

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO À DISTÂNCIA
ESPECIALIZAÇÃO *LATO-SENSU* EM GESTÃO EDUCACIONAL**

**O LÚDICO COMO PERSPECTIVA PEDAGÓGICA
NO CONTEXTO ESCOLAR**

MONOGRAFIA FINAL DE ESPECIALIZAÇÃO

Irinita Bisognin Cervo

São João do Polêsine, RS, Brasil

2010

O LÚDICO COMO PERSPECTIVA PEDAGÓGICA NO CONTEXTO ESCOLAR

por

Irinita Bisognin Cervo

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

Orientadora: Prof. Ms.Myrian Cunha Krum

São João do Polêsine, RS, Brasil

2010

**Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Educação
Curso de Pós-Graduação em Gestão Educacional**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Monografia

**O LÚDICO COMO PERSPECTIVA PEDAGÓGICA
NO CONTEXTO ESCOLAR**

elaborada por
Irinita Bisognin Cervo

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

COMISSÃO EXAMINADORA:

Myrian Cunha Krum, Ms.(UFSM)
(Presidente/Orientador)

Liliana Soares Ferreira,Dr^a. (UFSM)

Marilu Favarin Marin, Ms. (UFSM)

Santa Maria, 27 de junho de 2010.

RESUMO

Monografia de Especialização
Curso de Pós-Graduação a Distância
Especialização *Lato-Sensu* em Gestão Educacional
Universidade Federal de Santa Maria

O LÚDICO COMO PERSPECTIVA PEDAGÓGICA NO CONTEXTO ESCOLAR

AUTORA: IRINITA BISOGNIN CERVO
ORIENTADORA: PROF. MS.MYRIAN CUNHA KRUM
São João do Polêsine/RS, 27 de junho de 2010.

O estudo teve como objetivos a contextualização e o desenvolvimento da ação docente nos seus aspectos pedagógicos e educacionais, observando entre outros, o planejamento e a implementação dos planos pedagógicos, bem como a estrutura organizacional na tentativa de resgatar a motivação dos alunos pelo ato de aprender. O que se fez, portanto, foi um estudo de natureza exploratória e descritiva na forma de pesquisa bibliográfica. Com este trabalho pretende-se proporcionar reflexões acerca do assunto uma vez que o mesmo é de fundamental importância para o processo ensino-aprendizagem. Estudos referentes ao tema proposto buscam sintetizar a importância do lúdico na educação, na busca de uma aprendizagem com mais sentido no que se refere ao desenvolvimento cognitivo, afetivo, físico e social. Diante disso, se desejamos conhecer bem o mundo em que a criança vive, devemos fazer parte de seus brinquedos e brincadeiras. Enfim, ludicidade é uma necessidade interior onde a criança se prepara para a vida aprendendo a cooperar com seus semelhantes, convivendo como ser social. Cabe ao professor e a escola rever suas metodologias para tornar suas aulas mais prazerosas e despertar maior interesse na aprendizagem. Todo profissional consciente, desta realidade, saberá como utilizar o lúdico na valorização das potencialidades da criança e na sua educação como um todo. A organização e a gestão do trabalho escolar requerem o constante aperfeiçoamento profissional-político, científico, pedagógico - de toda a equipe escolar. Dirigir uma escola implica conhecer bem seu estado real, observar e avaliar constantemente o desenvolvimento do processo de ensino, analisar com objetividade os resultados, e fazer compartilhar as experiências docentes bem-sucedidas.

Palavras-chave: Lúdico. Ensino-aprendizagem. Construção do conhecimento.

ABSTRACT

Monografia de Especialização
Curso de Pós-Graduação a Distância
Especialização *Lato-Sensu* em Gestão Educacional
Universidade Federal de Santa Maria

O LÚDICO COMO PERSPECTIVA PEDAGÓGICA NO CONTEXTO ESCOLAR

(USE PLAYFUL IN THE CONSTRUCTION OF KNOWLEDGE)

AUTHOR: IRINITA BISOGNIN CERVO

ADVISER: PROF. MS.MYRIAN CUNHA KRUM

São João do Polêsine/RS, 27 de junho de 2010.

The study aims to contextualize the development of teaching activities in their educational and pedagogical aspects, noting among other things, the planning and implementation of educational plans and organizational structure in an attempt to rescue the students' motivation for the act of learning. This paper would like to offer thoughts on the matter since it is of fundamental importance to the teaching-learning process. Studies on the proposed theme seek to summarize the importance of playful in education, seeking a more meaningful learning in relation to cognitive, affective, physical and social. So if we want know the world in which the child lives, their games and their toys should be part of our daily lives. Finally, playfulness is an inner need which the child is preparing for life learning to cooperate with his fellows, living as a social being. Teacher and school should review their methodologies to make their lessons more enjoyable and arousing greater interest in learning. Every professional conscious of this reality, know how to use the playful in maximizing the potential of the child and his education as a whole. The organization and management of school work requires constant professional development, political, scientific, educational - of all school staff. Driving a school means knowing your reality, conduct monitoring and constant evaluation of the development of teaching-learning process, and analyze the results objectively, share successful experiences.

Key-words: Playful. Education and learning. Construction of knowledge.

“Despertar a beleza adormecida em cada ser humano é abrir as avenidas fundamentais dos sonhos”.

Rubem Alves

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 O JOGO, A BRINCADEIRA E O LÚDICO.....	12
3 O LÚDICO COMO FACILITADOR DO DESENVOLVIMENTO DO INDIVÍDUO NO CONTEXTO ESCOLAR.....	17
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
REFERÊNCIAS.....	38

1 INTRODUÇÃO

No decorrer da minha vida profissional como professora da rede municipal do município de Faxinal do Soturno, RS, atuando nos anos iniciais do Ensino Fundamental há quinze anos e atualmente desenvolvendo minhas atividades com alunos do 3º ano, percebi o quanto é importante utilizar o lúdico para auxiliar na construção do conhecimento. No momento em que se utiliza a brincadeira para construir o conhecimento o educando sente maior interesse em aprender, ou seja, há uma mudança no seu comportamento e atitude. Sendo assim, há necessidade de conhecer, estudar métodos e experiências que façam com que os alunos exerçam suas capacidades e auto-estima, através dos quais os educadores poderão acompanhar o desenvolvimento de cada um.

A pesquisa que resultou nessa sistematização foi motivada pela constatação de que é possível amenizar a desmotivação, o desinteresse ou até mesmo as dificuldades de aprendizagem enfrentadas no dia-a-dia com o “uso do lúdico na construção do conhecimento”.

Assim, o conhecimento prévio do aluno deve ser sempre valorizado pelo professor. Observa-se que em algumas escolas, há professores que fazem uso do lúdico considerando o saber do aluno, outros ao contrário, esquecem a bagagem cultural de cada um e acabam confeccionando jogos e organizando materiais desconhecidos ou desconectados à realidade dos mesmos. A escola se torna, verdadeiramente popular e de qualidade e recupera a sua função social e política, capacitando os alunos para a participação plena na vida social, política, cultural e profissional na sociedade, quando todos os saberes se põem a serviço do aluno. O ser humano vive em constante construção, descobrindo novidades e aprendendo sempre novas formas de ampliar o conhecimento, formas de enriquecer suas idéias através da convivência com outras pessoas de culturas diferentes.

É na escola o lugar em que o aluno promove o seu primeiro contato formal com a brincadeira. É na escola que o aluno brinca, aprende, descobre e reconstrói o seu pensamento.

Para planejar, é importante que o educador baseie-se em projetos de trabalhos, que levam em consideração o lúdico, a afetividade e o diálogo. Essa forma de trabalhar instiga a participação e a interação na aprendizagem.

Brincar é viver, a criança aprende brincando e brinca aprendendo. Este slogan deveria prevalecer em todas as aulas que ministramos. A partir do momento que planejamos uma atividade pedagógica temos que levar em consideração o interesse dos nossos educandos; porém, na realidade escolar esta prática é pouco desenvolvida. Pergunta-se: o que fazer para atrair este aluno nas aulas e fazê-lo participar do processo de aprendizagem? Esta aflição é pertinente à vida do educador comprometido, pedagogicamente, com o crescimento intelectual e social dos seus alunos.

