

**UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA - UFSM
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CE
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO A DISTÂNCIA EM GESTÃO
EDUCACIONAL**

**ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM NO ÂMBITO DA GESTÃO
ESCOLAR**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

Patrícia Israel Bach

Santa Maria, RS, Brasil

2014

ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM NO ÂMBITO DA GESTÃO ESCOLAR

Patrícia Israel Bach

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

Orientadora: Prof.^a Cláudia Letícia de Castro do Amaral

Santa Maria,RS, Brasil

2014

Dedico este trabalho ao grandioso e maravilhoso Deus, pois sem Ele nada seria possível.

Ao meu esposo Alecsandro e ao meu filho Guilherme.

AGRADECIMENTOS

Ao grandioso Deus por mais esta etapa alcançada, pois me deu força e me concedeu sabedoria e paciência nas horas difíceis em que pensava em desistir para que pudesse alcançar meus objetivos.

Ao meu esposo e filho pelo tempo dispensado, a compreensão e o apoio nos momentos que precisei, porque de algum modo sempre estiveram presentes neste caminhar.

A todos os professores e à orientadora que tiveram paciência em ensinar e me fazer refletir sobre os caminhos a seguir.

Deixo aqui a todos os meus sinceros agradecimentos.

**UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA - UFSM
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CE
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO A DISTÂNCIA EM GESTÃO EDUCACIONAL**

**A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Monografia de Especialização**

**Atividades Lúdicas no Processo de Ensino-Aprendizagem
no Âmbito da Gestão Escolar**

elaborada por
Patrícia Israel Bach

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

COMISSÃO EXAMINADORA

**Prof^a.Ms. Cláudia Letícia de Castro do Amaral (UFSM)
(Presidente/Orientadora)**

Prof^o. Dr. Hugo Antonio Fontana (UFSM)

Prof^a. Dr^a. Sueli Menezes Pereira (UFSM)

Santa Maria, 29 de novembro de 2014.

UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA - UFSM
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CE
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO A DISTÂNCIA EM GESTÃO EDUCACIONAL

Atividades Lúdicas no Processo de Ensino-Aprendizagem no Âmbito da Gestão Escolar

Autora: Patrícia Israel Bach

Orientadora: Cláudia Letícia de Castro do Amaral
Santa Maria, 29 de novembro de 2014.

RESUMO

O presente projeto demonstra a importância das atividades lúdicas (brincadeiras, jogos pedagógicos), tendo o educador como mediador para que aconteça a contribuição na aprendizagem dos educandos no contexto da gestão escolar. Metodologicamente o estudo caracteriza-se como descritivo exploratório. É uma pesquisa qualitativa e teve dois momentos: o primeiro se apoiou em uma base teórica por meio da pesquisa bibliográfica constituída pela análise de textos publicados, tanto na literatura especializada, como em periódicos (impressos e/ou disponibilizados na Internet). O segundo foi a pesquisa de campo realizada no período de 04 a 15 de dezembro de 2013 em 03 escolas da rede municipal de ensino de Lagoa Bonita do Sul/ RS. Participaram da pesquisa 10 professores e o instrumento utilizado para elaboração de dados foi um questionário fechado com questões sobre o tema o lúdico em sala de aula. Essa pesquisa foi desenvolvida a partir de narrativas. Com a realização do estudo, concluiu-se que a grande parte dos professores utiliza com frequência atividades lúdicas e a maioria considera que o uso do lúdico em sala de aula melhora a aprendizagem de seus educandos, entretanto ainda existe resistência de professores e alunos em relação à ludicidade no ensino, o que apenas será superado através de uma gestão escolar democrática em que todos participem e se comprometam.

Palavras-chave: Atividades Lúdicas; Processo Ensino Aprendizagem, Gestão Escolar

ABSTRACT

This project demonstrates the importance of play activities (games, educational games) and the educator as mediator for it to happen the contribution in students' learning in the context of school management. Methodologically the study is characterized as descriptive and exploratory. It is a qualitative research and had two moments: the first was based on a theoretical basis through the literature consists of the analysis of published texts, both in the literature, as in journals (printed and / or made available on the Internet). The second was the field research carried out between 04 to December 15, 2013 onwards in 03 municipal schools Lagoa Bonita teaching South / RS. The participants were 10 teachers and the instrument used for the elaboration of data was a closed questionnaire with questions on the subject playfulness in the classroom. This research was developed from narratives. With the study, it was concluded that most teachers often use play activities and most consider that the use of playfulness in the classroom improves learning of their students, however there is still resistance teachers and students in relation the playfulness in education, which will only be overcome through a democratic school management in which all participate and commit.

Keywords: Play Activities; Teaching Learning Process, School Management

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1 O LÚDICO COMO PARTE DO COTIDIANO ESCOLAR.....	12
2 O TRABALHO DO PROFESSOR COMO MEDIADOR DO PROCESSO LÚDICO	15
3 A LUDICIDADE NAS ESCOLAS MUNICIPAIS DE LAGOA BONITA DO SUL....	20
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	26

INTRODUÇÃO

O lúdico faz parte do cotidiano do ser humano desde a pré-história, pois naquela época já havia sinais de ludicidade ligados à afetividade, à cultura e ao lazer e atualmente está ainda mais aparente a existência do lúdico no nosso dia a dia e é no espaço escolar onde mais se evidencia. A escola deve ser facilitadora da construção da aprendizagem através de atividades lúdicas favorecedoras do processo de construção de autonomia crítica do educando. Entretanto, o saber escolar deve ser valorizado pela sociedade para que a cognição dos estudantes seja construída através de um aspecto dinâmico e criativo por meio de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade.

Os professores devem usar esses recursos pedagógicos para inserir os conteúdos no seu plano de aula, para que as crianças possam desenvolver o seu raciocínio e construir o seu conhecimento de forma descontraída. Mas geralmente há alguns educadores que não trabalham com o lúdico, mesmo sendo conhecedores teoricamente sobre o assunto e donos de um belíssimo discurso que não colocam em prática, usando apenas o xérox e deixando de lado o rico material pedagógico da ludicidade, sempre procurando dificuldades para não interagir com os alunos. Sinto isto como diretora da escola onde trabalho.

