

O LÚDICO, A GESTÃO ESCOLAR E A APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL I
PLAYFULNESS, SCHOOL MANAGEMENT, AND LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOL I

ISSN: 2674-662X. DOI: 10.29327/2334916.19.1-1

Ana Maria Roriz Verissimo ¹
Noslaine C. Sant'Anna ²**RESUMO**

O lúdico no ambiente escolar desempenha um papel crucial na formação da personalidade dos estudantes, permitindo-lhes estabelecer conceitos de forma significativa por meio de jogos, projetos integradores e atividades lúdicas. A gestão escolar, por sua vez, é essencial para promover uma aprendizagem inclusiva e combater a evasão escolar, além de ser responsável por desenvolver o Projeto Político Pedagógico (PPP), formando cidadãos conscientes e preparados para o mundo. Para enfrentar esses desafios, o Ministério da Educação (MEC) lançou programas como o Programa Nacional Escola de Gestores da Educação Básica, oferecendo especializações em gestão escolar. Desta forma, o objetivo do presente artigo é entender o papel do diretor escolar na mediação de processo educativo pautado em mediações pedagógicas lúdicas. A metodologia adotada deste estudo consistiu na busca e análise de referências bibliográficas. As pesquisadoras utilizaram revistas, artigos científicos e livros para o levantamento bibliográfico. A referência teórica é baseada em autores como Libâneo (2007), Lück (2007), Paro (2008) e Vasconcelos (2009) com contribuições sobre aspectos fundamentais da gestão escolar. E para articular o entendimento da importância do lúdico na prática educativa pautaram o estudo em Kishimoto (1997) e Piaget (1975), entre outros. Compreende-se que as escolas precisam valorizar a diversidade da comunidade escolar e promover a equidade de suas aprendizagens, assegurando o atendimento de suas necessidades coletivas e individuais, e o valor educativo do lúdico deve ser levado em conta. A gestão em educação depende da formação de lideranças escolares capazes de influenciar contextos, pessoas ou processos, visando ao cumprimento dos propósitos da educação básica.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. Aprendizagem lúdica. Educação para a cidadania. Gestão escolar.

ABSTRACT

Playfulness in the school environment plays a crucial role in shaping students' personalities, allowing them to establish concepts meaningfully through games, integrative projects, and playful activities. School management, in turn, is essential for promoting inclusive learning and combating school dropout, as well as for developing the Pedagogical Political Project (PPP), forming conscious and prepared citizens for the world. To address these challenges, the Ministry of Education (MEC) has launched programs such as the National Program for School Managers of Basic Education, offering specializations in school management. Thus, the aim of this article is to understand the role of the school principal in mediating an educational process based on playful pedagogical mediations. The methodology adopted in this study consisted of searching and analyzing bibliographic references. The researchers used journals, scientific articles, and books for the bibliographic survey. The theoretical reference is based on authors such as Libâneo (2007), Lück (2007), Paro (2008), and Vasconcelos (2009) with contributions on fundamental aspects of school management. To articulate the understanding of the importance of playfulness in educational practice, the study was based on Kishimoto (1997) and Piaget (1975), among others. It is understood that schools need to value the diversity of the school community and promote the equity of their learning, ensuring the meeting of their collective and individual needs, and the educational value of playfulness must be taken into account. Education management depends on the formation of school leaders capable of influencing contexts, people, or processes, aiming at fulfilling the purposes of basic education.

KEYWORDS: Playfulness. Playful learning. Citizenship education. School management.

¹ Graduada em Letras - Português (UFES). Mestra em Educação (Estácio de Sá). Doutora em Ciências da Educação (ACU - Absolute Christian University). **E-MAIL:** verissimoanamarca@gmail.com. **CURRÍCULO LATTES:** lattes.cnpq.br/1406126533626672

² Graduada em Pedagogia (UNIUBE). Mestra em Ciências da Educação e Doutora em Ciências da Educação (ACU - Absolute Christian University). **E-mail:** noslaine@gmail.com. **Currículo Lattes:** lattes.cnpq.br/9186340849098007.

