. Proporciona-se assim a emancipação, a autonomia e a cidadania dos sujeitos, a valorização da diversidade, configurando o princípio de democracia, em seu sentido mais amplo.

Assim, os gestores da escola devem estar preparados para receberem esses alunos. O gestor deve ter persistência e sua atividade deve ter significado no processo democrático e também precisa ser sensível para perceber o aluno que muitas vezes não relata suas necessidades devido ao receio que sente em expor sua realidade. O que facilita essa interação com mudanças, uma vez que é necessária a responsabilidade da educação que é essencial e delicada, principalmente, no que diz respeito à compreensão do indivíduo que precisa entender o outro, a situação e, essencialmente, reconhecer e respeitar às diferenças.

Considerando a importância das relações entre os indivíduos, as vivências de cada um, os sistemas que atuam direta ou indiretamente sobre o ser humano, cabe

ressaltar a importância da educação, como uma forma de integrar esses diferentes conhecimentos com vários meios que atuam sobre o indivíduo, auxiliando assim na formação, no crescimento e nas relações desse.

A escola é também considerada local responsável pelo desenvolvimento humano, tornando o aluno um cidadão capaz e, ao mesmo tempo, ela possibilita a chegada ao mundo do trabalho, isto é, a formação humanista em sua ampla dimensão. Dessa forma, a escola ocupa um espaço notável na formação de todos os seus alunos, é, portanto, fundamental que a instituição de ensino tenha administradores conscientes da diversidade, uma vez que a organização e gestão poderão colaborar para a inclusão ou exclusão social e educacional dos sujeitos.

Em relação às exigências impostas pelo mundo globalizado, as pessoas ficam divididas diante de diversas alternativas que a escola procura oferecer para o trabalho, para os processos seletivos (vestibular, concursos em geral) e a formação humana. Além dos impasses que a escola enfrenta internamente, existem leis e políticas de ordem nacional e mundial que, de certa forma, determinam os rumos a serem seguidos pelas Instituições de ensino.

Diante disso, atribui-se à educação uma tarefa de extrema importância, como destaca Coraggio (2000 *apud* GERHARDT, 2006, p.38): “a qualidade da educação é condição para a eficiência econômica e social, e a reforma social, uma pré-condição para o desenvolvimento”. Sendo assim, o educador precisa ampliar seu trabalho como profissional da educação e comprometer-se com essa importante causa, buscando capacitar-se para a pesquisa, pois nos encontramos frente a situações instáveis na atual sociedade globalizada, que interferem diretamente na escola.

A educação escolar tem por objetivo complementar a educação familiar, portanto, da escola se espera eficiência, dos professores, comprometimento, no entanto, a sociedade como um todo não consegue estabelecer um compromisso de qualidade que vise o benefício comum.

Tendo como base a sociedade do conhecimento e da informação em que vivemos, a sociedade baseada no uso intensivo de conhecimento produz simultaneamente fenômenos de mais igualdade e mais desigualdade, de maior homogeneidade e maior diferenciação.

Lück (2006) afirma que o termo gestão possibilita superar o enfoque limitado de administração, de modo que os problemas educacionais são complexos e necessitam de visão global e abrangentes, assim como ações articuladas, dinâmicas e participativas. Para a autora, a mudança terminológica surge “[...] para representar novas idéias e estabelecer, na instituição, uma orientação transformadora, a partir da rede de relações que ocorrem, dialeticamente, no seu contexto interno e externo” (LÜCK, 1998, p.35)

Para a autora, a Gestão Escolar abrange:

- A realidade é considerada como dinâmica e em movimento e, portanto, imprevisível;
- Crise, ambigüidade, contradições e incerteza são consideradas como elementos naturais dos processos sociais e como condições de aprendizagem, construção de conhecimento e desenvolvimento.
- Experiências positivas em outras organizações servem como referência à reflexão e busca de soluções próprias e mudanças.
- As mudanças ocorrem mediante processo de transformação, caracterizadas pela produção de idéias, processos e estratégias, promovidos pela mobilização do talento e energia internos, e acordos consensuais.
- A sinergia coletiva e a inter-subjetividade determinam o alcance de bons resultados.
  - Os processos sociais, marcados pelas contínuas interações de seus elementos plurais e diversificados, constituem-se na energia mobilizadora para a realização de objetivos da organização.
- Recursos não valem por eles mesmos, mas pelo uso que deles se faz, a partir dos significados a eles atribuídos pelas pessoas, e a forma como são utilizados, podendo, portanto, ser maximizados, pela adoção de óptica proativa.
- Os problemas são sistêmicos, envolvendo uma série de componentes interligados
- O poder é considerado como ilimitado e passível de crescimento, na medida em que é compartilhado.
- O direcionamento do trabalho consiste no processo intersubjetivo, exercido mediante liderança, para a mobilização do talento humano coletivamente organizado, para melhor emprego de sua energia e de organização de recursos, para a mobilização de objetivos sociais.

- Ao gestor compete envolver-se nos processos sob sua orientação, interagindo subjetivamente com os demais participantes, como condição para coordenar e orientar seus processos e alcançar melhores resultados.
- A alteração contínua de ações e processos é considerada como condição para o desenvolvimento contínuo; a sua manutenção, mesmo que favorável leva à estagnação.
- A autoridade do dirigente é centrada e apoiada em sua competência e capacidade de liderança.
- O dirigente exerce ação de orientação, coordenação, mediação e acompanhamento.
- A responsabilidade maior do dirigente é a sua liderança para a mobilização de processos sociais necessários à promoção de resultados;
- O dirigente orienta suas ações pelo princípio da descentralização e tomada de decisão compartilhada e participativa.
- A responsabilidade funcional é definida a partir de objetivos e resultados esperados com as ações.
- Avaliação e análise de ação e de desempenho são realizadas com foco em processos, em interações de diferentes componentes e em pessoas coletivamente organizadas, todos devidamente contextualizados, visando identificar desafios.
- O importante é fazer melhor em caráter transformador. (Lück, 2006, p. 107.)