No contexto escolar, a motivação é entendida como um fator que facilita a aprendizagem e o desempenho dos alunos. Segundo Piletti (2004, p.56).

A motivação consiste em apresentar, ao aluno, estímulos e incentivos que lhe propiciem determinado tipo de conduta e que tornem a aprendizagem significativa. Embora alguns motivos sejam inatos e ligados aos processos biológicos como a fome, a sede e o sexo, outros são adquiridos e ligados aos processos sociais, científicos e culturais, em geral como o prestígio. A maneira como respondemos a todos eles é modificada pela aprendizagem e influenciada pela cultura em que vivemos.

A sociedade almeja uma escola com educação de qualidade, que motive seus alunos a participar das atividades propostas. Assim, a escola deve tentar o desenvolvimento de metodologias que privilegiam a parceria da comunidade e sua atuação mais ativa no contexto escolar. Desta forma estabelece-se uma parceria para tentar haver uma coordenação de ações, visando melhorias no processo ensino-aprendizagem.

O grande desafio da escola pública está em garantir um padrão de qualidade para todos e, ao mesmo tempo respeitar a diversidade local, étnica, social, cultural e biológica de cada indivíduo. Gadotti (1992, p. 82) enfatiza que:

A escola não deve apenas transmitir conhecimentos, mas também preocupar-se com a formação global dos alunos, numa visão em que o conhecer e o intervir no real se encontrem. Mas, para isso, é preciso saber trabalhar com as diferenças: é preciso reconhecê-las, não camuflá-las, aceitando que, para conhecer a mim mesmo, preciso conhecer o outro.

A partir das considerações feitas, o objetivo deste trabalho é compreender a importância e a contribuição do lúdico na construção do conhecimento, no ambiente escolar.

É fundamental uma reflexão permanente sobre a concepção de homem e de mundo que queremos. E, principalmente, sobre a concepção de educação que temos, sobre nossos projetos, nossos conceitos, nossas ações, sobre as contradições entre o que se propõe, o que se pensa e o que se pratica.

O presente trabalho caracteriza-se por um estudo de natureza exploratória e descritiva na forma de pesquisa bibliográfica.

Para Marconi e Lakatos (2007, p.185)

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema estudado, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses [...] até meios de comunicação orais: rádio, gravações [...].

Neste contexto, a pesquisa bibliográfica, destaca os aspectos históricos, as contradições, as causas, as conseqüências, transformando e transformando-se. Essa dá a impressão da historicidade do fenômeno, suas relações a nível mais amplo situando o problema dentro de um contexto complexo e ao mesmo tempo em que dinamicamente e de forma específica, estabelece contradições possíveis de existir entre os fenômenos que caracterizam particularmente o tema (tópico).

Os autores consultados para o embasamento teórico foram Brougere (1997), Kishimoto (2005), Macedo (2003), Winnicott (1975), Piaget (1998) e outros.

Desta forma, o objetivo maior deste trabalho é buscar através da pesquisa bibliográfica a contextualização e desenvolvimento da ação docente nos seus aspectos pedagógicos e educacionais, observando entre outros, o planejamento e a implementação dos planos pedagógicos, bem como a estrutura organizacional e resgatar a motivação dos alunos pelo ato de aprender.

Destaca-se a importância da brincadeira no processo de ensino aprendizagem. Podemos defini-la como um meio de tornar a educação um processo prazeroso e significativo, pois remete à transformação do ambiente escolar em um espaço integrador e dinâmico, onde não há prioridade apenas no desenvolvimento do aspecto cognitivo, mas também complementa a formação integral do indivíduo.

As atividades lúdicas promovem cooperação entre os participantes, articulação de seus pontos de vista e o desenvolvimento do pensamento bem como a construção de seu conhecimento. Essa prática favorece a superação do

egocentrismo, desenvolvendo a solidariedade e a empatia entre os envolvidos na atividade.

Nesse processo em que a ludicidade está inserida, encontram-se os jogos, brincadeiras, brinquedos e a arte (música, dança, teatro, expressão corporal).

O jogo, bem como a imaginação criada a partir do brincar, desenvolve o raciocínio lógico, a sensibilidade, a inspiração e a percepção do aluno dentre tantas outras habilidades.

Já a brincadeira, faz parte do cotidiano dos alunos, e expressa o como eles sentem, sonham, desejam, refletem, ordenam, organizam, desorganizam, constroem, reconstróem a realidade, encontrando soluções concretas para os problemas que as rodeiam.

A escola deve propiciar ambientes de estímulos e vivências. Dessa forma, é preciso ter consciência de que enquanto, todos os agentes do processo aprendem juntos, a opinião e a participação de cada um são fundamentais e quando algumas regras para as atividades a serem desenvolvidas forem definidas, todos os integrantes devem respeitá-las.

Sabe-se que a educação está intimamente ligada à sociedade, pois constitui-se de seres humanos. Assim, é fundamental que se defenda uma educação crítica, consciente e transformadora dos mecanismos sociais.

Por isso a relevância deste estudo, pautado na minha preocupação de professora, atuando em sala de aula, cotidianamente, com o desinteresse, a desmotivação, as dificuldades de aprendizagem dos alunos e, de tornar o processo pedagógico mais atrativo e eficiente, através de uma metodologia mais prazerosa.

2 O JOGO, A BRINCADEIRA E O LÚDICO

Neste trabalho, o jogo deve ser entendido como resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um sistema de regras e incluir objeto. Depende, portanto, da linguagem de cada contexto social. Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este aspecto que nos mostra porque, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas.

Enquanto um sistema de regras, permite identificar uma estrutura seqüencial que o especifica. Essas estruturas seqüenciais de regras permitem diferenciar cada jogo, ou seja, quando alguém joga, esta executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica. Esses aspectos favorecem o entendimento do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas suas regras e objetos. Assim, através do jogo a criança libera e canaliza suas energias; tem o poder de transformar uma realidade difícil; propicia condições de liberação da fantasia.

O jogo é integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança e à medida que joga ela vai conhecendo melhor, constrói interiormente o seu mundo. Esta atividade é um dos meios propícios à construção do conhecimento.

O jogo é uma manifestação de que o ser está com vida, que quer mover-se, explorar, crescer. É um direito natural para seu desenvolvimento, um encontro social. O jogo é uma aprendizagem permanente, é através dele que descobrimos o mundo que nos rodeia.

Jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, considerando que elas vivem em um mundo de fantasias, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde a realidade e faz- de -conta se confundem. (KISHIMOTO, 2005, p.36)

O jogo está na gênese do pensamento, na descoberta de si mesmo, na chance de experimentar, de criar e de transformar o mundo. Através dele, as crianças exploram os objetos que as cercam, melhorando sua agilidade física, experimentam seus sentidos e desenvolvem seu raciocínio. Considera-se que o jogar e o brincar ajudam a enfrentar os conflitos internos. Portanto, a brincadeira e o jogo são motivações para que o aluno chegue com facilidade ao aprendizado, uma

vez que as necessidades e os interesses das crianças são mais importantes que qualquer motivo para que ela se ligue a uma atividade.

O jogo é uma necessidade do ser humano, principalmente para a criança, pois é um momento de divertimento. O aluno pode se expressar através do jogo, descarregar energias e interagir com outras crianças, desenvolver-se e aprender. Assim, sua prática proporciona a satisfação na formação da criança. Também desperta nelas, desejos e curiosidades, fato que contribui para a formação das mesmas enquanto cidadãos e participantes das experiências culturais de sua sociedade.

O jogo é alegria, movimento, contato, imaginação, liberdade. O jogo é uma manifestação de que o ser está com vida, que quer mover-se, explorar, crescer. É um direito natural, para o seu desenvolvimento. Desta forma o jogo é uma aprendizagem permanente, é através dele que descobrimos o mundo físico que nos rodeia.

Assim, para que esse aprendizado aconteça, a criança não deve ser dificultada nem reprimida quanto aos seus sentimentos e desejos. Suas diferenças e experiências individuais devem, principalmente na escola, ter um espaço relevante sendo respeitadas nas relações com o adulto e com as outras crianças.