Atualmente a ludicidade tem fundamental importância na aprendizagem dos educandos, bem como é uma necessidade para o atual contexto social, já que o mundo tem passado por transformações rápidas e que a cada dia trazem aos aprendizes novidades que despertam o interesse para muitas outras coisas e a escola deixa de ser interessante se ela não estiver acompanhando o progresso, principalmente o tecnológico.

Nesse sentido, está cada vez mais difícil chamar a atenção dos estudantes. As novidades tecnológicas prendem a atenção de tal forma que já não sentem interesse em participar das aulas. A rotina diária em casa e na sociedade se modificou e a escola não pode parar no tempo, é preciso inovar na busca do conhecimento sabendo aproveitar o que os alunos já conhecem e utilizando novas técnicas para mantê-los atentos e entusiasmados pelo ato de aprender.

Esse estudo surgiu da necessidade de se compreender mais acerca do lúdico, assim como sua importância no processo de ensino aprendizagem,

considerando o educador como uma das peças importantes para a modificação da escola, juntamente com a comunidade escolar em um viés de gestão participativa.

O estudo se justifica porque expressa a necessidade de todos (professores, estudantes, funcionários, pais...) os envolvidos no processo de ensino estarem conscientes e empenhados para trabalhar em prol de uma escola facilitadora da aprendizagem, a fim de torná-la um espaço motivador, capaz de construir democraticamente um novo caminho, gerindo educação de qualidade, por isso se optou por abordá-lo no viés da gestão escolar.

O presente trabalho tem como objetivo geral demonstrar a importância das atividades lúdicas na aprendizagem dos educandos como forma de transformar a escola em um ambiente inovador, no qual a gestão escolar, através de seus diferentes segmentos deverá incentivar e propor atividades lúdicas procurando demonstrar que esta escola deve respeitar e educar a partir da diversidade cultural e a realidade dos educandos.

A gestão democrática na escola irá assegurar a efetiva participação dos vários segmentos da comunidade escolar na administração dos recursos, na organização, na construção do Projeto Político-Pedagógico, nos processos decisórios da instituição. Vale a pena destacar que o princípio da gestão democrática está presente na Lei de Diretrizes e Bases da Educação, no seu artigo 14, em que fica claro que cada escola deverá elaborar seu PPP tendo em vista sua realidade escolar específica. Segundo a lei,

Art.14. Os sistemas de ensino definirão as normas da gestão democrática do ensino público na educação básica, de acordo com 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 e equivalentes.

Assim, o Projeto Político-Pedagógico (PPP) orienta o trabalho escolar; Conforme Gadotti (1997), o PPP

[...]não nega o instituído da escola, que é a sua história, que é o conjunto dos seus currículos, dos seus métodos, o conjunto dos seus atores internos e externos e o seu modo de vida.[...] Não se constrói um projeto sem uma direção política, um norte, um rumo. Por isso todo projeto pedagógico da escola é também político. O projeto pedagógico da escola é, por isso mesmo, sempre um processo inconcluso, uma etapa em direção a uma finalidade que permanece como horizonte na escola. (GADOTTI, 1997, p.34).

A gestão escolar, assim, estará transformando a sua gestão em democrática para que haja um ambiente adequado e organizado para acontecer o processo de ensino aprendizagem de uma forma lúdica.

Metodologicamente o estudo caracteriza-se como descritivo exploratório. É uma pesquisa qualitativa. Teve dois momentos: o primeiro se apoiou em uma base teórica por meio da pesquisa bibliográfica constituída pela análise de textos publicados, tanto na literatura especializada, como em periódicos (impressos e/ou disponibilizados na Internet). Essa pesquisa foi desenvolvida a partir de narrativas das educadoras da escola de educação infantil de Lagoa Bonita do Sul, utilizando-se de entrevistas, diálogos e observação, sobre o tema o lúdico em sala de aula no contexto da gestão escolar.

O presente trabalho foi organizado em seções. O primeiro apresenta a Introdução. O lúdico como parte do cotidiano desde a pré-história; a escola como facilitadora da aprendizagem e a necessidade dos envolvidos para o processo de ensino aprendizagem no âmbito da gestão escolar.

A segunda apresenta a Revisão de Literatura e foi dividido em dois subitens: o primeiro aborda a escola vista como um lugar onde se enfatiza o brincar no desenvolvimento do aluno infantil e sua contribuição na aprendizagem; o segundo destaca o papel do educador, como elemento essencial para o sucesso desse processo, visto que o professor precisa ter o comprometimento com a qualidade do trabalho a ser desenvolvido. E para embasamento teórico foram utilizados os seguintes autores: Gadotti, Benjamin, Kishimoto que destacam que a criança interage socialmente para aprender e expressas suas brincadeiras, Vygotsky, Paulo Freire, Bardin, Nóvoa e Sposito. Todos contextualizados no viés da gestão escolar e educacional.

A terceira seção apresenta os resultados da pesquisa de campo, e o último item - Conclusão apresenta os argumentos para o entendimento das atividades lúdicas como ferramenta no processo da aprendizagem no âmbito da gestão escolar.

Teve-se como dispositivo de análise dos dados a Análise de Conteúdo, considerando a obra de Laurence Bardin que possui uma ancoragem consistente no rigor metodológico, com uma organização propícia à compreensão aprofundada do método e, ao mesmo tempo caracteriza a análise de conteúdo. Bardin (2009, p. 123) afirma que: “Nem todo o material de análise é susceptível de dar lugar a uma

amostragem, e, nesse caso, mas vale abstermos - nos e reduzir o próprio universo (e, portanto, o alcance da análise) se este for demasiado importante.” Considera que os fenômenos afetam a investigação e a prática de análise de conteúdo, começando a ser vista não apenas com alcance descritivo, mas com um objetivo de inferência, ou seja pelos resultados da análise, poder-se-ia regressar as causas.