Assim, a expressão gestão educacional contém em si a gestão de sistemas de ensino e a gestão escolar, onde a idéia de gestão passa por todos os segmentos do sistema, tanto a gestão do sistema de ensinos (macro), quanto à gestão de escolas (micro). Em gestão, os processos prevêm uma ampla e continuada ação que se estende a dimensão técnicas e políticas que só produzem um efeito real quando unidas entre si.

No âmbito do governo, também houve a alteração terminológica, principalmente na legislação do final da década de 1980 e início da década de 1990. Na Constituição Federal (BRASIL, 1988), a gestão democrática é apontada como um dos princípios do ensino público. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - Lei 9.394/96 (BRASIL, 1996) concordou com a Constituição e ampliou para a necessidade de

participação dos professores e da comunidade escolar na elaboração do projeto político pedagógico da escola e nos conselhos escolares e equivalentes<sup>2</sup>.

Por fim, o termo gestão é contemplado nas Normas Regimentares Básicas para as escolas Estaduais (Parecer CEE nº. 67/98). O Parecer apresenta no Título II – Da Gestão Democrática – como as escolas devem aplicar e desenvolver a gestão democrática em suas unidades, abordando temas como: quais os princípios; como a escola poderá desenvolver e assegurar a gestão democrática; quais os órgãos colegiados que a escola deverá possuir; normas de gestão e convivência; e o plano de gestão da escola.

Ressalta-se que o termo gestão nas legislações consultadas aparece destacado como processo democrático e participativo, o que induz a uma visão benéfica do termo. A predominância do termo gestão sobre administração, no âmbito do governo, parece ser resultado de uma adoção terminológica encarada como “melhor” para o desenvolvimento das atividades administrativas da escola. A discussão em torno da democratização da escola pública brasileira teve seu início desde o final da década de 70, em decorrência das mudanças ocorridas no cenário sócio, político e econômico mundial e do próprio momento político e social porque passava o país.

O embasamento legal expresso em textos como a Constituição Federal de 1988, que em seu artigo 205, prevê que a educação seja promovida e incentivada com a colaboração da sociedade e reafirma no artigo 206 o princípio da gestão democrática como orientador do ensino público.

Nas Constituições Estaduais e na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), de Nº. 9394/96, e na Lei Nº. 9424/96 que regulamentou o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento do Ensino Fundamental e de Valorização do Magistério – FUNDEF, substituído oficialmente por FUNDEB em 20 de junho de 2007, o qual passou a designar Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação, cabendo aqui destacar que apesar de a finalidade de ambos ser praticamente a mesma – financiamento educacional – o

---

<sup>2</sup> Art. 3º O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios:  
VII. gestão democrática do ensino público, na forma desta Lei e da legislação dos sistemas de ensino;

FUNDEB e o FUNDEF têm como principal diferença a base de cálculo, o que implica em diferentes volumes de recursos, e também seu alcance.

Nesse sentido, diante da necessidade de mudanças na estrutura e no funcionamento da escola, a questão da democratização da Gestão Escolar passou a integrar o desejo permanente nos sistemas estaduais e municipais de ensino, resultando assim, na implementação de várias inovações voltadas para a descentralização e o gerenciamento democrático da escola pública que, gradualmente foi sendo mais difundida e cada vez mais aceita entre nós.

Para Lück (2006), o movimento de descentralização da educação é internacional e emerge com características de reforma nos países cujo governo foi caracterizado pela centralização, sobretudo aqueles que tiveram regimes autoritários de governo. Para a autora, a gestão democrática e compartilhada implica, portanto, a participação de todos os segmentos da escola na elaboração e execução do plano de desenvolvimento da escola de forma articulada.

Nessa perspectiva, está posta a gestão democrática, pela qual se aposta no interesse e na competência dos profissionais da educação que, em conjunto com a comunidade, deverão ocupar este espaço legalmente instituído, empenhando seus esforços no sentido de equacionar os problemas e de construir uma nova identidade para a escola.

Para Santos (2002, p.51), a democracia implica determinadas rupturas com o que se encontra estabelecido, via normas e tradições, e, portanto, “a tentativa de instituição de novas determinações, novas normas e novas leis”. No campo da gestão democrática da educação, a participação é muitas vezes dissimulada por mecanismos que tendem a subtraí-la ou reduzi-la. De acordo com Santos (2002, p.59): “os processos de libertação e de democratização giram em torno da percepção da possibilidade da inovação entendida como participação ampliada de atores sociais de diversos tipos em tomada de decisão”.

A gestão democrática é, portanto, neste posicionamento, o fundamento de toda a reorganização da instituição inserida nas políticas de autonomia escolar, para o que se buscou identificar as ações que possam efetivar a construção de processos coletivos de decisões dos agentes educativos, bem como da comunidade escolar; seus

espaços e condições de participação, considerando as dificuldades no devido processo de construção dessa autonomia, para o que se faz necessário, prioritariamente, o engajamento comprometido dos profissionais da educação.

Para Lück (2006, p.41), a gestão democrática ocorre na medida em que as práticas escolares sejam orientadas por filosofia, valores, princípios e idéias consistentes, presentes na mente e no coração das pessoas, determinando o seu modo de ser e de fazer.

Vianna (1996) associa ao termo *democrática*, a palavra *participativa*, na qual, a gestão democrática e participativa, envolveria ações coletivas e organizadas, contínuas e permanentes. Tal gestão, não se identificaria com decisões a respeito de aspectos e ações secundárias, fragmentadas e isoladas da unidade escolar.

É importante lembrar também que nenhuma prática de gestão democrática e participativa se sustentará por muito tempo sem os pressupostos e os insumos, de uma teoria significativa e bem estruturada que deve primar pela perspectiva da “educação libertadora” que valoriza o diálogo, a participação, a conquista da autonomia e da democracia, o compromisso político, ético e estético com a construção de uma sociedade mais justa e sustentável, com a concepção de ser humano histórico, incompleto, inacabado, capaz de lutar pela transformação social. (FREIRE, 1997).