Tezani (2004) também concebe o jogo como uma profunda exigência do organismo e que ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o desenvolvimento e formação da palavra e da linguagem. Estimula a observação e o conhecimento das pessoas e do ambiente onde vive. Através do jogo a criança pode testar hipóteses, explorar toda a sua criatividade. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral.

A brincadeira, por sua vez, é transmitida à criança através de seus próprios familiares, de forma expressiva, de uma geração a outra, ou pode ser aprendida pela criança de forma espontânea (MALUF, 2003). É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo (KISHIMOTO, 2005).

Para a criança, a brincadeira gira em torno da espontaneidade e da imaginação. Não depende de regras, de formas rigidamente estruturadas. Para

surgir basta uma bola, um espaço para correr ou um risco no chão (VELASCO, 1996).

O brinquedo e a brincadeira devem permear a prática escolar, fluindo e manifestando-se na criatividade, postura e convicção do professor.

É necessário que os adultos, pais e educadores levem a sério a importância do brincar, como ação motivadora, interdisciplinar, pois a criança em idade escolar começa a experimentar necessidades.

Os desejos não realizáveis podem ser realizados através do lúdico, como um mundo imaginário, onde a criança cria e imagina, e ao imaginar, ela brinca. O brinquedo proporciona para ela a mediação entre o real e o imaginário. A criança e o brinquedo se completam.

No mundo, a criança encontra equilíbrio entre o real e o imaginário, alimenta sua vida interior, descobre o mundo e torna-se operativa. (KISHIMOTO, 2005 p.59).

Conforme o referido autor, a criança que busca, que investiga, tem uma experiência total, e deve ser respeitada. Seu mundo é rico e está em constante mudança. Ela faz um intercâmbio entre fantasia e realidade e, se o adulto interferir em sua atividade lúdica, pode perturbar o desenvolvimento da experiência que a criança realiza ao brincar. “Brincar de carros” é a paixão dos meninos. Essa brincadeira é compartilhada com as meninas que também adoram “brincar de casinha” onde representam suas fantasias amorosas em relação aos pais e a si próprias. Assim, também os brinquedos, como as bonecas, satisfazem as necessidades de paternidade e maternidade.

Portanto, brincar não é mentir, é fantasiar. A criança retira de sua vida os conteúdos da brincadeira através de impressões e sentimentos que vivencia e dos conhecimentos que aprende. A brincadeira é uma atividade social, imaginativa e interpretativa.

Toda criança é um ser social que constrói seus conhecimentos a partir de sua vivência, por isso ela necessita de diversas atividades que façam com que compreenda uma atividade criativa, prazerosa e de aprendizagem, sem deixar de lado a sua espontaneidade.

O ato de brincar, afirma Macedo (2003), desempenha papéis diferentes em que a criança normalmente realiza, pois possibilita perceber situações imediatas dos

objetos, as situações que vivencia e o significado da mesma. A criança vislumbra ações futuras e elabora novas formas de pensar.

O brincar proporciona a troca de pontos de vista diferentes, ajuda a perceber como os outros a vêem, auxiliando a criação de interesses comuns, uma razão para que se possa interagir com o outro.

O brinquedo tem, em cada momento da vida da criança, uma função, um significado diferente e especial para quem dele participa.

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinada a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. (ALMEIDA, 2005)

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõe uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa. (NEVES, 2006).

Segundo Piaget (1998), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.

Assim, as diferentes abordagens sobre a prática lúdica no cotidiano escolar como alternativa de resgatar a alegria e o prazer de aprender poderão contribuir para ampliar os conhecimentos e possibilitar caminhos para que os profissionais se tornem mais dinâmicos e reflexivos, capazes de atender às necessidades dos educandos, pois, diariamente, o tempo e a história impõem à busca por novas práticas pedagógicas que auxiliem e facilitem o processo dinâmico que é a aprendizagem.

Diante dessa realidade, é inegável ressaltar, que se faz necessário uma escola diferente, onde os educandos desejam estar e onde a alegria e prazer para descobrir e aprender estejam presentes. Metodologias inovadoras devem ser a preocupação de todos os gestores, pois é notório que em grande parte das escolas públicas encontram-se muitas crianças que trabalham desde muito cedo em diversas atividades para ajudar na renda familiar, e o tempo de que dispõem é

habitualmente atribulado de tarefas que os afastam das brincadeiras, do brincar, limitando-os a pouquíssimas oportunidades para as atividades ludo-recreativas.

3 O LÚDICO COMO FACILITADOR DO DESENVOLVIMENTO DO INDIVÍDUO NO CONTEXTO ESCOLAR

O lúdico pode facilitar o progresso da personalidade integral do indivíduo nas funções psicológicas, intelectuais, morais e sociais, pois, é por meio do brincar que o aluno torna-se um ser ativo do seu próprio desenvolvimento, construindo seus pensamentos e adaptando-se ao ambiente.

Dessa maneira, podemos dizer que o lúdico não é somente um facilitador da aprendizagem, mas sim um fator fundamental e essencial para o bom desenvolvimento global do indivíduo. Isso possibilita ao aluno melhorar sua relação com outras pessoas, assumir responsabilidades, adaptações a situações frustradoras e a ter uma percepção geral de si mesmo como sujeito.

Segundo educadores, quanto mais precoce e estimulante for a interação da criança com as pessoas e com tudo ao seu redor, mais relevante e significativo o desenvolvimento de suas potencialidades.

Com isso, a utilização dos jogos se torna fundamental para trabalhar componentes indispensáveis à formação sócio-cognitiva dos alunos, contribuindo para promover a construção de seu conhecimento. Essa é uma maneira de proporcionar um ambiente de sociabilidade, explorando o lúdico como recurso metodológico nesse processo de aprendizagem.

Piaget (1998), afirma que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, uma vez que os jogos oportunizam uma importante contribuição, enriquecendo o desenvolvimento intelectual dos educandos.

Para Antunes (2002), através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente aprimorando habilidades motoras.

Consequentemente, a atividade lúdica é um meio que a criança utiliza para se relacionar com o ambiente físico e social onde vive, despertando sua curiosidade ampliando seus conhecimentos e habilidades.

Através destas atividades as crianças desenvolvem algumas capacidades importantes na sua vida, como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação, amadurecendo algumas capacidades de socialização por meio da integração com regras e papéis sociais. Segundo Brougere (1997, p.97-98):

A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por esta imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações inter-individuais, portanto, de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente, para se adaptar a suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar.

O adulto que brinca, estimula e conversa com os bebês, ensina-os a brincar. Ensinar a brincar é ensinar o faz-de-conta, é ensinar a criança a atribuir diferentes sentidos para as suas ações. A criança aprende a brincar da mesma forma como aprende a se comunicar. Os adultos têm um papel importante nessa fase de aprendizado da criança.

Na visão de Brougere (1997), através das imagens, a criança poderá se expressar. São como referências através das quais a criança poderá captar novas produções, pois o lúdico, com todas as suas especificidades, é uma das fontes. Ele traz para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduzir a construção de seu conhecimento. Trazem as formas e imagens, símbolos para que as crianças possam manipular e conseqüentemente aprender.

O lúdico, em situações educacionais, não é só um meio real de aprendizagem, possibilidades aos adultos perceptivos e competentes aprenderem sobre as crianças e suas necessidades. Acredita-se que, com isso, a criança passa a ter mais liberdade de expressar suas ações e emoções, promovendo assim, a confiança em si mesma e em suas capacidades, além de promover empatia com os outros que fazem parte da sociedade que os rodeia.

Por isso, na maioria das vezes, as crianças não se contentam em olhar ou registrar as imagens, elas as manipulam na brincadeira para dar-lhes novos significados. Ajudam a criar um entusiasmo sobre o conteúdo a ser trabalhado a fim de considerar os interesses e as motivações dos alunos em expressar-se, agir e interagir nas atividades lúdicas realizadas na sala de aula.

A vida infantil escolar não pode ser concebida sem o brincar. Trata-se da principal atividade da infância, que responde á necessidade da criança de tornar criativo o mundo que a cerca.