INTRODUÇÃO

O lúdico no ambiente escolar desempenha um papel crucial na formação da personalidade dos estudantes, permitindo-lhes estabelecer conceitos de forma significativa por meio de jogos, projetos integradores e atividades lúdicas. Paralelamente, a gestão escolar é o elo articulador de aprendizagem inclusiva, e combate à evasão escolar. Acima de tudo propulsora de Projeto Político Pedagógico – PPP formador de cidadãos mais conscientes e preparados para o mundo. Para atender a esses desafios, o Ministério da Educação (MEC) lançou programas como o Programa Nacional Escola de Gestores da Educação Básica³, que oferece especializações em gestão escolar, coordenando pedagógica e aperfeiçoamento em gestão escolar.

Além disso, as escolas precisam valorizar a diversidade da comunidade escolar e promover a equidade de suas aprendizagens, assegurando o atendimento de suas necessidades coletivas e individuais. Isso implica identificar, adquirir, mobilizar, coordenar e utilizar recursos sociais, materiais e culturais que estruturam condições favoráveis para o desenvolvimento integral do estudante na escola, sob uma perspectiva tanto pedagógica quanto administrativa. A gestão em educação também depende da concepção de lideranças escolares formadas a partir de um processo de influência intencional sobre contextos, pessoas ou processos, propondo uma direção ou objetivos compartilhados, visando o cumprimento dos propósitos da educação básica.

A importância da gestão em educação é respaldada por marcos legislativos como a Constituição Federal de 1988 e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação, que definem a educação como direito básico e responsabilidade do Estado e da sociedade, prevendo progressivos graus de autonomia pedagógica,

³ <http://portal.mec.gov.br/escola-de-gestores-da-educacao-basica>.

administrativa e financeira para as escolas. A discussão acerca das regulamentações da Base Nacional Comum Curricular trouxe à tona a necessidade de um entendimento legal mais preciso sobre o papel dos gestores escolares. Assim, deu-se a formatação de uma Matriz Nacional Comum de Competências do Diretor Escolar (BRASIL, 2021), visando oferecer referenciais de atuação a diretores e vice-diretores para a construção de uma gestão que favoreça o cumprimento pleno dos objetivos da educação básica.

Na consolidação de diretrizes e referenciais para a gestão escolar, é crucial considerar o papel transformador do diretor escolar no contexto pedagógico. A reconfiguração dessa figura visa desenvolver competências e habilidades de liderança capazes de enfrentar os desafios do século XXI. É consenso que a figura desenhada em décadas atrás não corresponde às demandas atuais e futuras. Hoje, espera-se dos líderes educacionais não apenas habilidades administrativas, gerenciais e financeiras, mas também competências em relações-públicas, garantia da qualidade da educação e liderança para a melhoria do ensino e da aprendizagem.

Segundo estudos apontados na Matriz Nacional Comum de Competências do Diretor Escola⁴, um diretor ativo pode aumentar o aprendizado dos estudantes em até 7 (sete) meses no mesmo ano, enquanto diretores menos eficazes apresentam resultados negativos. Não existe melhoria na aprendizagem dos estudantes sem a mediação de um líder capaz de promover a aprendizagem nas escolas que gerencia. Portanto, é essencial que o diretor, com uma abordagem transformacional da liderança, seja capaz de promover o trabalho colaborativo e criar comunidades de aprendizagem, mantendo o foco nas atividades pedagógicas.

⁴ <http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2021-pdf/170531-texto-referencia-matriz-nacional-comum-de-competencias-do-diretor-escolar/file>.

Neste sentido, surgem duas questões norteadoras: o que dizer dos diretores escolares como mediadores do processo ensino aprendizagem no Ensino Fundamental I.

O que é o lúdico? Como este processo é estabelecido e percebido por diretores escolares?

É sabido que na dimensão pedagógica, o diretor deve desenvolver uma visão sistêmica e estratégica, pensando o funcionamento da escola de forma coerente, criativa e antecipatória. Ele deve analisar contextos emergentes, tendências e aspectos-chave, planejar cenários, definir estratégias e soluções, considerando impactos políticos, sociais e culturais locais. Além disso, deve conduzir a criação e o compartilhamento da visão estratégica da escola, desenvolver o raciocínio estratégico para o planejamento escolar e promover a avaliação da gestão de forma participativa.

Desta forma, o objetivo do presente artigo é entender o papel do diretor escolar na mediação de processo educativo pautado em mediações pedagógicas lúdicas. Para tanto, seguem percepções estratégicas de autores que se aprofundam na gestão escolar.