A gestão democrática, compartilhada e participativa deve ser compreendida como aquela que envolve em suas atividades além do gestor, os professores, funcionários, alunos, pais e qualquer membro da comunidade externa da escola que esteja empenhado em colaborar para a melhoria do processo pedagógico.

Tal gestão vem sendo percebida como uma das alternativas possíveis para a melhoria da qualidade do ensino, baseada em uma prática que ultrapasse limites, abra-se a comunidade e a processos.

Uma prática capaz de solidarizar-se, de ser pensada na coletividade, organizada passo a passo na sua multiplicidade.

Que seja capaz de exigir mudanças, orientada pela busca do coletivo, do compartilhado. Que permita conciliações, escolhas, concessões. Que concorra para o aperfeiçoamento da práxis educacional, criando canais de envolvimento cada vez maiores, compromissada com a formação de cidadãos críticos, criativos. Pautada em

uma constante avaliação de seu papel social; sem autoritarismos, sem determinismos ou exclusões.

Aqui vale destacar inclusão de espaços para o desenvolvimento das pessoas com altas habilidades/superdotação.

Luck (2006) nos diz que “a fim de que a democratização da escola fosse plena, seria necessário ocorrer uma verdadeira democratização do sistema de ensino como um todo”.

## **CAPÍTULO V**

### **AS CRIANÇAS COM ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO (AH/SD) NA ESCOLA**

Há a necessidade de analisar um importante aspecto do desenvolvimento da aprendizagem dos alunos com Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD), muitas vezes desassistido nas escolas brasileiras. Sabe-se que todos os alunos, incluindo aqueles que apresentam indicadores de altas habilidades/superdotação, precisam de atenção constante da escola em relação ao seu processo de construção do conhecimento, e para isso é preciso trabalhar os fatores que definem a interação ensino-aprendizagem.

O estudo que deu origem a esta reflexão objetivou, portanto, compreender como os gestores percebem as atividades lúdicas e se elas influenciam a aprendizagem de alunos com indicadores de altas habilidades/superdotação. Mais especificamente, visou a análise da importância de estratégias lúdicas e eficazes no desenvolvimento dos alunos com estes indicadores, a observação de como o brincar facilita a relação social do aluno com altas habilidades/superdotação, e ainda a investigação de como a prática lúdica contribui para a aprendizagem e a expressão da criatividade deste aluno.

Segundo Demo (1998), aprendizagem é um processo de mudança de comportamento, obtido através da experiência construída por fatores emocionais, neurológicos, relacionais e ambientais. Aprender é o resultado da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente. Nesse enfoque, o conhecimento é uma busca constante e é através do lúdico que a criança consegue descobrir o saber sem perder a oportunidade de brincar. Como cita Porto,

(...) o lúdico traz, muitas vezes, em si uma relação entre prazer e dor, alienação e emancipação, liberdade e opressão. A criança, o jovem e mesmo o adulto, ao se entregarem a uma atividade lúdica, entram em contato consigo mesmos, com suas experiências de vida e com situações de descoberta do mundo (PORTO, 2002, p.15).

Reconhece-se que o brincar é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão, pois, através da atividade lúdica, as crianças têm melhores condições de aprendizagem, o que contribui para o

desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborando ainda para uma boa saúde mental e nos processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Sabe-se que na Educação infantil, a inclusão escolar inicia-se, pois nessa etapa,

(...) o lúdico, o acesso às formas diferenciadas de comunicação, a riqueza de estímulos nos aspectos físicos, emocionais, cognitivos, psicomotores e sociais e a convivência com as diferenças favorecem as relações interpessoais, o respeito e a valorização da criança (Portaria 948/2007, p. 16)

Dessa forma, o lúdico tem se apresentado como uma temática de bastante destaque nos encontros, congressos e eventos na área educacional. Observa-se também um crescente número de publicações sobre o tema e isso tem contribuído no desenvolvimento dos domínios cognitivo, afetivo e motor das crianças de uma forma geral.

O interesse dessa pesquisa está voltado para as crianças com indicadores de altas habilidades/superdotação, como os gestores as percebem e quais as relações que se estabelecem entre estas e as atividades lúdicas. Também se pretende ressaltar a importância de que a comunidade escolar propicie um ambiente rico em estímulos e meios, bem como uma organização pedagógica coerente que possibilite ao aluno com indicadores em altas habilidades/superdotação o desenvolvimento de sua aprendizagem, autonomia e interação social, em que estejam presentes o prazer, a liberdade, a responsabilidade e a consciência crítica.

A inclusão de crianças com altas habilidades/superdotação tem sido discutida por diversos autores, embora este tema não esteja bem claro para os professores que estão trabalhando com este aluno em sua sala de aula. Na escola, muitas vezes são vistos como alunos com baixo rendimento, dispersivos, agitados, com dificuldade de aprendizagem e até como crianças que têm desvios de conduta. A inclusão dos alunos com altas habilidades/superdotação pode estar na necessidade da consciência dos profissionais da escola em procurar entender inclusão que não se trata apenas de acesso garantido deste aluno ao seu ambiente, mas de aprendizagem e respeito pelas suas diferenças.

Os princípios que envolvem a atividade lúdica demonstram que o educador deve repensar sua prática, pois trabalhar a partir das brincadeiras pode ser um importante instrumento para superar uma forma mais tradicional de ensino.

Nesse sentido, a Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva (2008) informa que alunos com altas habilidades/superdotação demonstram potencial elevado em qualquer uma das seguintes áreas, isoladas ou combinadas: intelectual, acadêmica, liderança, psicomotricidade e artes. Também apresentam elevada criatividade, grande envolvimento na aprendizagem e realização de tarefas em áreas de seu interesse.