Segundo Oliveira (1999, p. 67), o “faz de conta”, abordado por Vygotsky corresponde ao que Piaget fala do jogo simbólico: “o brinquedo cria uma zona de

desenvolvimento proximal na criança”. Afirma que a aquisição do conhecimento se dá através das zonas de desenvolvimento: a real e a proximal. A zona de desenvolvimento real é a do conhecimento já adquirido, é o que a pessoa traz consigo, já a proximal, só é atingida, de início, com o auxílio de outras pessoas mais “capazes”, que já tenham adquirido esse conhecimento.

A noção de “zona proximal de desenvolvimento” se interliga portanto, de maneira muito forte, à sensibilidade do professor em relação às necessidades e capacidades da criança e à sua aptidão para utilizar as contingências do meio a fim de dar-lhe a possibilidade de passar do que sabe fazer para o que não sabe.

A sua utilização no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que surgem no seu dia-a-dia. O lúdico é um instrumento indispensável para o desenvolvimento da aprendizagem e para o desenvolvimento da criança como um todo.

Assim sendo, “as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade (VYGOTSKY, 1994).

Conforme Wajskop (2001) as atividades lúdicas são indispensáveis para um bom desenvolvimento da autonomia, na criança, tanto em sua saúde física, emocional e intelectual. É através da prática que a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se, desta forma, para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e construir um mundo melhor.

A ludicidade auxilia no processo ensino aprendizagem, no desenvolvimento psicomotor (motricidade fina e ampla), bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento (imaginação, interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, e organização), criticidade e aplicação dos fatos a novas situações.

Aos poucos, a escola e a família devem promover uma ação de liberdade para criança e, conseqüentemente o processo de socialização se dará de forma natural e gradual, através das relações que será capaz de estabelecer com seus colegas na escola (MALUF, 2003).

As brincadeiras são importantes para o desenvolvimento da criança, pois através delas as crianças não ficam apenas escutando o professor explicar o conteúdo, mas sim, interação, dinamicamente.

Segundo Rosemary Gordon, citada por Trigo (1994 p. 21): “O jogo é parte fundamental do desenvolvimento harmônico infantil e de importância tal que o conhecimento dos interesses lúdicos, sua evolução, seu amadurecimento e sua observação sistemática são imprescindíveis para a vida”. Sua prática torna o aprendizado, prazeroso, prende a atenção da criança. Isso faz das brincadeiras e jogos, recursos que tornam o aprendizado mais eficiente. Devem fazer parte do dia-a-dia escolar, almejando crescimento e propiciando aprendizagem.

O jogo é essencial para desenvolver a criatividade. Uma pessoa que não sabe vivenciar está privada, ao mesmo tempo, da alegria de fazer e criar e seguramente está mutilada em sua capacidade de se sentir viva. Contudo, sua prática reflete, em cada momento, a forma com que a criança atua, compreende e se relaciona com o mundo. Mediante o jogo, a criança aprende normas de comportamento para crescer, aprender a viver em sociedade de forma integral aumenta a capacidade de pensar. A criança cresce aprendendo hábitos de convivência necessários para viver em sociedade

Na sala de aula, podemos observar que uma situação de jogo se dá pela curiosidade em brincar com materiais que lhe desperte a atenção pela sua iniciativa, intenção interesse. É necessário entender que, para tais atividades darem certo, o jogo precisa ser um trabalho orientado pelo professor, ou seja, é preciso planejar, prever etapas para alcançar objetivos definidos e extrair do jogo as aprendizagens que lhes forem decorrentes. Não devemos simplesmente deixar a criança á vontade, mas sim, orientar sobre regras e condições que despertem sua vontade, de brincar. Durante a sua execução, os educadores podem perceber traços de personalidade do educando, de seu comportamento individual e em grupo e o ritmo de seu desenvolvimento.

Na escola é possível planejar espaços de jogos; na sala de aula, o espaço de trabalho pode ser transformado em espaços de jogos, onde podem ser desenvolvidos atividades aproveitando-se mesas, cadeiras, divisórias, e outros materiais como recursos.

Sendo a escola o espaço ideal para congregar aprendizagem e lúdico, os gestores (diretor, professores e coordenação pedagógica) devem estar atentos e determinados a conhecer e entender os problemas que interferem na aprendizagem dos alunos,. Para isso, os gestores devem refletir sobre as propostas e práticas pedagógica oferecidas pela escola. Este aprender a refletir, está relacionado com a

formação dos gestores, com sua preocupação em estar atualizado, em procurar novas metodologias em querer inovar, fazer diferente.

Na verdade, a concepção que se defende é de uma adoção de metodologias que valorizem de fato, o que a criança tem de mais comum a sua espontaneidade, a sua criatividade e a sua imaginação, pois só assim, ela estará aberta para desenvolver suas habilidades e assimilar os conteúdos curriculares. Esta concepção reflete os objetivos e diretrizes de uma verdadeira gestão escolar democrática, pois o trabalho em equipe para que essa prática aconteça é uma dinâmica diária.

Educadores devem ter a consciência de que a educação pode alavancar o desenvolvimento de uma nação, proporcionando qualidade vida, mudança social. Afinal o objetivo principal do professor é desenvolver as potencialidades do aluno para que ele seja um transformador de sua realidade e que possa exercer sua cidadania em qualquer segmento da sociedade.

O professor que se permite a novas práticas começa a perceber o sucesso através da alegria de seus alunos que dele e da escola guardarão as melhores lembranças.

Acredita-se que, estudos, pesquisas relacionados ao tema promovam mudanças significativas, que favoreçam a prática docente, contribuindo, assim, para uma formação contínua das crianças através da aprendizagem.

A escola é a força para a democracia, podendo, assim, construir uma grande perspectiva futura na educação. Para consolidar um ensino democrático, é preciso que a escola esteja voltada a melhoria da aprendizagem dos alunos.

Organizar o trabalho pedagógico em escola não é uma tarefa fácil. É algo abrangente, requer uma formação de boa qualidade além de exigir do gestor um trabalho coletivo que busque incessantemente a autonomia, liberdade, emancipação e a participação na construção do projeto político-pedagógico. (FERREIRA, 2008, p.1)

È notório que as renovações das práticas pedagógicas e da cultura escolar só se concretizaram por meio da democratização do ensino, tendo em vista que os docentes que trabalham numa dimensão democrática, interativa e interdisciplinar conseguem melhorar o rendimento da aprendizagem dos alunos que apresentam mais dificuldades. Por isso, o diretor/gestor deve valorizar as potencialidades dos professores/gestores. O docente deve ser considerado um profissional integral com

metas educacionais e não apenas como professor preocupado com sua sala de aula.

Numa gestão democrática, o gestor precisará saber como trabalhar os conflitos e desencontros, deverá ter competência para buscar novas alternativas e que as mesmas atendas aos interesses da comunidade escolar, deverá compreender que a qualidade da escola dependerá da participação ativa de todos membros, respeitando individualidade de cada um e buscando nos conhecimentos individuais novas fontes de enriquecer o trabalho coletivo. (FERREIRA, 2008, p.1)

Todos os sujeitos envolvidos na gestão democrática e com a comunidade escolar devem ter um objetivo comum ou seja, devem estar compromissados com a qualidade do ensino, com o progresso dos alunos e principalmente voltados para um trabalho de equipe, onde todos participam discutem e transmitem seus anseios e suas reais necessidades. Somente detendo conhecimento do contexto sócio-cultural de sua clientela a escola poderá definir projetos e etapas visando melhoria e qualidade de ensino.

O “planejar pedagógico” deve estar a frente do “planejar administrativo” para o diretor/gestor. Deverá ser um líder com algumas características como: visão do contexto, conhecimento da realidade da escola, dos conflitos entre os membros de equipe pedagógica, capacidade de diálogo, serenidade importantes para que obtenha êxito no processo de ensino.

Ao assumir esse papel o gestor deve, necessariamente buscar a articulação dos diferentes atores em torno de uma educação de qualidade, o que implica uma liderança democrática, capaz de interagir com todos os segmentos da comunidade escolar. A liderança do gestor requer uma formação pedagógica crítica e autônoma dos ideais neoliberais. Nesse sentido, o objetivo é construir uma verdadeira educação com sensibilidade e também com destrezas para que se possa obter o máximo de contribuição e participação dos membros da comunidade. (LIBÂNEO 2001, p. 102, apud FERREIRA, 2008).