1 O LÚDICO COMO PARTE DO COTIDIANO ESCOLAR

Desde criança aprende-se que a escola é um segundo lar. É neste ambiente que a criança dá os seus primeiros passos longe da família, onde começa a enfrentar os medos, aprende a se socializar, a conviver com diferentes hábitos e culturas, a respeitar outras regras, e cumprir responsabilidades. É muito importante que a escola tenha algumas das características do primeiro lar e seja acolhedora, pois a criança leva as lembranças deste primeiro contato com ela para o resto da vida. Nesse sentido, é impossível ver o desenvolvimento infantil como algo que acontece de forma automática, com estágios pré-estabelecidos e iguais para todos. Ele deve ser visto como um processo que a própria criança vai construindo de acordo com suas individualidades, suas relações com o mundo que a cerca.

Não é por acaso que, em diversas línguas, a palavra “brincar,” possui o sentido de dançar, praticar esporte, representar em uma peça teatral e “to play”, pode ter o sentido de jogar ou brincar. Como por exemplo os jogos de videogames que revelam esta dualidade são considerados brinquedos e jogos ao mesmo tempo. As crianças na tentativa de descobrir o mundo atuam sobre os objetos e os libertam de suas obrigações de ser úteis. “Na ação infantil, vai expressando, assim, uma experiência cultural na qual elas atribuem significados diversos às coisas, fatos e artefatos” (BENJAMIM, 1984, p. 101-102).

Brincando, a criança interpreta o mundo dos adultos (tempo e espaço simbólico) e elabora seus conflitos (tempo e espaço imaginários). O bom brinquedo deve estimular a atividade mental e física da criança e não somente servir de enfeite em seu ambiente de atuação. “O brincar desperta a curiosidade das crianças na exploração de objetos e brinquedos e leva-as a verem o que se pode fazer com cada objeto: uma bola pode rolar, pular, mas pode-se morder para ver a textura”. (KISHIMOTO, 2010, p.72). Nesse sentido, segundo Antunes (2000), as brincadeiras dentro do lúdico se tornam um importante instrumento de trabalho pedagógico para se conseguir alcançar os objetivos da construção de conhecimentos onde o aluno seja participativo e ativo. Para Kishimoto (2010, p.77):

O mundo social surge, quando a criança interage com outras pessoas para aprender e expressar suas brincadeiras. Pular amarelinha, rodar um pião, jogar peteca: primeiro se aprende e depois se brinca. Jogos de tabuleiro e

suas regras são criações da sociedade e trazem os valores do ganhar ou perder, comprar e vender. Na brincadeira de faz de conta o mundo social aparece na sua temática: ser médico, professora, motorista.

De alguma forma, o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore. Nos dizeres de Vygotsky (1989, p. 109):

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos. Uma das possibilidades que pode ser utilizada em sala de aula é o jogo, que vem assumindo grande importância nas propostas de ensino.

Esse enfoque coloca os professores num lugar estratégico porque cabe a eles planejar, propor e coordenar atividades significativas e desafiadoras capazes de impulsionar o desenvolvimento das crianças e de amplificar as suas experiências e práticas socioculturais. Já dizia Paulo Freire (1992, p. 27)

Escola é... o lugar onde se faz amigos, não se trata só de prédios, salas, quadros, programas, horários, conceitos... Escola é, sobretudo, gente, gente que trabalha que estuda, que se alegra, se conhece, se estima. O diretor é gente. O coordenador é gente, o professor é gente, o aluno é gente, cada funcionário é gente. E a escola será cada vez melhor na medida em que cada um se comporte como colega, amigo, irmão. Nada de 'ilha cercada de gente por todos os lados'. Nada de conviver com as pessoas e depois descobrir que não tem amizade a ninguém, nada de ser como o tijolo que forma a parede, indiferente, frio, só. Importante na escola não é só estudar, não é só trabalhar, é também criar laços de amizade, é criar ambiente de camaradagem, é conviver, é se 'amarrar nela'! Ora, é lógico... Numa escola assim vai ser fácil estudar, trabalhar, crescer, fazer amigos, educar-se, ser feliz.

Certamente se a realidade escolar fosse conforme o modelo de escola idealizado por Freire, a educação já teria atingido melhor qualidade de ensino. Uma escola com esta estrutura montada pelo autor é a "escola dos sonhos" de pessoas empenhadas e preocupadas com a educação.

Uma escola com os padrões idealizados por Paulo Freire não precisa de esforço para acontecer, é necessário trabalho, empenho e dedicação de todos os envolvidos com ela e por isso ninguém deve ficar parado, esperando que as mudanças ocorram por si só, cada um precisa dar a sua contribuição. Por isso, a escola deve funcionar num viés de uma gestão participativa. "A escola é o lugar privilegiado de convivência de sujeitos em construção. Esse espaço só pode ser

gerido de forma compartilhada, contando com o engajamento de todos os envolvidos em atitude de aprendizagem.” (WITTMANN E KLIPPEL, 2010, p.133).

A escola é o espaço que combina interesses individuais dos sujeitos em construção, ou seja, dos alunos, pais, professores, funcionários, equipe diretiva e membros da comunidade, mas para atingir esses interesses é necessário empenho de todos. A função da escola, como espaço social, é garantir uma educação de qualidade e proporcionar a socialização de conhecimento, mas sem a colaboração da comunidade escolar fica impossível garantir qualidade de ensino. Assim, ela deve colaborar no processo de elaboração do PPP, por exemplo.

O brincar faz parte da escola, da aprendizagem, fortalece a autonomia da criança e contribui para sua integração na sociedade, mas esta atividade precisa ser propiciada, incentivada e orientada pelo professor. É imprescindível que o professor tenha consciência de que ele é peça fundamental nesse processo de construção da identidade da criança e que a possibilidade do brincar no ambiente escolar poderá trazer inúmeras vantagens no processo de ensino e aprendizagem.