E quando os apresentam não se manifestam, necessariamente, em simultaneidade e no mesmo nível. O importante é que não se deve generalizar. Alunos podem ter desempenho expressivo em algumas áreas, médio ou baixo em outras, dependendo da área de suas habilidades.

Por outro lado, há outros alunos que, embora apresentem altas habilidades/superdotação, têm rendimento inferior e merecem cuidados especiais, pois, freqüentemente, manifestam falta de interesse e motivação para os estudos acadêmicos e para a rotina escolar, podendo também apresentar dificuldades de ajustamento ao grupo de colegas, o que desencadeia problemas de aprendizagem e de adaptação escolar.

Um dos grandes desafios da educação é oferecer aos alunos oportunidades para o desenvolvimento pessoal e para a aprendizagem em um contexto sócio-cultural. Ao analisarmos a diversidade que constitui um grupo de pessoas, podemos ter uma visão do quanto é diversa a espécie humana. Não há uma só pessoa que não seja única no universo.

Para reforçar o estudo, apresenta-se a definição de superdotação citada nas Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica (BRASIL, 2001) que considera crianças superdotadas e talentosas as que apresentam notável desempenho e elevada potencialidade em qualquer dos seguintes aspectos, isolados ou combinados: capacidade intelectual geral, aptidão acadêmica específica, pensamento criador ou produtivo, capacidade de liderança, talento especial para as artes e capacidade psicomotora.

Geralmente essas características especialmente definidas e observáveis podem ser notadas e acompanhadas em várias faixas etárias, apresentando necessidades educacionais especiais com procedimentos pedagógicos diferenciados.

Na escola, normalmente, os alunos com altas habilidades/superdotação apresentam um comportamento caracterizado pela curiosidade, fluência de idéias, desempenhos superiores em uma ou mais áreas, grande motivação pela aprendizagem, facilidade para a abstração, percepção, relacionamento de um tema específico a um contexto amplo, estilos particulares para a aprendizagem. E uma busca constante para atingir alvos e metas mais distantes relacionada sempre com atividades lúdicas que o fazem sempre com grandes expectativas e diversão.

Uma das questões que envolvem os alunos com altas habilidades/superdotação tem sido como manter a sua motivação, uma vez que é necessário buscar estratégias diferenciadas para o desenvolvimento de diferentes expressões e talentos. Em sala de aula, o professor convive com muitos alunos, em ambiente que permite a observação sistemática, prolongada e qualitativa das expressões de habilidades, desempenhos e aptidões.

É um desafio para o professor de alunos com altas habilidades/superdotação, portanto, oportunizar a harmonização de suas áreas de desenvolvimento e performances, bem como estimular o aperfeiçoamento de suas potencialidades. Neste contexto, a educação desses alunos se pauta em um olhar diferenciado do professor quanto aos processos de ensino e de aprendizagem, a identificação de necessidades educacionais específicas, a estruturação de currículos e atividades que atendam às necessidades dos alunos e a relação de procedimentos qualitativos de avaliação que cada caso requer.

Atender à diversidade é a proposta de educação atual, voltada para o respeito às diferenças e às particularidades humanas. Oferecer ao aluno oportunidades de desenvolver seu potencial pleno e de acordo com suas potencialidades é o desafio da escola, que voltada para uma educação para todos, exige uma ação pedagógica transformadora, com metodologias mais abrangentes às necessidades e aos interesses, com alternativa de se propor a oferecer aprendizagens não centradas no professor, mas significativas para o aluno, respeitando as suas particularidades.

As altas habilidades/superdotação não são um “dom” como muitos ainda pensam, mas sim, traços e comportamentos que podem e devem ser aperfeiçoados na interação com o mundo e que se apresentam numa variedade de combinações. Para os indivíduos que apresentam tais características, nem sempre tem sido fácil mostrar ou demonstrar suas habilidades diferenciadas, pois há uma tendência social para a conservação dos comportamentos.

Segundo a Declaração dos Direitos da Criança na Assembléia Geral da ONU (2006), a criança deve ter todas as possibilidades de vivenciar jogos e as atividades recreativas que devem ser orientados para, dessa forma, facilitar a sua aprendizagem. À sociedade e aos poderes públicos cabe esforçarem-se por favorecer o gozo deste direito.

A constatação de que as pessoas com altas habilidades/superdotação não são reconhecidas, na maioria das vezes, como integrantes do alunado da Educação Especial, denota que há uma exclusão dentro do próprio grupo dos excluídos. Inclusão significa oferecer as mesmas oportunidades para todas as pessoas, portanto a Escola Inclusiva tem como meta principal desenvolver uma pedagogia que considere as singularidades dos alunos, tanto os que apresentam uma dificuldade de aprendizagem, quanto os que demonstram desempenho acima da média, pensamento divergente, grande criatividade e interesses diferenciados. A proposta básica é que sejam oferecidas a todos os alunos as oportunidades educacionais das quais necessitam. Este conceito de igualdade de oportunidades não implica que todos tenham que vivenciá-las da mesma forma, mas sim considerar o direito à igualdade, seguindo a característica de cada um.

Muitas vezes o ambiente familiar não proporciona experiências enriquecedoras para a vida e é na escola, em contato com colegas da mesma idade, que isso irá acontecer. Assim, como o amor e o carinho são vitais para a criança se desenvolver segura, os brinquedos e jogos ocupam um lugar muito importante no desenvolvimento, pois essa descobre sua relação com a realidade através das brincadeiras.

Graças aos jogos e brincadeiras, a criança aos poucos vai se tornando menos egocêntrica, relaciona-se mais com o exterior, o que facilita o desenvolvimento de seus aspectos cognitivos, motores e afetivos. Para que isso aconteça, é imprescindível que

a criança experimente, crie, construa, observe, memorize e não apenas copie e obedeça ao adulto.