Normalmente, essa não é a realidade com a qual nos deparamos nas escolas brasileiras. A gestão do trabalho pedagógico, muitas vezes, mostra-se afastada do contexto social e principalmente das atividades lúdicas. Não há compartilhamento de idéias, discussões sobre temáticas ou projetos a serem desenvolvidos. Muitos profissionais conseguem levantar barreiras quando o “novo” é apresentado ou solicitado. Mostram-se distantes e desvinculados da realidade. O processo ensino-

aprendizagem distancia-se do lúdico e o professor permanece como um mero transmissor de conteúdos previamente definidos.

Conforme Luck, (2000 apud Oliveira, 2008,p. 3):

o paradigma de gestão escolar tem como base alguns fundamentos muito necessários para a implantação do modelo: a) a realidade é global onde tudo está interligado; b) a realidade é dinâmica construída pelas interações entre as pessoas; c) o ambiente social e comportamento humano são dinâmicos e imprevisíveis; d) a incerteza, ambigüidade, contradições, tensões, conflito e crise são vistos como naturais e como condição e oportunidade de crescimento e transformação; e) a busca de realização e sucesso corresponde a um processo e não a uma meta; f) a responsabilidade maior do dirigente é a articulação; g) as boas experiências não devem ser copiadas, sim resignificadas por causa das peculiaridades locais e organizacional; h) as organizações devem priorizar a participação conjunta e mobilizar equipes atuantes, pois os talentos e a sinergia humanos são recursos poderosos numa organização. Estes aspectos são essenciais na visão democrática como garantia de mudanças comportamentais e organizacionais.

Assim, percebe-se que a educação está passando por mudanças sensíveis, quebra de paradigmas, como o reconhecimento necessário da participação de toda comunidade escolar no planejamento e avaliação das propostas escolares. Nesse sentido:

A escola não está nem fora da sociedade, com um muito menos numa relação de subordinação absoluta, que a converte em mera reprodutora do que ocorre em nível mais amplo na sociedade. A escola é parte da sociedade e tem com o todo uma relação *dialética* – há uma interferência recíproca que atravessa todas as instituições que constituem o social. Além disso, podemos verificar que a escola tem uma função *contraditória* – ao mesmo tempo em que é fator de manutenção, ela transforma a cultura. (RIOS, 1993, p.38).

Nos ensinamentos de Sander (2005) percebe-se claramente que tanto a escola como instituição de construção dos saberes, como a gestão educacional receberam, com o advento da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), nº 9394/96, novas concepções e desafios. Assinalam-se os artigos 14 e 15 do referido preceito legal, os quais preconizam:

Art. 14 – Os sistemas de ensino definirão as normas da gestão democrática do ensino público na educação básica, de acordo com as suas peculiaridades e conforme os seguintes princípios:
I. participação dos profissionais da educação na elaboração do projeto pedagógico da escola;
II. participação das comunidades escolar e local em conselhos escolares ou equivalentes. (...)

Art. 15 – Os sistemas de ensino assegurarão às unidades escolares públicas de educação básica que os integram progressivos graus de autonomia pedagógica e administrativa e de gestão financeira, observadas as normas de direito financeiro público.

Pode-se afirmar que, a inclusão, é caracterizada pelo reconhecimento da importância da participação consciente e esclarecida da comunidade escolar, nas decisões sobre a orientação e planejamento do trabalho escolar.

No momento em que se ressalta a relevância de resgatar o prazer na educação, no trabalho e na vida, diante de tantas mudanças acirradas no campo do conhecimento, estamos buscando uma sociedade com metodologias inovadoras e motivadoras, as quais valorizem a livre-expressão, o auto-conhecimento, a afetividade, a cooperação, a autonomia, a criatividade, enfim a busca do equilíbrio entre razão e emoção.

O jogo, portanto, deve ser utilizado como recurso pedagógico que proporcione a aprendizagem com prazer, desenvolvendo a descoberta, a iniciativa, a socialização, o desenvolvimento do pensamento, a criatividade e a construção do conhecimento, com certeza virá ao encontro do seu desenvolvimento pleno. Todo o jogo que contribui para o desenvolvimento da curiosidade e amplia o espaço de ação para buscar a solução dos desafios, é válida, pois nessa trajetória aparecem a instigação, a descoberta, o mistério, a surpresa.

O jogo, segundo Piaget (1998), favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral. É através dele que se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência e superar obstáculos, sejam eles emocionais ou cognitivos.

Através dos jogos a criança encontra soluções para superar suas dificuldades de aprendizagem e melhorar o seu relacionamento com os demais. Os professores precisam entender a brincadeira como necessária, pois essa traz inúmeras contribuições para o desenvolvimento do aprender e pensar (WAJSKOP, 2001).

Outro teórico que percebe o jogo como atividade importante no desenvolvimento da criança, resultando em benefícios morais, intelectuais e físicos, é Froebel (1782-1852). Para este, a falta de liberdade e a repressão repercutem negativamente, no que diz respeito ao estímulo da atividade espontânea, característica fundamental para o desenvolvimento. Ele percebe o jogo como

instrumento de ensino, no qual é possível trabalhar as diferentes disciplinas, tais como: Matemática, Ciências e outras. Citando, Froebel, “brincar é a fase mais importante da infância - do desenvolvimento humano neste período - por ser a auto-ativa representação do interno - a representação de necessidades e impulsos internos” (apud KISHIMOTO, 2005, p.91).

As brincadeiras ofertadas à criança devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra e estimular para o desenvolvimento do ir além; desta forma, pode-se perceber a importância do professor conhecer, estudar a teoria de Vygotsky.

As brincadeiras são admiráveis instrumentos de realização para o ser humano, especialmente para as crianças. Reúnem potencialidades, desenvolvem iniciativas, exercitam capacidades de concentrar a atenção, descobrir, criar e especialmente de permanecer em atividade. “A criança e seu mundo” faz colocações fundamentais sobre o brincar. Entre elas, destaca-se que: “as crianças têm prazer em todas as experiências de brincadeiras físicas emocionais.” (WINNICOT, 1975, p. 161).

Segue o mesmo autor, onde, para uma criança o brincar é um jogo sério, assim como é para o adolescente. Porém, para a criança, sério, significa que, ao brincar, ela não separa a situação imaginária da situação real; para a criança em idade escolar, o brincar torna-se uma forma de atividade mais limitada, que preenche um papel específico no seu desenvolvimento e permeia as atitudes em relação à realidade. Neste caso, a essência do brincar é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção.

A ludicidade tem conquistado um espaço no panorama da educação, seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilite a produção de conhecimento, que também estimula a afetividade na criança. A criança estabelece com o brinquedo uma relação natural, consegue extravasar suas angústias e paixões, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

O jogo implica muito mais do que simples ato de brincar. “Através do jogo, a criança está se comunicando com o mundo e também se expressando.” Sabe-se que jogar é importante para seu desenvolvimento, pois contribui para que ela construa seu conhecimento.(FRIEDMANN 1996, p. 14).

Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras.

Portanto, o lúdico no processo ensino-aprendizagem tem validade e se constitui uma valiosa ferramenta quando utilizado na hora certa, determinada pelo interesse do educando e pelo que foi proposto. Cabe lembrar Antunes (2002, p.48) ao afirmar que a brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual, pois a existência das regras não limita a sua prática. A criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim, existe maior liberdade de ação para as crianças.

Em contrapartida, a ideia de Vygotsky (1994), afirma não haver atividades lúdicas sem regras, a situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, mesmo que possa não ser um jogo de regras formais estabelecidas. Ele acredita ser o jogo crucial para o desenvolvimento cognitivo, pois o processo de criação de situações imaginárias leva ao desenvolvimento do pensamento abstrato.

Isso ocorre porque novos relacionamentos são criados no jogo, pois o jogo é uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal, como o social, de forma integral e harmoniosa. Podemos dizer que o jogo é uma atividade natural do ser vivo que nasce inacabado e que cresce jogando. Partindo desses pressupostos, é possível perceber que a brincadeira traz consigo formas mágicas para as mudanças repentinas das crianças, podendo contribuir diretamente para a formação da sua personalidade como cidadã.