2 O TRABALHO DO PROFESSOR COMO MEDIADOR DO PROCESSO LÚDICO

A educação contribui com a formação da pessoa. “Ensinar a assumir a condição humana, ensinar a viver e ensinar como se torna realidade” (MORIN, 2003,p.59). A educação tem um grande aliado, o professor, que com o seu trabalho contribui para a auto formação da pessoa, para a formação do cidadão, para que este tenha condições de “viver.”

A temática que envolve o trabalho dos professores é muito ampla, por isso nos últimos anos tem sido analisado e estudado o trabalho destes nas escolas. O trabalho vai muito além do que expressa a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional sobre as atribuições dos docentes. Conhecer, entender e cumprir suas atribuições. “O que está claro neste tipo de manejo de sala de aula é a necessidade de o professor monitorar o que as crianças fazem e como fazem”. (MOYLES, 2002, p.111).

O professor da atualidade precisa muito mais do que ir para a sala de aula, conversar, ensinar o conteúdo, fazer, aplicar e corrigir as avaliações, ele precisa se comprometer com o processo educativo, para gerar qualidade de ensino, para melhorar a educação. Nessa perspectiva o lúdico pode ajudar, pois brincar, jogar é aprender e gera espaço para reflexão, originando um avanço no raciocínio, no desenvolvimento e no pensamento, além de estabelecer relações sociais que ajudam a compreender o meio, satisfazer desejos, desenvolver habilidades, conhecimentos e a criatividade. Por isso, o professor deve ser estimulador do prazer pela aprendizagem através do lúdico, para que assim os educandos possam ter mais interesse pelo espaço escolar.

No desenvolvimento escolar, destaca-se a relevância da atividade lúdica, tendo em vista que ela é muito importante para o pleno desenvolvimento da criança. A ludicidade tem como premissa tornar-se uma maneira inconsciente de se aprender, de forma prazerosa e eficaz. A aplicabilidade do lúdico deve enfatizar a importância dos professores terem em mente os objetivos dos jogos e brincadeiras desenvolvidas nas suas aulas, compreendendo a sua utilidade lúdica, cognitiva, sociocultural. Neste sentido, o professor pode observar as condutas dos educandos

para que possa diagnosticar, avaliar e elaborar estratégias de trabalho para poder identificar as suas dificuldades e os seus avanços.

O professor pode aproveitar os momentos de brincadeiras para conversar com as crianças sobre sua aprendizagem para que elas próprias tomem consciência do que aprenderam e desta forma planejar as atividades seguintes, voltadas as necessidades detectadas. No entendimento de Moyles (2002, p.20-21):

É o brincar que garante que o cérebro – e nas crianças quase sempre o corpo – fique estimulado e ativo. Isso, por sua vez, motiva e desafia o participante tanto a dominar o que é familiar quanto a responder ao desconhecido em termos de obter informações, conhecimentos, habilidades e entendimento. No brincar das crianças mais velhas, como xadrez e esportes. Nas crianças mais jovens, o brincar está positivamente associado ao desenvolvimento e maturação gerais. Em todas as idades, o brincar é realizado por puro prazer e diversão e cria uma atitude alegre em relação à vida e à aprendizagem. Isso certamente é uma razão suficiente para valorizar o brincar. Nas sociedades ocidentais o humor que cerca as crianças, em todo lugar, ficou muito sério. Mas, igualmente, atividades necessárias que não sejam brincar podem ser usufruídas com satisfação pelas crianças e adultos.

O professor comprometido com o processo educativo precisa fazer novas descobertas, trilhar novos caminhos para o processo de aprendizagem, pois só assim irá permitir que os alunos não estudem somente para passar de ano, para cumprir e respeitar o desejo dos pais ou para reproduzir o que já está pronto, ou ainda para “fingir” que estudam. Um bom professor, motivado e feliz com seu trabalho cria condições para que o estudante tenha vontade de aprender. Este educador precisa descobrir o que desejam aprender os seus alunos, quais são suas curiosidades, em que realidade vivem. Nas palavras de Paulo Freire (1997, p 31):

É preciso que o(a) educador(a) saiba que o seu “aqui” e o seu “agora” são quase sempre o “lá” do educando, Mesmo que o sonho do(a) educador(a) seja não somente tornar o seu “aqui-agora”, o seu saber, acessível ao educando, mas ir além do seu “aqui-agora” com ele ou compreender, feliz, que o educando ultrapasse o seu “aqui”, para que esse sonho se realize tem que partir do “aqui” do educando e não do seu. No mínimo tem de levar em consideração a existência do “aqui” do educando e respeitá-lo. No fundo ninguém chega *lá*, partindo de *lá*, mas de um certo *aqui*. Isto significa, em última análise, que não é possível ao(a) educador(a) desconhecer, subestimar ou negar os “saberes de experiência feitos” com que educandos chegam a escola.

O professor que respeita e valoriza o “aqui” do estudante, ou seja, a vida, a realidade e a cultura dele e faz uso desta em sala de aula e no ambiente escolar, permite que o aluno se sinta um colaborador do processo de ensino-aprendizagem.

O professor que trabalha a partir da aprendizagem significativa dos alunos permite que estes se preparem para o mundo, que sejam capazes de afirmar sua identidade, de lutar pelos seus direitos, que não cumprem somente os seus deveres, mas que vão além, que busquem seus ideais em direção de uma sociedade menos desigual, que sejam capazes de definir sua própria concepção de vida.

Neste sentido a educação deve ser ofertada com qualidade e para que isso ocorra é necessário que além de trabalharem com a realidade do aluno, com seus conhecimentos e sua cultura, os professores esqueçam que existiu o método tradicional de educação, eles devem ter consciência que no mundo moderno é necessário construção de conhecimento e uma prática educativa mais dinâmica, mas, para que isso ocorra com mais facilidade, que tal “brincar”? Brincar com os alunos para que possam aprender com mais prazer.