Em nosso sistema educacional vigente e em condições precárias, praticamente é esquecido o fato de se considerar a criança atuante, mas sim a transformam em meras observadoras de um processo ineficaz. Para que a criança se torne atuante no sistema, e posteriormente exerça seu papel de cidadã, é preciso fornecer condições para que ela participe e construa, através das experiências, sua personalidade. Os brinquedos e jogos são valiosos instrumentos que devem ser postos a disposição das crianças também com este fim.

Por muito tempo, considerou-se o aluno como um agente da aprendizagem e o professor um transmissor dos conhecimentos, muitas vezes, ignorando as necessidades do aluno. Hoje, sabe-se que não existe ensino sem que ocorra aprendizagem e esta não pode acontecer senão pela transformação, pela ação facilitadora do professor, do processo de busca do conhecimento, que deve partir do interesse do aluno. Como já dizia Vygotsky (2000), o professor deve agir como mediador nas relações de seus alunos.

Nesse contexto em que a brincadeira e o jogo devem ganhar espaço dentro de sala de aula, esses recursos ajudam a criança a construir novas descobertas, desenvolver-se e enriquecer sua personalidade. Destaca-se assim a importância do brincar em casa, com os pais, pois a criança deve ser estimulada e desafiada a sempre buscar mais e superar os desafios que toda brincadeira proporciona.

Percebe-se também que estamos evoluindo, na medida em que não está mais se separando brincadeira da atividade pedagógica, pois se sabe que a criança aprende muito mais através das brincadeiras. Para Antunes (1998), a brincadeira infantil está relacionada a estímulos internos, ou seja, o seu desenvolvimento exige que a cada instante uma nova função e a exploração de uma nova habilidade estejam presentes no cotidiano da criança, através das atividades propostas. Essa atividade pode ser o brincar. Dessa forma, interpreta-se o ato de brincar e o jogo como atividades que contêm, em geral, o objetivo de decifrar os enigmas da vida.

Para que possa acontecer a inclusão dos alunos com altas habilidades/superdotação, os educadores devem estar bem informados sobre suas

características e seus direitos, respeitando as suas diferenças e entendendo que devem estudar em escolas regulares sem nenhum tipo de discriminação.

Essa valorização aos direitos humanos visa ao princípio de igualdade, contextualizando as circunstâncias históricas quanto à exclusão e tentando superá-la, através de sistemas educacionais inclusivos, organização de escolas e salas de recursos. Para isso, o Ministério da Educação/Secretaria de Educação Especial apresenta as Diretrizes Nacionais de Educação Especial na Educação Básica (BRASIL, 2001), com base nos avanços filosóficos, políticos, legais e da pedagogia para que haja um amplo acesso a escolarização. Com esse acesso assegurado, o aluno com altas habilidades/superdotação terá maior facilidade de ser inserido no grupo.

### **5.1- A CRIANÇA**

No crescimento de uma criança desde lactente até a fase adulta ocorrem muitas modificações, as quais devem ser vistas com atenção, pois é imprescindível que se tenha uma boa infância para se ter bom rendimento escolar e social.

Dessa forma, é válido que as crianças se desenvolvam em todas as fases da vida de acordo com os estágios que estejam, principalmente quando crianças, pois é nessa fase que elas têm uma pessoa de referência, começam a construir sua inteligência, preferências, laços de afetividade com família, parentes e amigos, valores sociais e morais, etc. E tudo o que a criança sente ou transmite deve ser analisado como algo de muito valor a ela.

Os desenvolvimentos cognitivo e afetivo se relacionam em toda infância, pois o afeto faz com que a criança desenvolva melhor a inteligência e seus pensamentos. Com isso terá melhor desempenho diante à sociedade e quando surpreendida com situações novas.

Então para Piaget (2009), as crianças têm seus estágios de desenvolvimento, em que seus aspectos se inter-relacionam desde a fase lactente até a forma adulta, e deve-se observar cada fase da criança como algo novo e surpreendente aos nossos olhos para que ela se sinta importante entre nós.

O conflito que ocorre na sala de aula, após as observações feitas, se estabelece, na fase escolar, devido alguns problemas na infância e na idade lactente, em que

muitas vezes, a criança é rejeitada pelos pais ou não tem um ponto de referência da família. Ou quando é reprimida em ações que, para ela, são sinônimos de superação e alegria, o que é freqüente nessas etapas.

Com a falta de afeto, a criança ou adolescente procura em estranhos a referência de que precisa, e como, muitas vezes, não a acha se obriga a se marginalizar, originando conflitos nas escolas com os gestores. Isso leva também a uma dificuldade de raciocínio lógico, concentração, entre outros, dificultando no aprendizado.

No que diz respeito à sociedade e aos valores sociais, esta é, muitas vezes, excluída porque não traz consigo nenhum conhecimento de vida e nem otimismo para seguir em frente, direcionando sua vida a um constante sofrimento também na forma adulta pela falta do ensino.

Como conceito de conflito, creio que seriam essas etapas por quais crianças passam sem ter culpas, o que repercute na escola, no bairro, no encontro com amigos, na vivência em casa. E que muitas vezes poderiam ser evitadas se cada um se colocasse no lugar de uma criança e não a rejeitasse por ter feito uma “arte” e ter achado graça. Pois ao reprimi-la, neste caso, comete-se um erro que será observado quando esta começar a ter sentimentos e perceber suas reações.

Claro que nem sempre acontece isso, porque temos escolas e professores que realmente desempenham seu papel de formar, educar, ajudar e dar assistência a essas crianças. Mas é preciso que nossos alunos tenham referências em suas casas para que tenham na escola um acréscimo de conhecimento e uma vida digna e democrática tanto com seus familiares, como vizinhos e colegas de sala de aula.