Para Piaget (1998), o conhecimento se forma aos poucos no indivíduo, e se constrói no decorrer de uma atividade. Ele dá muita importância ao caráter construtivo do desenvolvimento cognitivo da criança, rejeitando a visão de que as ideias são inatas, adquiridas sem esforço, e que o desenvolvimento do conhecimento é um processo natural, ligado ao processo geral do desenvolvimento do corpo, ou seja, trata-se de um desenvolvimento total.

A aprendizagem é um processo de interação entre o sujeito e o objeto. Para o autor citado, (1998), também a aprendizagem é o lado oposto do desenvolvimento, pois geralmente é provocada por situações criadas pelo educador, ou por uma situação interna, sendo a aprendizagem provocada. Portanto, ela se opõe à

espontaneidade. A aprendizagem é colocada como aquisição em função do desenvolvimento.

A situação lúdica utilizada como um recurso pedagógico que propicie a aprendizagem com prazer, desenvolvendo a descoberta, a iniciativa, a socialização, o desenvolvimento do pensamento, a criatividade e a construção do conhecimento, com certeza, virá ao encontro dos conceitos básicos que a criança terá de aprender. Segundo Winnicott (1975, p.26), “o brincar é como uma área intermediária de experimentação para qual contribuem a realidade interna e externa”.

Neste sentido, a criança pode relacionar questões internas com a realidade externa, tornando-se capaz de participar do seu contexto e perceber-se como um ser que faz parte do mundo. Então podemos dizer que, brincar é uma necessidade interior de cada criança e, não podendo brincar, pode ser considerado apenas uma imitação, pois, em cada repetição, a criança pode encontrar significado para experiências, relacionadas a seu contexto e ser agente de sua própria história que aceita ou se transforma.

O brincar tem um papel especial no processo do encontro consigo mesmo e com o próximo. O importante do brincar não é tanto com o que a criança brinca, mas como ela brinca, como ela se envolve, lidando de forma cada vez mais criativa e interativa com o mundo que a cerca. Jogar e brincar são atividades que podemos explorar ao máximo para que possamos ajudar nossas crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social. Além de ser um meio de aprender a viver, e não um simples passatempo, ajuda a esquecer momentos difíceis, pois, quando brincamos, conseguimos sanar dificuldades de aprendizagem bem como interagir com nossos companheiros. O lúdico possui relevância e imprime valores para todas as fases do desenvolvimento humano. Assim, é concebido por muitos teóricos como a forma adequada de oportunizar um ambiente agradável e motivador à criança, pois, é através deste, que a criança começa a estruturar-se cognitivamente, emocional e socialmente. (WEISS, 2000).

Podemos dizer que, através do lúdico, a criança pode liberar suas energias, pode liberar a fantasia, pois são, fontes de prazer para elas. Quando o jogo é integrador permite que a criança, quando desafiada, desenvolva habilidades que envolvam a identificação, observação, comparação. Com isso, consegue adquirir autoconfiança.

O ato de divertir-se vai oportunizar vivências, às vezes, inocentes e simples da essência lúdica de crianças, jovens e adultos, possibilitando o aumento da autoestima, o autoconhecimento de suas responsabilidades e valores, a troca de informações e experiências corporais e culturais, por meio das atividades de socialização. Ainda é oportunizado às crianças, jovens e adultos situações que enriquecem as capacidades individuais, mediante estímulo à iniciativa, à melhoria nos processos de comunicação e principalmente, a optar por ações que incentivem a criatividade, que é certamente uma característica e um objetivo fundamental da atividade lúdica em suas diversas formas de realização.

Toda a atividade lúdica pode ser aplicada em diversas faixas etárias, mas pode sofrer interferência em seu procedimento de aplicação, na metodologia de organização e no ministrar de suas estratégias, de acordo com as necessidades específicas.

O lúdico surge, então, como oportunidade para o resgate de nossos valores mais essenciais como seres humanos, como forma de comunicação entre iguais e entre várias gerações, como instrumento de desenvolvimento e que faz ponte com a aprendizagem como possibilidade de resgatar sua prática no contexto social.

Pode-se pensar no brincar como desafio deste novo século em relação ao uso do tempo livre, como forma criativa, como instrumento de inserção em uma sociedade feita de regras, como possibilidade de conviver em grupos, de se colocar um no lugar do outro, de ganhar hoje e perder amanhã. As crianças têm que começar a entender que o importante não é o ganhar sempre, mas sim o brincar.

Conforme percebido nas teorias já referidas, na atividade lúdica o que importa não é apenas o produto da atividade, mas o que dela resulta, a própria ação no momento vivido. Essa possibilita, a quem vivencia, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção de autoconhecimento, e de conhecimento do outro, de cuidar de si e de olhar para outro. (WEISS, 2000).

O jogo acontece em determinados momentos na vida da criança, partindo da idéia de que o jogo é uma necessidade para a criança percebo que o tempo para ela jogar tem se tornado cada vez mais escasso, tanto dentro quanto fora da escola.

O jogo é importante para o desenvolvimento cognitivo, pois o processo de criação de situações imaginárias leva ao desenvolvimento do pensamento. Isso acontece, porque novos relacionamentos são criados no jogo entre significados, objetos e ações. O jogo é uma atividade física e mental que favorece tanto o

desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa. Com ele, a criança evolui, e o jogo da criança vai evoluindo paralelamente ao seu desenvolvimento, independente de época, cultura, e classe social.

O jogo auxilia no desenvolvimento das estruturas cognitivas e no enfrentamento da solução dos conflitos. Portanto o jogo é também um facilitador no seu desenvolvimento e crescimento. A aprendizagem depende grande parte da motivação, uma vez que as necessidades e os interesses da criança são mais importantes do que qualquer outra razão para que ele se ligue a uma atividade.

Piaget, (1998), o criador da epistemologia genética, estudou basicamente, as origens do conhecimento nas crianças. Ele acreditava que o conhecimento se forma aos poucos nos indivíduos, que o constroem progressivamente no decorrer de uma atividade de adaptação: ele dá muita importância ao caráter construtivo do desenvolvimento cognitivo da criança, rejeitando a visão de que as idéias são inatas, adquiridas sem esforço e transmitidas hereditariamente, e que o desenvolvimento do conhecimento é um processo espontâneo, ligado ao processo geral, do desenvolvimento do corpo, do sistema nervoso e das funções mentais. Trata-se de um desenvolvimento total.

No decorrer do jogo, o que acontece depende sobretudo das ações da criança num espaço e tempo determinados, com ou sem parceiros, com ou sem objetos de brincar. A ação e reação da criança durante o jogo é o ingrediente básico para que a atividade aconteça.

Para a criança o jogar significa um pedaço do mundo que ela já conhece, e o resto do mundo ela vai explorar, conhecer. É muito interessante observar uma criança jogando, assim poderá ter condições de melhor conhecê-las e entendê-las.

O papel da gestão está associado ao fortalecimento da democratização do processo pedagógico, à participação responsável de todos nas decisões necessárias e na sua efetivação mediante um compromisso coletivo com resultados educacionais cada vez mais efetivos e significativos.

Salienta ainda o Piaget (2005), que a gestão da escola se traduz cotidianamente como ato político, pois implica sempre uma tomada de posição dos atores sociais (pais, professores, alunos, funcionários...). Logo a sua construção não pode ser individual, pelo contrário, deve ser coletiva, envolvendo os diversos atores na discussão e na tomada de decisões.

A gestão educacional implica o aprendizado e a vivência do exercício de participação e tomadas de decisões. Trata-se de um processo a ser construído coletivamente, que considere a especificidade e a possibilidade histórica de cada sistema de ensino, de cada escola.

Dentre alguns estudiosos, destaca-se Bobbio (2001) quando afirma que para possuir sua própria identidade, dentro do contexto de gestão democrática, a escola precisa de algumas características ou ações como: autonomia; liderança organizacional; articulação de currículo; otimização do tempo; formação dos docentes; participação dos pais; reconhecimento público e apoio das autoridades.