Brincar com dança, música, desenho, pintura, brincar com palavras, frases e até mesmo com textos, com sucata, com teatro, com o conteúdo, com jogos, com brinquedos, brincar com criatividade e com a imaginação. Brincando, o professor poderá identificar uma nova maneira de se relacionar, ensinar seus alunos e permitir com que a maioria entenda e aprenda com mais facilidade o que está sendo estudado, bem como estará superando a tão famosa e persistente educação tradicional. “Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando a matéria. Professor bom é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o aluno a brincar”. (ALVES, 2001, p. 21). É este professor que se deseja para trabalhar com alunos. Ele será fundamental para transformar a escola em um ambiente motivador.

Na educação de modo geral, e principalmente na Educação Infantil o brincar é um importante vínculo de aprendizagem experiencial, visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como um processo social. A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo. O lúdico promove o rendimento escolar, além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido. Goés afirma que:

[...] a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira precisam ser melhorado, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.(GOÉS, 2008, p. 37).

Compreender a relevância do brincar possibilita aos professores intervir de maneira apropriada, não interferindo e descaracterizando o prazer que o lúdico proporciona. Portanto, o brincar utilizado como recurso pedagógico não deve ser dissociado da atividade lúdica que o compõe, sob o risco de descaracterizar-se, afinal, a vida escolar regida por normas e tempos determinados, por si só já favorece este mesmo processo, fazendo do brincar da escola um brincar diferente das outras ocasiões.

O professor não deve simplesmente levar o jogo para a sala de aula, dar para os alunos e descansar. Ele deve observar as atitudes dos alunos, para saber como interferir a fim de conduzi-los para o aprendizado. Deve acompanhar o desempenho dos alunos e orientá-los nas dificuldades. Um bom professor faz um planejamento, define os objetivos, organiza atividades, cria regras ou as faz juntamente com os alunos, além de tudo, está preocupado em proporcionar melhor aprendizado. Normalmente os alunos não percebem que estão aprendendo, consideram o lúdico um “mata-tempo”, desconsideram que brincadeiras e jogos tem a capacidade de levá-los a atingir níveis mais elevados de desenvolvimento.

O lúdico estimula a curiosidade, desenvolve a imaginação, abre caminhos para a criatividade, leva o aluno a respeitar o pensamento do outro e instiga a resolver problemas coletivamente. Cabe ao professor possibilitar que o aluno reflita sobre o prazer de brincar e aprenda a brincar de forma diferente da qual está acostumado, fora da sala de aula e sem mediador. A brincadeira fica ainda melhor se o professor participa, pois isto modifica a relação entre os dois, e esta relação agradável também facilita o aprendizado.

Neste sentido, a função da gestão escolar é de extrema importância, pois é a responsável pela busca da parceria com as famílias visto que esta também é prioritária no processo educativo, principalmente em se tratando de crianças pequenas. Isso tornará a instituição um ambiente acolhedor e receptivo. Para que isso aconteça, deverá considerar o conhecimento e a cultura das famílias como parte integrante do processo educativo; reuniões para discutir o currículo, participação e organização dos eventos festivos, participação dos projetos pedagógicos e participação da elaboração e execução do Projeto Político Pedagógico para a inclusão das atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem. Segundo Sposito (2005),

A gestão democrática deve ser um instrumento de transformação das práticas escolares, não a sua reiteração. Este é o seu maior desafio, pois envolverá, necessariamente, a formulação de um novo projeto pedagógico. A abertura dos portões e muros escolares deve estar acompanhada da nova proposta pedagógica que a exija. Se as escolas não estiverem predispostas a essa mudança. A gestão e a melhora da qualidade serão expressões esvaziadas de qualquer conteúdo substantivo. (SPOSITO. 2005, p.55).

Portanto, o gestor tem papel imprescindível, pois além de proporcionar aos docentes momentos que aprimorem sua formação, precisa também o professor estar disposto a rever sua prática e a sua própria auto-formação. E é na escola, espaço onde trabalho, analisando e discutindo sua realidade, que irá ampliar sua prática coerente com o seu pensar.

De acordo com Nóvoa:

É concebida com um dos componentes de mudança da escola, em conexão estreita com os outros setores e áreas de intervenção. A formação não se faz antes da mudança, faz-se durante, traduz-se nesse esforço de inovação e de procura dos melhores percursos para a transformação da escola. (NÓVOA, 1992, p.15).