Neste âmbito, Wallon (1984) destaca, principalmente, dois elementos importantes no desenvolvimento psicológico da criança, o brincar e a imitação. No seu brinquedo, a criança repete as impressões de eventos que ela tenha recentemente experienciado. Ela reproduz, ela imita. Para uma criança muito jovem, a imitação é a única regra do jogo, durante o tempo que ela é incapaz de ir além do concreto, para viver um modelo com instruções abstratas... A imitação não ocorre por acaso, a criança é bastante seletiva. De acordo com Wallon,

Ela imita as pessoas que, aos seus olhos, gozam de maior prestígio... Entre as idades de seis e sete anos, é possível desengajar a criança de sua atividade espontânea e diversificar seu interesse para outros. (1984, p.136)

Wallon destaca as emoções e a linguagem, como domínios funcionais no desenvolvimento da criança. Ainda, como fatores associados a esses domínios, ele salienta os problemas da descontinuidade no desenvolvimento, e a confusão entre o eu e os outros.

O tema emoções é, talvez, um dos que mais caracteriza a obra de Wallon. Em uma edição do *International Journal of Mental Health*, comemorativa aos dez anos de morte de Wallon, os editores convidados Gilbert Voyat e Beverly Birnes, ambos ex-alunos de Piaget, apresentam o que eles acham mais significativo da obra do autor homenageado. Do livro *As Origens do Caráter da Criança*, (que Wallon publicou em 1954), Voyat e Birns(1973), extraíram um ensaio sobre as emoções. Nele, Wallon inicia comentando a relação paradoxal que existe entre emoção e ação.

O contraste entre as exigências de uma atividade que é orientada pra a realidade é um inevitável dilema: a emoção é tanto um distúrbio por essência, um deteriorador da atividade, o qual poderia ser classificado como doença, na abrangência das reações biológicas; ou a sua justificativa situa-se entre as funções adaptativas... (p.40)

Ao abordar o significado psicobiológico das emoções, Wallon observa que, além da intensidade da excitação, um comportamento emocional possui uma diversidade de fontes que poderão lhe dar origem. Para ele, as emoções da criança, em seus primeiros meses de vida, são desencadeadas por estímulos naturais, ou incondicionados. Entre as fontes que podem originar emoções na criança, Wallon destaca o movimento. Para ele, o movimento é uma fonte de emoções prazerosas, pois através dos músculos e ligamentos, o movimento produz uma excitação similar a de uma carícia. O papel que as emoções desempenham na vida mental, salienta Wallon, está associado com a percepção e com a motricidade.

Segundo Novaes, (1970; p.171-172), a classificação das Etapas Evolutivas segundo Wallon, são as seguintes:

1ª Etapa: Vida intra-uterina que se caracteriza por um anabolismo total e completa dependência biológica do organismo materno.

2ª Etapa: Nascimento e primeiros meses de vida. Característico: mobilização motora dirigida à satisfação das necessidades de alimentação e posturais, estado emocional generalizado e indiferenciado, subjetivismo radical, sincretismo subjetivo e simbiose afetiva.

3ª Etapa: 1 a 3 anos- características: intensificação do reflexo de orientação e investigação, contato com o mundo exterior, intensificação da atividade sensório-motora (manipulação, marcha, palavra), funcionamento da lei do efeito (através da exploração motora e manipulação, rejeição e aceitação dos objetivos)

4ª Etapa: 3 a 6 anos- Estado de personalismo que visa ao enriquecimento e à independência do Ego infantil. Podemos subdividi-lo em 3 períodos: a) período de oposição e inibição, estando a criança em atitude de defesa e reivindicação; b) período de narcisismo, onde a criança passa imitar os demais e a ter desejo de representar papéis sociais, fase de suscetibilidade às situações frustradoras; c) período de relativa autonomia.

5ª Etapa: 6 a 11 anos- características: sincretismo da inteligência resolvido possibilitando novas aquisições e diferenciações necessárias, evolução no domínio do conhecimento e da percepção. Sendo a idade escolar, adquire a possibilidade de se conhecer como uma personalidade polivalente e compreender melhor os seus limites e potencialidades.

6ª Etapa: 11 anos em diante- Período da puberdade e da adolescência, etapa que se caracteriza por ser um período de crise, com sentimentos ambivalentes, havendo necessidade da descoberta de seu verdadeiro Eu, da afirmação da nova personalidade, reestruturação de valores, espírito de aventura, imaginação fértil, e novas aquisições intelectuais.

Quando a criança começa a suprir essas necessidades, ela poderá se localizar no tempo, espaço, tendo melhor visão e aceitação da atividade lúdica na educação. Esses princípios que envolvem a brincadeira demonstram que o professor deve repensar sua prática no processo de educação, pois trabalhar a partir das brincadeiras poderá ser um importante princípio para superar alguns limites colocados por uma forma mais tradicional de ensino. Reencontrar a ludicidade, na escola, é uma forma de preservar valores humanos como o brincar, o imaginar, o simular. Segundo Vygotsky

(2000), é através do brinquedo que a criança adquire o que futuramente torna-se nível básico de ação real e moralidade.

E ainda, segundo Teles (1999) brincar se coloca num patamar importantíssimo para a felicidade e realização da criança, no presente e no futuro. Brincando, ela explora o mundo, constrói o seu saber, aprende a respeitar o outro, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se auto-realiza.

Nesse sentido, os espaços diversificados na sala de aula funcionam como um recurso fundamental para a inclusão de alunos com dificuldades de aprendizagem. Porque através deles as habilidades e competências de cada um podem ser trabalhadas e exercitadas. Ensinar é uma vivência com experiências, interações e trocas que levam a criança a progredir e enriquecer suas diferentes etapas evolutivas. Teles (1999) explica que brincando a criança também coloca para fora as suas emoções e personaliza os seus conflitos. O brincar estimula a criatividade, a imaginação, aprofunda, para a criança, a compreensão da realidade.

Nesse sentido, Teles (1999) destaca que a brincadeira, o jogo e o humor colocam o indivíduo em estado criativo. Entretanto, se a brincadeira que estimula a criatividade só pode florescer num ambiente de liberdade e flexibilidade psicológicas, de busca de prazer, de auto-realização, deve-se concluir que o desenvolvimento daquela encontra-se profundamente vinculado aos objetivos educacionais.