Desta forma, cada escola pode manter a unidade e coesão dos trabalhos de gestão, espírito de equipe visando um desenvolvimento harmônico, crítico, consciente da realidade de acordo com o entendimento e visão de seus participantes. No entanto, essa autonomia ou liberdade deve ser responsável pois,

A liberdade indispensável à atividade criadora da escola não seja pretexto para que a adoção de pontos de vista ideológicos transforme a escola em campo de disputas pessoais, mas assegure os meios para que os pontos de vista individuais sejam salvaguardados exatamente na medida em que ressalvem a liberdade e o respeito de todo. (...) no processo de escolarização, o objetivo economia exige o mesmo desempenho utilizado para manter a unidade. Economia não significa apenas melhor rendimento com menos dispêncido, mas envolve um elemento novo- satisfação no ambiente escolar.(...) A administração escolar deve garantir um ambiente de trabalho que favoreça o bem-estar pessoal, que refletirá diretamente no desenvolvimento do trabalho com resultados positivos para os alunos (RIBEIRO, 1986, p. 89-92).

Embora na LDB/96 não esteja traçado os “limites” para esta autonomia de gestar e criar oportunidade e metodologias, o trabalho de todos os gestores, (diretor, docentes, equipe pedagógica) deve estar voltado para o interesse maior, qual seja o trabalho coletivo visando qualidade e excelência de educação, respeitando e observando a cultura e a bagagem de cada aluno.

Essa cultura, porém, pode ser modificada, discutida, avaliada, planejada, num rumo que responda mais de perto aos interesses e às aspirações da equipe escolar, o que justifica um trabalho coletivo e integrado (LIBÂNEO, 2005, p. 318, apud RODRIGUES, 2008, p.73).

Observo através, das diferentes formas de trabalho dos professores que, é necessário o exercício de uma liderança comprometida com a qualidade da educação e com as transformações sociais.

Possibilitar o avançar do aluno nos mais variados aspectos: social, político, intelectual e humano deve ser o principal objetivo. Organizar o trabalho pedagógico requer enfrentar contradições oriundas das diversas realidades que se encontram numa escola, numa sala de aula. Destacamos a necessidade da escola educar para a democracia, onde o trabalho de todos deverá ser pautado nesta premissa.

Para que a escola alcance esta unidade tão necessária, para que possa desenvolver seus objetivos com sucesso, todos os envolvidos no processo educacional devem ter conhecimento do trabalho que se deseja na escola, em suas especificidades e na relação existente entre todas as áreas de conhecimento. É nessa tarefa que o projeto político pedagógico (PPP) surge como um instrumento capaz de garantir essa unidade almejada. A partir dele, o Conselho Escolar, tem condições de acompanhar todo o processo, auxiliando na busca pela melhoria da qualidade de educação.

O diretor/gestor deve atuar como um elo de ligação, gerindo e avaliando o dia-a-dia da escola, podendo contar com sua equipe. As decisões coletivas e a abertura à participação da sociedade no interior da escola possibilitam o acesso e a permanência da população à necessária base cultural e à formação, exigidas pelas condições das sociedades atuais.

Aos gestores/equipe coordenadora das escolas precisam incentivar os professores/gestores, a partir da reflexão sobre as suas práticas, examinar suas opiniões atuais e os valores que a sustentam; a colaborar na modificação dessas opiniões e valores tendo como referências as necessidades dos alunos e de sociedade e dos processos de ensino aprendizagem. Quando se tem uma proposta de trabalho em equipe, conseqüentemente, todos aprendem e o trabalho se torna significativo para todos.

É fundamental que nesse processo de mudança a escola busque a unidade entre a família e a comunidade escolar. Se realmente desejamos formar crianças; para que no futuro, sejam indivíduos autônomos, criativos e participativos, precisamos ser democráticos, por meio de atitudes e posturas. Estimular o desenvolvimento da autonomia do professor, levando-o a estabelecer relações democráticas em sala de aula.

Para compreender os diretores, enquanto gestores é necessário promover a participação das comunidades interna e externa, a fim de que assumam o papel de co-responsáveis na construção de um projeto pedagógico da escola onde o principal objetivo seja a promoção de uma educação de qualidade. Para que isso aconteça é preciso preparar um novo diretor, libertando-o de suas marcas de autoritarismo, redefinindo seu perfil, desenvolvendo características de coordenador, colaborador e de educador, para que consigamos implementar um processo de planejamento participativo de representantes dos segmentos da comunidade escolar,

A gestão escolar, enquanto gestão participativa, é entendida neste novo contexto, como sendo um processo de tomada de decisão que envolve todos os membros que compõe a comunidade escolar.

Participar, significa atuar conscientemente no contexto no qual se encontra inserido, mantendo-se informado ao buscar dados necessários para fundamentar e possibilitar a elaboração de estratégias racionais, com boas chances de êxito.

O trabalho coletivo possibilita a articulação entre os diversos segmentos da comunidade escolar e é fundamental para sustentar a ação da escola. É condição indispensável para que as atividades sejam devidamente planejadas e avaliadas, tendo em vista a direção comum que se pretende imprimir ao processo ensino aprendizagem.

Certamente, é grande o desafio do gestor em efetivar seu trabalho no âmbito da ação participativa. Para tanto, cabe a ele viabilizar articulações promovendo abertura no interior da escola para que professores, alunos e pais, como um todo, possam participar e fazer parte do trabalho pedagógico na sua totalidade.

A gestão acontece quando o gestor informa os professores sobre os acontecimentos da escola, cria uma atmosfera de trabalho, permitindo que o quadro de funcionários opine e participe da escola .

Além de proporcionar a participação dos professores, na divisão de tarefas e responsabilidades, assim como na elaboração do processo de decisão, o gestor deve coordenar a dinâmica e a circulação da informação, assim como a formação em exercício dos professores.

Enfim, somente estaremos diante de uma gestão democrática quando houver a participação de todos no processo de planejamento, acompanhamento e avaliação das atitudes, repensando novas práticas, embasadas na realidade social onde a escola está inserida.

O planejamento das atividades, sejam lúdicas ou pedagógicas, passa a ter mais significado quando refletidas e discutidas com a comunidade escolar, valorizando o contexto social dos alunos. Muitas dessas atividades podem ser realizadas em sala de aula ou em espaço adequado, como na brinquedoteca, no pátio, por exemplo. Com estas ações, a aprendizagem se dá em um ambiente mais agradável, pautado na coragem e ousadia de professores e pedagogos, que não têm medo de sonhar, enquanto a escola demonstra sua capacidade de gestar suas atividades de forma democrática.

O jogo é uma prática que não necessita de um aparato tecnológico, ou algum brinquedo sofisticado, e sim depende de um ambiente desafiador, que proporcione um desenvolvimento psicológico e emocional para a base de uma boa aprendizagem.

Com base nas leituras ao longo da construção desse estudo, entende-se que a criança que tenha vivências na sua aprendizagem com o lúdico, assim carrega uma bagagem bastante relevante para o seu nível de desenvolvimento ao longo do processo de sua vida.

A expectativa de realizar um bom trabalho se mistura à responsabilidade de ajudar os alunos a construir uma aprendizagem significativa dentro e fora da sala de aula. O estudo e a preparação prévia dão lugar à realidade, onde, no dia-a-dia, acontecerão trocas de experiências, entre o professor e os alunos entre eles. Essas trocas serão aglomeradas às informações e ao diálogo, gerando o saber, em todas as áreas do conhecimento.

É um grande desafio a ser vencido, pensando que a base do ensino se dá nos primeiros anos do ensino fundamental. Mas, conforme sugere Antunes (2002, p.16), “ser feliz é gostar daquilo que se tem de fazer (...) a felicidade não vem de um instante mágico, de uma sorte colossal, mas do dia-a-dia, das pequenas coisas que representam nosso desafio, nossas tarefas”.

Assim, com a inserção do lúdico na prática de todos os professores e com o trabalho em equipe se pretende fazer da sala de aula, pátio, espaços diferentes onde, os alunos sintam prazer em permanecer; um lugar de alegrias, trocas, discussões positivas, onde o crescimento seja conjunto e formador de uma aprendizagem significativa, marcante na vida de cada um de nós, envolvidos no processo. (WEISS, 2000).

Não pretendo que os alunos passem por mim, pela escola, sem levar na memória momentos marcantes, pois com certeza, elas estão sendo muito importantes na minha vida.