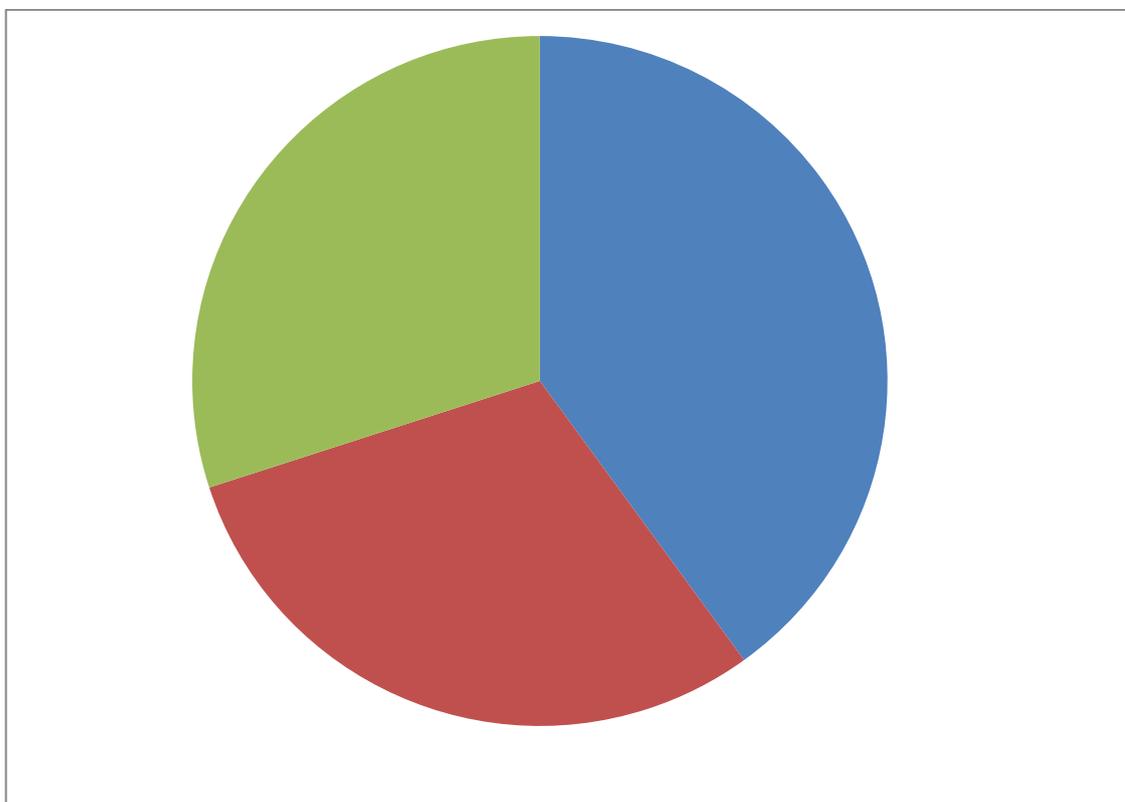
Assim, na próxima seção, será analisada a realidade de uma escola específica em relação ao uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, considerando sua relação com a gestão escolar.

3 A LUDICIDADE NAS ESCOLAS MUNICIPAIS DE LAGOA BONITA DO SUL

O método utilizado para formulação de dados foram questionários fechados aplicados junto a dez professores. Os participantes da pesquisa ao serem questionados se trabalham os conteúdos de forma lúdica em sala de aula tinham como opções de resposta: sempre, constantemente, às vezes e nunca.

De acordo com o Gráfico 01, 40% dos professores afirmaram que às vezes trabalham de forma lúdica, 30% disseram que sempre trabalham e 30% garantiram que constantemente trabalham com o lúdico, nenhum professor respondeu que nunca havia trabalhado.

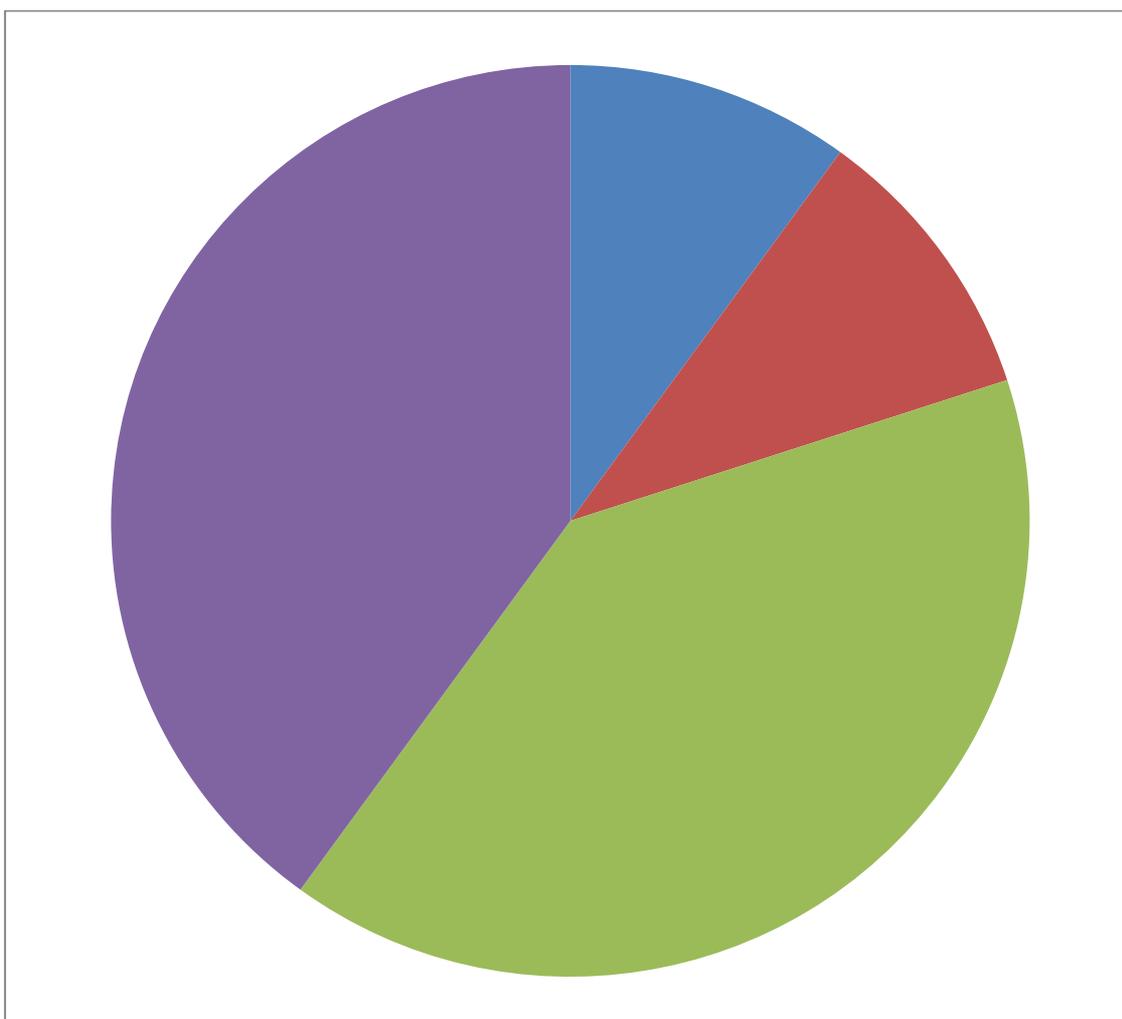
GRÁFICO 01 – PROFESSORES QUE TRABALHAM COM O LÚDICO.