O método educacional com o qual nos deparamos hoje necessita de mudanças que visem um trabalho integrado, participativo entre professores, alunos, gestores escolares e sociedade, e principalmente que auxiliem positivamente a formação e o desenvolvimento das nossas crianças, por isso aos gestores da instituição, cabe a reflexão diária de sua prática.

Pois desta forma teremos um ambiente mais criativo, lúdico, com a educação que queremos para nossos alunos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não se pretendeu aqui concluir este assunto, no entanto, pode-se tentar ressaltar a importância do lúdico, das brincadeiras, dos jogos, da inventibilidade no cotidiano da Gestão Escolar para todas as crianças, e, em especial, como recurso de aprendizagem para o aluno com altas habilidades/superdotação, pois sabe-se que a escola é um espaço educativo de construção de personalidades humanas, autônomas, críticas, uma instituição em que os alunos aprendem a ser pessoas, em que se respeitem as diferenças.

Nesse sentido, depois de feitas as observações constatou-se que a escola acaba sendo reflexo da complexidade da sociedade, das inseguranças, da violência, do despreparo dos profissionais da educação que são facilmente percebidos no processo educacional. Diversos fatores levam o gestor a se sentir inseguro diante das necessidades que o aluno tem em relação à escola, principalmente tratando-se de alunos com altas habilidades/superdotação.

Ainda, evidenciou-se, no estudo, que a atividade lúdica permite, em geral, que a criança aprenda e motive-se para o novo e acima de tudo divirta-se. Além disso, com a ajuda das brincadeiras e dos brinquedos que são oferecidos na escola, experimenta e externa seus conflitos, insegurança, carências e fantasias internas.

A turma observada era muito agitada, mas as mudanças foram notadas durante a observação, desde a concentração em atividades propostas, companheirismo, autonomia, respeito com colegas e gestores. Cada vez mais se acredita na necessidade da criança de brincar, principalmente na escola.

Percebeu-se claramente este fato quando o aluno observado começou a se interessar pelas atividades que envolviam a descoberta, o desafio e a espontaneidade. Quando começou a brincar, a criança com indicadores de altas habilidades/superdotação conseguiu sair de seu mundo particular e fez da atividade lúdica uma diversão, pois brincando deu formas a objetos e as suas fantasias. Dando significados para estes objetos que desenvolveu através de sua imaginação, também conseguiu interagir com seus parceiros de brincadeiras, passando a se incluir no grupo.

A presença do brinquedo ativo, espontâneo é sinal de saúde, e sua ausência é de criança apática, triste, sem vontade de comunicação. O modo como a criança brinca é um indicativo de como está e de como ela é. Quem não lembra de um jogo/brincadeira divertidos e animadores? É muito bom quando através de jogos se consegue atingir objetivos educacionais. Aprender brincando é muito mais valioso para a criança, pois brincar faz parte de seu mundo e desenvolvimento. É através das brincadeiras que ela descobre ou pode descobrir o mundo, seus desejos, necessidades, motivações, fantasias, entre outras. Com jogos pode-se trabalhar questões de matemática, de ciências, de escrita, questões físicas, psicológicas, sociais.

Com o apoio dos gestores da escola, a criança observada aventurou-se em algo que antes não fazia, e hoje é capaz de fantasiar e de sonhar e, além disso, revela ter aceitado o desafio do crescimento, a possibilidade de errar e evoluir normalmente no seu processo de aprendizagem.

A pesquisa realizada junto aos Gestores Escolares da Rede Pública Municipal de Ensino de Santa Maria percorreu um longo e exaustivo processo. Exigiu um número extenso de horas de leituras, registros, anotações, consultas bibliográficas e idas e vindas a campo para a coleta dos dados.

Para explorar o tema, busquei argumentos sobre um novo paradigma que conceituasse Gestor Escolar, que usualmente tem sido empregado no cotidiano escolar e nos meios educacionais, sensibilizando para a necessidade de criarmos espaços para o desenvolvimento das altas habilidades/superdotação.

Procurei através das fontes bibliográficas que possibilitassem a fundamentação da importância do lúdico e das brincadeiras, da criatividade acerca, do desenvolvimento da criança principalmente na educação infantil, por meio de uma nova visão, mais global e abrangente, de conceitos e ações relacionados ao fazer pedagógico daqueles que exercem a função de gestores escolares. Pois foi percebido que a maioria dos gestores que participaram desta pesquisa apresentaram muitas dúvidas no tocante a importância do lúdico como mobilizador das capacidades, habilidades, construções dos conhecimentos no contexto da Gestão Escolar.

Percebemos que, paralelamente à adoção do termo gestão Escolar na legislação e nas organizações escolares, deve ocorrer também a adoção de princípios e valores

mais democráticos no ambiente escolar com maior abertura à participação da comunidade no cotidiano da escola, no nosso caso a importância da conscientização do espaço desafiador para os alunos com altas habilidades/superdotação.

Analisamos que a expressão Gestão Educacional contém em si a gestão de sistemas de ensino e a gestão escolar, na qual a idéia de gestão passa por todos os segmentos do sistema, tanto a nível macro quanto a nível de escolas (micro).

Constatamos que em Gestão Escolar, os processos prevêm uma ampla e continuada ação que se estende a dimensão técnicas, éticas, legais e políticas que só produzem um efeito real quando são unidas entre si.

Com relação à legislação, vimos que no âmbito do governo também houve a alteração terminológica, principalmente na legislação Federal, onde a partir da Constituição de 1988 e na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional aprovada em 1996. A gestão democrática é apontada como um dos princípios do ensino público e amplia a necessidade de participação dos professores e da comunidade escolar na elaboração do projeto político pedagógico das escolas e nos conselhos escolares e equivalentes.