Espera-se, dessa forma, que as ponderações contidas neste trabalho, possam contribuir para o crescimento pleno e feliz dos educandos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos dias atuais com mudanças aceleradas no mundo em que vivemos, somos sempre levados a adquirir novas competências, pois é o indivíduo, o ser capaz de mudança. A utilização das brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem seus próprios desafios.

Este estudo mostrou o quanto o “lúdico” pode ser um instrumento indispensável na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida dos alunos. Os professores devem e precisam tomar consciência de que é necessário, para uma mudança educacional, comprometimento e assimilação de conceitos, como o “lúdico” dentre outras questões; sobre a relação do brincar com a aprendizagem e o desenvolvimento do aluno.

A atividade lúdica merece atenção especial, das escolas, gestores, de pais e educadores, pois se constitui em elemento essencial na aprendizagem, além de propiciar a construção da relação do aluno com o mundo externo. Através da atividade lúdica o aluno vai formar conceitos, idéias, e socializar-se.

São lúdicas as atividades que propiciam a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento. A criança se expressa, assimila conhecimentos e constrói a sua realidade quando está praticando alguma atividade lúdica. Ela também espelha a sua experiência, modificando a realidade de acordo com seus gostos e interesses. (MALUF, 2003).

O professor interessado em mudanças encontrará na proposta do lúdico uma metodologia ímpar, que contribui para diminuir os índices de fracasso e evasão escolar.

A ludicidade é muito importante também para o desenvolvimento dos domínios afetivos, cognitivos e psicomotores, responsável por transformá-lo em uma pessoa única, no contexto de um grupo social.

O espaço lúdico auxilia na construção do conhecimento, é um espaço para a expressão mais genuína do ser, é o espaço do exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos, com a aprendizagem.

Portanto, faz-se necessário, em uma sala de aula, um trabalho organizado e adequado aos conteúdos a serem desenvolvidos pois o ser humano é lúdico pela

sua própria natureza, precisa espaço e oportunidade para desenvolver seu corpo, sua mente, suas aptidões, seus limites, conhecer os seus colegas de classe e construir seu conhecimento para o exercício de sua cidadania

Ao longo da construção desse estudo, entende-se que o aluno interagindo com o lúdico, através de sua aprendizagem, carregará consigo uma bagagem bastante relevante e significativa para o seu desenvolvimento ao longo do de sua vida.

Enfim, quando pensamos no jogo como instrumento principal do processo aprendizagem, nós educadores temos que ter a consciência de que a educação pode proporcionar o desenvolvimento de um país, dando a seu povo qualidade de vida, e proporcionando mudança social.

Professor: que a leitura deste trabalho sirva de incentivo para que nunca desista de formar cidadãos capazes de tomar suas próprias decisões com mais autonomia e segurança. Que também sirva para a formação de uma consciência mais abrangente, valorizando, assim, o ato de brincar na infância e na sala de aula, escola.

Com estas ações, a aprendizagem se dá em um ambiente mais agradável, pautado na coragem e ousadia de professores, que não têm medo de sonhar.

Diante do exposto, as atividades lúdicas podem ser consideradas uma prática eficaz na superação das dificuldades no processo ensino-aprendizagem, pois é através do lúdico que os professores encontram uma maneira pedagógica de brincar e socializar, com o objetivo de transmitir às crianças confiança em si mesmas, e ao mesmo tempo conhecer suas habilidades e limitações. A ludicidade auxilia a despertar no indivíduo o respeito ao próximo, a solidariedade, espírito crítico e integração com o meio. Para que os resultados sejam positivos o educador deve conversar sobre o objetivo, as regras, comparar jogadas, justificar, como forma de potencializar os efeitos do jogo de regras no desenvolvimento do pensamento. Ao conhecer e aceitar as regras a criança percebe limites e busca formas de posicionamento que facilitem seu desempenho contribuindo assim para um processo de aprendizagem eficaz e prazeroso.

Quanto à gestão do trabalho pedagógico em uma escola, o sucesso do mesmo depende da atuação integrada de todos os gestores (diretor/equipe pedagógica/docentes), uma vez que, na dinâmica atual de transformações e tecnologias, precisamos mais do que nunca do trabalho em equipe, de visões

diferentes, de opiniões que nos forneçam crescimento e desenvolvimento de atividades capazes de minimizar nossas dificuldades de aprendizagens.

A cultura de nossa sociedade é diversificada, e a escola no centro deste processo como agente de construção ou de reorganização dos saberes encontra desafios diários a serem resolvidos. Sem líderes sensíveis, realmente envolvidos com o processo educacional, que não sabem dividir idéias, nosso trabalho como educadores retornará ao status anterior, nos tornaremos eternos transmissores de conhecimentos e não orientadores, companheiros de caminhada e mediadores na construção da aprendizagem dos alunos.

Quando falamos em gestão democrática, não podemos esquecer que a abertura para a participação dos familiares e principalmente para a valorização de suas colocações são fatores determinantes para o sucesso da educação. De nada adianta possuímos os instrumentos da gestão democrática se não os colocarmos em prática no nosso dia-a-dia. Possuir legislações, regulamentos, regimento escolar, projeto político pedagógico e Conselhos Escolares constituídos, se deles não lançarmos mãos, para a melhoria de nosso trabalho, significa retrocesso, significa a morte de um setor da sociedade responsável pelas reais transformações culturais nela existente: a Escola.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Telma Teixeira de Oliveira. **Aprender Oficinas Fazendo: Jogos e Brincadeiras no Ensino Infantil e Fundamental.** São Paulo: Cortez Editora, 2005.

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Rio de Janeiro: Vozes, 2002 .

BOBBIO, Norberto. **Direita e esquerda:** razões e significados de uma distinção política. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Unesp: 2001.

BROUGERE, Gilles. **Brinquedo e cultura.** São Paulo: Cortez, 1997.

FERREIRA, Raimundo. **Gestão democrática da escola pública: é preciso educar para não excluir!** 2008. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/11587/1/gestao-democratica-da-escola-publica-e-preciso-educar-para-nao-excluir/pagina1.html>> . Acesso: 20 set. 2009.

FRIEDMANN, Adriana.. **Brincar, crescer e aprender:** o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GADOTTI, Moacir. **Escola Cidadã.** Polêmicas do nosso tempo. São Paulo: Cortez/ Autores Associados, 1992.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação;** 8. Ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LAKATOS, Eva M.; MARCONI, Marina A. **Fundamentos de metodologia científica.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

MACEDO, Lino de. **A importância do brincar. Pátio:** Educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2003.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar-** prazer e aprendizado. Rio de Janeiro:Vozes, 2003.

NEVES, Lisandra Olinda Roberto. **O lúdico nas interfaces das relações educativas**.2006. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoint.htm>. Acesso em: 10 jan. 2010.

OLIVEIRA, Sonia Cristina de. **Gestão escolar democrática: um desafio do século XXI**. 2003. Disponível em: <<http://www.escoladegoverno.mt.gov.br/arquivos/.../arquivo10.doc>>. Acesso: 20 out. 2009.

PIAGET, Jean. **A representação de mundo da criança**. Rio de Janeiro: Record, 2005.

_____. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

PILETTI, Claudino. **Didática geral**. 16 ed. São Paulo: Ática, 2004.

RIBEIRO, J. Q. **Ensaio de uma teoria da Administração Escolar**. São Paulo: Saraiva, 1986.

RIOS, Terezinha A. **Ética e competência**. São Paulo: Cortez,1993.

RODRIGUES, Maysa Kugler. **Prática e teoria da gestão escola em uma escola de ensino básico**. 2008. Disponível em : <http://www.cidadesp.edu.br/old/mestrado_educacao/dissertacoes/2008/maisa_kugler_rodrigues.pdf> . Acesso: 20 ago.2009.

SANDER, Benno. **Políticas públicas e gestão democrática na Educação**. Brasília:Líber Livro Editora, 2005.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2004. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>>. Acesso: 16 ago. 2009.

TRIGO, Luiz Gonzaga Godói. **Entretenimento: uma crítica aberta**. São Paulo: Senac, 1994.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 2001.

WEISS, Maria Lúcia. **Psicopedagogia clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar**. 7.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.