O gráfico acima está na forma de um círculo dividido em três partes com a seguinte legenda: às vezes com a cor azul, sempre em vermelho e constantemente na cor verde. Às vezes é a maior parte do gráfico que representa 40% dos educadores questionados, sempre 30% e constantemente 30%.

Outra questão foi sobre como seus alunos reagem às aulas desenvolvidas de forma lúdica. De acordo com o Gráfico 02 os entrevistados afirmaram que uma pequena percentagem, ou seja, 10% dos alunos, não gostam de aulas diferentes, outros 10% se mostram indiferentes. Afirmaram também que 40% dos alunos ficam agitados e outros 40% gostam das aulas com a utilização de ludicidade em sala de aula.

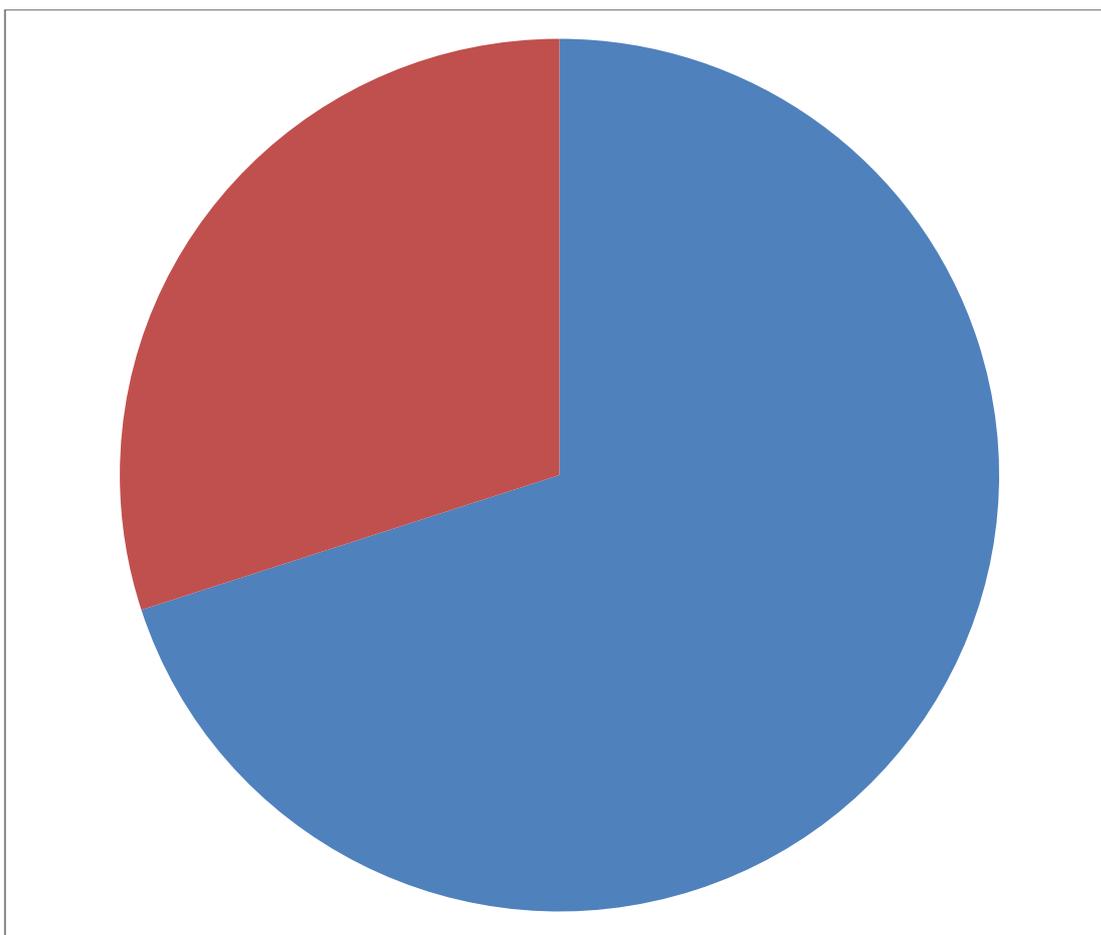
GRÁFICO 02 – REAÇÃO DOS ALUNOS FRENTE À LUDICIDADE.



O gráfico 2 se refere ao questionamento feito a 10(dez) professores das escolas municipais, sendo que 40%, (quatro professoras) representado na cor lilás, os alunos ficam agitados; a cor verde os outros 40% gostam; 10% (um professor) representado na cor vermelha mostra-se indiferente e os outros 10% representado na cor azul, não gostam.

Por fim, o questionário indagou aos entrevistados se consideram que trabalhar de forma lúdica ajuda a melhorar a aprendizagem de seus alunos. De acordo com o Gráfico 03 dos dez professores sete responderam, o que perfaz um total de 70% dos entrevistados, afirmaram que acreditam que sim. Outros três afirmaram que ajuda em parte, o que representa 30% dos entrevistados.

GRÁFICO 03 – O USO DO LÚDICO AJUDA A MELHORAR A APRENDIZAGEM DE SEUS ALUNOS.



O gráfico 3 a parte azul representa 70% no qual os professores questionados responderam sim e 30% representado na cor vermelha responderam em parte.

Através dos resultados apresentados, verifica-se que para os educandos terem melhores condições de aprender, a escola também precisa fazer a sua parte. Precisa ser um ambiente motivador de aprendizagem e desenvolvimento, um espaço acolhedor e para isso há necessidade do educador ter compromisso com a educação, entretanto para cumpri-lo é preciso gostar do que faz, ser criativo, inovador, responsável, ter respeito ao saber do outro e “ensinar” com amor e, é claro, fazer uso de sua profissionalidade.