A metodologia adotada deste estudo consistiu na busca e análise de referências bibliográficas, com o objetivo de problematizar a pesquisa e discutir contribuições culturais e científicas que estivessem entrelaçadas com o elemento lúdico da prática educativa e aspectos primordiais da direção escolar na construção deste.

Fonseca (2002, p. 32) afirma que a “Pesquisa Bibliográfica é realizada a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos”, como exemplo podemos citar os livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto.

As pesquisadoras utilizaram revistas, artigos científicos e livros para o levantamento bibliográfico. A

referência teórica é baseada em autores como Libâneo (2007), Lück (2007), Paro (2008) e Vasconcellos (2009) com contribuições sobre aspectos fundamentais da gestão escolar. E para articular o entendimento da importância do lúdico na prática educativa pautaram o estudo em Kishimoto (1997) e Piaget (1975), entre outros.

PAPEL DO DIRETOR/GESTOR ESCOLAR

Partir da concepção de gestão escolar é compreender o que se está engendrado em um sistema de pessoas, “considerando o caráter intencional de suas ações e as interações sociais que estabelecem entre si e com o contexto sociopolítico, nas formas democráticas de tomada de decisões” (LIBÂNEO, 2007, p. 324).

Logo, entende-se que processo de tomada de decisões dá-se coletivamente, possibilitando aos membros do grupo discussão e deliberação conjunta. Assim, o gestor escolar, na dimensão política, exerce o princípio da autonomia, que requer vínculos mais estreitos com a comunidade educativa, os pais, as entidades e organizações paralelas à escola. Gestão é então a atividade pela qual se mobilizam meios e procedimentos para atingir os objetivos da organização e envolve aspectos gerenciais e técnico-administrativos, (LIBÂNEO, 2007).

Segundo Lück (2007), o processo de gestão deve coordenar a dinâmica do sistema de ensino como um todo e de coordenação nas escolas em específico. Indo além, discute a importância da articulação das diretrizes e políticas educacionais públicas, e ações para implementação dessas políticas e dos projetos pedagógicos das escolas.

Esse projeto deve estar compromissado com os princípios da democracia e com um ambiente educacional autônomo, de participação e compartilhamento, com tomada conjunta de decisões e efetivação de resultados, acompanhamento, avaliação e retorno de informações. Por fim, precisa apresentar

transparência através da demonstração pública de seus processos e resultados (LÜCK, 2007).

Vitor Paro (2008) apresenta a ideia de administração escolar pautada na reciprocidade entre sujeitos. Defende que a escola precisa de um elemento articulador que vá de encontro com o coletivo, e que seja gerida sem os constrangimentos da gerência capitalista, em decorrência do trabalho cooperativo de todos os envolvidos no processo escolar, em direção ao alcance de seus objetivos verdadeiramente educacionais, (PARO, 2008) Vasconcellos (2009) corroboram ao afirmar que a direção como responsabilidade é o elo integrador e articulador dos vários segmentos, internos e externos, da escola. Segundo Vasconcellos (2009), cabe ao diretor fazer a gestão das atividades, para que o projeto da escola aconteça a contento. Para ele, um grande perigo é o diretor se prender à tarefa de “fazer a escola funcionar”, deixando de lado a profundidade do processo de gestão escolar. A intencionalidade deste vai além do papel burocrático administrativo: a tarefa de engrenagem é maior, pois deve ir ao encontro da gestão pedagógica pautada em estratégias que construam aprendizagem significativa.

Segundo Lück (2008, p. 12), “a competência para o exercício da função de gestor é vista sob dois aspectos: o profissional e o pessoal”. Em relação ao aspecto profissional, a competência é o conjunto de características necessárias ao desempenho da atividade profissional. Em relação ao aspecto pessoal, a competência é o conjunto de habilidades, conhecimentos e capacidades para executar o objeto da ação.

Libânio (2001) aborda o sistema de organização e gestão escolar, destacando os Elementos Constitutivos desse sistema. Ele descreve a gestão democrática participativa, que valoriza a participação da comunidade escolar nas decisões, vê a docência como um trabalho interativo e promove a construção coletiva dos objetivos e do funcionamento da escola, por meio do diálogo e do

consenso. No contexto da tomada de decisão, é ressaltado que as ações necessárias para sua implementação também são importantes.