Observou-se que diante da necessidade de mudanças na estrutura e no funcionamento da escola, a questão da democratização da Gestão Escolar passou a integrar o roteiro permanente nos Sistemas Federais, Estaduais e Municipais de Ensino, resultando assim, na implementação de várias inovações voltadas para a descentralização e a gestão democrática da escola pública que, gradualmente foi sendo mais difundida e cada vez mais aceita entre nós.

A escola é hoje, uma das instituições que, como tal, reproduz contradições e ambigüidades. É possível pensar a escola, assim como a sua Gestão Escolar, dentro de uma outra abordagem; ou seja, é possível pensá-la como detentora de potencialidades emancipadoras, através da qual elas podem contribuir para abrir espaços de criatividade, de invenção a fim de propiciar o desenvolvimento potencial do educando, em especial, com altas habilidades/superdotação.

O gestor Escolar passa a ser entendido como um educador e não tanto como um gestor de processos organizativos. A sua autoridade será legitimada não pela sua habilidade em manusear técnicas de gestão, mas pelo seu perfil de pessoa e de

educador, capaz de multiplicar os espaços em que as relações de poder estarão abertas à participação democrática.

Este trabalho é inacabado, aberto não se predispôs a ter um caráter conclusivo. Antes de tudo, representou para mim, uma profunda reflexão sobre o tema proposto e para a avaliação da minha prática pedagógica, levantando hipóteses, dúvidas, certezas, sugestões e questionamentos, e, para, além disso, foram momentos de grandes experiências e aprendizados.

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **Alfabetização Emocional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.
- ALVES, Rubem. **A alegria de ensinar**. São Paulo: Poética, 1994.
- BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. Disponível em: <[www.audioteca.com.br](http://www.audioteca.com.br)>, 1988. Acesso em: 19/06/2003
- BOGDAN, Roberto C., BIKLEN, Sari Knopp. **Investigação qualitativa em educação**. Porto. Editora, 1994.
- BOGDAN, R. & BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação**: Uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994.
- BRASIL. Ministério da Educação (2001). **Secretaria da Educação Especial**. Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica - Resolução nº 02 de 11 de setembro de 2001, MEC/SEESP. Disponível em: <[http://www.bancodeescola.com/Politica Educacao Especial Jan 2008.doc](http://www.bancodeescola.com/Politica_Educacao_Especial_Jan_2008.doc)>.
- BRASIL, **Constituição**, 1988.
- BRASIL, Ministério de Educação e Cultura. **Lei 9394/96 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. 1996.
- BRASIL. **Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília: MEC/SEESP, 2008.
- CASTRO, Amélia Domingues de. **Piaget e a Pré-escola**. Séries Cadernos de Educação. São Paulo: Livraria Pioneira, 1979. 62 p.
- CRESWELL, John. **Research Design: Qualitative & Quantitative Approaches**. Thousand Oaks: Sage, 1994.
- DEMO, Pedro. **Política Social do Conhecimento**. Charme da Exclusão Social. Campinas: Associados, 1998.
- FERREIRA, Naura Syria Carapeto (Org). **Gestão democrática da educação**: atuais tendências, novos desafios. 3ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1997.

GARDNER, Howard. KORNHABER, Mindy L. WAKE, Warren K. **Inteligências: múltiplas perspectivas**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

GARDNER, H. **Teoria das inteligências múltiplas**. Porto Alegre: Artes Médicas. 1995.

GERHARDT, Márcia Lenir. **A descontextualização do material – elemento industrializado e das técnicas de construção mecânica para a cognição em arte**. Santa Maria / RS. 204 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Maria, 2006.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1991.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 1999.

LIBÂNEO, José Carlos, OLIVEIRA, João Ferreira; TOSCHI, Mirza Seabra. **Educação escolar – políticas, estrutura e organização**, 2. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LUDKE, Menga. ANDRÈ, Marli E.D.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

LUDKE, Menga. ANDRÈ, Marli E.D.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. Lisboa: Porto, 2006..

NOVAES, M. H. **Psicologia do Ensino Aprendizagem**. RIO DE JANEIRO:VOZES,1977.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre, Prodil, 1996.

ORGANIZAÇÕES DAS NAÇÕES UNIDAS. **Convenção sobre os direitos das pessoas com Deficiência**, 2006. Disponível em <http://www.crfaster.com.br/CONV%20INTER.pdf>.

PIAGET, J. **O julgamento moral da criança**. São Paulo: Mestre Jou, 1977. (Original publicado em 1932).

PIAGET, e INHELDER, B. **A Psicologia da Criança**. Rio de Janeiro: Difel, 2009

PORTO, Bernadete Souza de. (organizadora) **Ludicidade: o que é isso?** Salvador: UFBA, Faculdade de Educação, Programa de Pós - Graduação em Educação, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 2 ed. Rio de Janeiro: Vozes 1997.

SANTOS, Clóvis Roberto dos. **O Gestor Educacional de uma Escola em Mudança**. São Paulo: Thomson Pioneira, 2002.

SNYDERS, A. **Alegria na escola**. Portugal: Editora Manole, 1988.

STERNBERG, Robert. **As capacidades intelectuais humanas**. Porto Alegre: Artes Médicas. 1992

UNESCO. **Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais**. Brasília: UNESCO, 1994.

TELES, Maria Luiza Silveira. **Socorro! É proibido brincar!** Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

VIANNA, Ilca Oliveira de Almeida. **Gestão Democrática e Participativa na Universidade: Um desafio de cidadania**. Centro de Ensino e Pesquisa Francisco de Assis, 1996 – Faculdade Mauá.

VYGOTSKY, Lev. **Jogar e Brincar. Representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento**. Revista do Professor. Porto Alegre: p.11, jan. /mar, 2000.

WALLON, H. **As origens do caráter da criança**. Ed. Nova Alexandria, 1984.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins. Fontes, 1981.

WOOLFOLK, A, **Psicologia da educação**. Porto Alegre: Artes Médicas.

NOVAIS, M. Helena. **Psicologia escolar**. RJ: Editora Vozes, 1980.