Além do mais, há necessidade de a escola ser uma instituição com parceiros conforme se enfatiza na pesquisa bibliográfica, a qual demonstra que direção, professores e alunos precisam trabalhar e viver juntos em colaboração com funcionários e comunidade, a favor de uma educação democrática e qualitativa para todos.

Nesse processo, o trabalho de cada participante da comunidade escolar, não pode ser efetivado separadamente, um depende do outro, para juntos atuarem em busca de soluções para as dificuldades, proporcionando condições de acessibilidade e aprendizagem para a diversidade de indivíduos que na escola estão inseridos e para colocarem em prática novos paradigmas, provando que a mudança na educação é possível, que o diálogo, a colaboração, a participação coletiva e a implantação de novas metodologias de ensino, no caso o lúdico, possam transformar a escola em um ambiente democrático e motivador de aprendizagem.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término deste estudo, pode-se afirmar que ele atingiu os objetivos a que se propôs, tendo em vista que conseguiu, através dos conceitos dos autores e da opinião dos professores questionados, investigar a contribuição do brincar no processo de construção do conhecimento no contexto da gestão escolar.

Neste mundo globalizado tecnologicamente, jogos e brincadeiras ainda são fundamentais para mudar a atual forma de ensino-aprendizagem estabelecido pelas escolas, apesar de alguns alunos ainda resistirem ao método, mostrando-se indiferentes ou ainda criando conflitos e agitos. Entretanto compreende-se através do estudo realizado que o uso do lúdico em sala de aula pode ser considerado um instrumento fundamental no ensino, no sentido de afastar o estereótipo da passividade e melhorar a motivação dos educandos, por isso deve constar nos PPP das escolas que, ao ser construído coletivamente, possibilitará que toda comunidade escolar se responsabilize com este propósito. Através da ludicidade pode-se instigar no aluno o interesse pelos estudos, em fim, desenvolver no educando a possibilidade de estudar brincando, observar, analisar, de criticar construtivamente e assim construir uma aprendizagem mais significativa.

Conclui-se que o uso de novas metodologias, como por exemplo, o lúdico, vem se afirmando em torno do pensar educativo, pois pode ser considerado como fonte facilitadora da aprendizagem, desde que o educador a considere como mensageira de várias informações e desenvolva esta ideia com seus educandos.

Ainda existem professores descrentes do método lúdico, como aqueles citados na introdução. Existem professores que só tem a parte teórica, mas não a desenvolvem na prática. Entretanto percebeu-se através da pesquisa de campo que estes professores são aqueles que só às vezes utilizam, ou raramente utilizam esta metodologia. Estes são os mesmos que pensam e acreditam que o lúdico facilita a aprendizagem em parte, portanto isso pode mudar. Essa resistência pode ser reduzida ou acabar se o educador mantiver-se atualizado, em constante aperfeiçoamento e passar a acreditar neste método de ensino, levando o aluno a construir seus próprios saberes de forma prazerosa. E para que isso aconteça, a gestão deve se comprometer ao proporcionar as condições necessárias para que

aja o processo de ensino aprendizagem através do lúdico, proporcionando formações, meios adequados como ir atrás de recursos como o Brasil Carinhoso¹, no qual pode adquirir novos brinquedos.

A gestão deve ser o agente propulsor nas mudanças de sua equipe sendo considerado um sujeito transformador oportunizando os professores, a participarem de formações continuadas, levando a desenvolverem ações voltadas a prática do brincar no meio escolar, liderando e delegando funções, estimulando a equipe a construir e desenvolver um projeto educativo pedagógico compartilhando a importância do espaço lúdico no meio escolar.

¹<http://www.mds.gov.br/brasil/semiseria/brasil-carinhoso> A Ação Brasil Carinhoso dá estímulos financeiros aos municípios e ao Distrito Federal. O objetivo é incentivar o aumento da quantidade de vagas para as crianças de 0 a 48 meses (especialmente as beneficiárias do Bolsa Família) nas creches públicas ou conveniadas com o poder público. E, com mais recursos, induzir a melhora do atendimento às crianças e suas famílias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, R. **É brincando que se aprende**. Páginas Abertas. v. 27, n. 10, p. 20-21, 2001.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal; Edições 70, LDA, 2009.

BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

_____. Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 23 dez. 1996, p. 27833. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 07 jul. 2014.

FREIRE, P. **Pedagogia da Esperança**. Um reencontro com a Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1992.

_____. **A escola**. Disponível em: <<http://www.rizoma-freireano.org/index.php/a-escola-paulo-freire>>. Acesso em: 21 jan. 2013.

GADOTTI, Moacir; ROMÃO, José (orgs.). **Autonomia da escola: princípios e propostas**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, M.T(Org) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: cortez, 2010.

LÜCK, Heloísa. **Gestão Educacional: uma questão paradigmática**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

MOYLES, **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

MORIN, E. **A cabeça bem-feita: Repensar a forma - Reforçar o pensamento**. 8 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil Ltda, 2003.

NÓVOA, Antonio. **Formação de professores e profissão docente**. Lisboa. Dom Quixote, 1992.

SPOSITO, Marília P. **Educação, gestão democrática e participação popular**. In: BASTOS, JB (org). Gestão democrática. Rio de Janeiro. DPA 2005.

VEIGA, I.P.A. Perspectivas para reflexão em torno do Projeto Político Pedagógico. VEIGA I.P.A; RESENDE, L.M.G. (Orgs.). **Escola: espaço de projeto político pedagógico**. 13 ed. São Paulo: Papirus, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WITTMANN, L. C.; KLIPPEL, S. R. **A prática da gestão democrática no ambiente escolar**. 1. ed. Curitiba: Ibpx, 2010.

WITTMANN, LC.; KLIPPEL. S. R. **A prática da gestão democrática no ambiente escolar**. 1 ed. Curitiba: 1bpx, 2010.