A organização e gestão escolar referem-se aos métodos para realizar o trabalho escolar, incluindo a racionalização do trabalho e a coordenação do esforço coletivo dos funcionários escolares. Isso envolve aspectos físicos e materiais, conhecimentos e qualificações práticas dos educadores, relações humanas, planejamento, administração, formação contínua e avaliação do trabalho escolar, tudo em prol de alcançar os objetivos.

Assim como outras instituições, as escolas buscam resultados, exigindo ações racionais, estruturadas e coordenadas. Por ser uma atividade coletiva, não depende apenas das capacidades individuais, mas também de objetivos comuns, ações coordenadas e controladas pelos envolvidos.

O processo de organização educacional conta com elementos constitutivos que são instrumentos de ação para atingir os objetivos escolares. Esses elementos incluem o planejamento (explicitação de objetivos e antecipação de decisões para orientar a instituição), a organização (racionalização dos recursos para realizar o planejado), a direção/coordenação (coordenação do esforço coletivo dos funcionários), a formação continuada (capacitação dos profissionais para realizarem suas tarefas com competência e desenvolverem-se pessoal e profissionalmente) e a avaliação (comprovação e avaliação do funcionamento da escola).

COMPREENDENDO O LÚDICO

Historicamente, a ludicidade é considerada uma atividade voltada para as crianças. Ariés (1986) ressalta que no início da modernidade, nas classes populares, as crianças eram vistas como adultos em miniaturas assim que eram consideradas aptas a dispensar a ajuda da mãe ou das avós,

aproximadamente aos sete anos. O brincar era afastado das crianças e o uso do lúdico veio a ser reconhecido no Brasil tardiamente, apenas na década de 1990. Santos (2001) esclarece esse fato, a partir da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, e a consequente divulgação dos Parâmetros Curriculares Nacionais na educação já que foi preciso uma reformulação na educação em 1996. O mais importante foi as possibilidades de debate que permitiu o repensar pedagógico e nesse repensar a ludicidade veio a fazer parte da escola como estratégias para aprendizagem.

A educação lúdica é um aspecto importante nos espaços educacionais, porém, para que a ludicidade seja efetivamente incorporada como um elemento essencial da educação, é necessário validar sua essência. Segundo Santos (2002), filosoficamente, o brincar é visto como um mecanismo para contrapor a racionalidade, destacando a importância da emoção na ação humana. Sociologicamente, já pode ser considerado a forma mais *pura* de inserção da criança na sociedade, pois através dele ela assimila crenças, costumes, regras e hábitos do meio em que vive. Na área da psicologia, o brincar está presente em todo o desenvolvimento da criança, contribuindo para a modificação de seu comportamento, e sem dúvida, o brincar tem se mostrado uma estratégia poderosa para a aprendizagem da criança.

Nesse sentido, é fundamental que os educadores conheçam o histórico e a realidade de cada criança, abordando aspectos sociais, econômicos, emocionais e cognitivos para tornar as aulas mais significativas.

Atividades diversas, como exposições didáticas, feiras e apresentações de talentos, podem trazer uma nova abordagem educacional aos pais e à comunidade, sendo um alicerce para mostrar a ludicidade como resgate de brincadeiras e jogos que serão inseridos nas áreas de conhecimento.

As secretarias e gestores têm a responsabilidade de capacitar os educadores sobre

temas atuais, planejamentos e projetos que resgatem o lúdico, além de promover o resgate de brincadeiras junto às famílias. Todos os envolvidos no processo de ensino devem estar conscientes da importância da implementação de conteúdos lúdicos para dar qualidade e significado ao ensino.

A escola pensa educar para o aprendizado dos símbolos, como números e letras, reconhecidos socialmente. Considerando que o brincar implica diversas áreas de conhecimento e atinge todas as partes do cognitivo, social e emocional.

No início da vida escolar, a criança passa por um impacto físico mental significativo, pois até então sua vida era baseada em brincar em casa. As carteiras escolares desconfortáveis, muitas das vezes, não contribuem para promover o real interesse do educando pelo aprender.

A motricidade, através de exercícios e brincadeiras simples, desperta ou melhora habilidades escondidas, como a coordenação motora, atenção, movimento ritmado, conhecimento e posição do corpo, direção a seguir, entre outros aspectos. A escola deve revisar suas metodologias para analisar as contradições, impactos e benefícios do lúdico em diversas esferas.

O lúdico sugere relações cognitivas e representa momentos em que a criança demonstra e desenvolve suas potencialidades, sendo um elemento fundamental na construção do conhecimento. Segundo Vygotsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão intimamente relacionados, pois as crianças interagem com o meio físico e social, internalizando o conhecimento por meio de um processo de construção.

Rosamilha (1979, p. 77) enfatiza que a criança é, acima de tudo, “um ser feito para brincar, e o jogo é um recurso que a natureza encontrou para promover uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental”. Sugerindo, assim, que o ensino deve ser mais adaptado ao nível da criança, utilizando seus instintos naturais como aliados.

Ao considerarmos a origem do lúdico, observamos uma grande miscigenação cultural, resultando em uma diversidade populacional e cultural. A cultura portuguesa, rica em ludicidade com suas fábulas, lendas e superstições, foi gradualmente se misturando à cultura africana e outras, gerando uma heterogeneidade de composição. Kishimoto (1997) argumenta que, devido à ampla miscigenação étnica desde os primeiros colonizadores, é difícil determinar a contribuição específica de brancos, negros e índios para a ludicidade no Brasil e para o surgimento da ludicidade nas instituições de ensino.

Civilizações antigas, como as da Grécia e do Oriente, já praticavam atividades lúdicas como amarelinha, soltar pipas e jogar pedrinhas, tradições que persistem até hoje entre as crianças. Kishimoto (1997) destaca que o termo *lúdico* tem sua origem na palavra latina "ludus", que significa "jogo", e sua abrangência vai além do brincar espontâneo, sendo considerado uma necessidade básica na construção da personalidade humana na infância.

Assim, ao longo do tempo, foram sendo construídas e agregadas diversas combinações lúdicas, como os brinquedos, e várias brincadeiras, que permanecem presentes até hoje. Antes mesmo de ser considerada como um recurso pedagógico, a ludicidade é uma produção cultural notável, cuja origem pode estar relacionada a atividades executadas por adultos, romances, poesias, mitos e festejos religiosos.

Atualmente, a competitividade tem refletido a ausência das brincadeiras da cultura infantil. Outro fator é o tempo excessivo em que as crianças passam em frente à TV, na internet e jogando videogames com conteúdo violento e apelativo.

A escola deve se tornar a principal facilitadora de atividades lúdicas, dentro de um ambiente educacional estimulante que promova o desenvolvimento da autonomia da criança. Educar significa oferecer situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagens que contribuam para o desenvolvimento

das capacidades infantis em relações interpessoais. O saber escolar deve ser valorizado socialmente, respeitando a realidade do aluno em um processo dinâmico e criativo, permeado por jogos, brinquedos, brincadeiras e músicas.

Piaget (1975) contribuiu significativamente ao apresentar os estágios de desenvolvimento da criança, defendendo a importância do brincar em seu processo evolutivo em diferentes idades, destacando as características específicas de cada faixa etária e as contribuições do brincar para o desenvolvimento infantil. Atendendo ao objetivo proposto

PONTO DE ENCONTRO:

DIREÇÃO E GESTÃO DA PRÁTICA LÚDICA

O diretor e a equipe técnico-pedagógica devem coordenar a gestão curricular e os métodos de aprendizagem e avaliação, implementando as diretrizes pedagógicas comuns e a estratégia de implementação efetiva do currículo. Devem apoiar os professores na condução das aulas e na elaboração de materiais pedagógicos, e coordenar a elaboração de estratégias de acompanhamento e avaliação do ensino-aprendizagem, garantindo transparência nos processos e colaboração dos docentes, estudantes e pais.

É fundamental que o diretor, ao exercer a liderança consiga construir uma visão compartilhada para a escola, reestruturando e alinhando-a, e desenvolver o time e o currículo, atribuindo altas expectativas e envolvendo a comunidade externa na cultura escolar.

O papel do diretor na mediação do lúdico no processo de aprendizagem dos alunos é de extrema importância. No contexto da liderança transformacional, o diretor deve criar trabalho colaborativo e comunidades de aprendizagem dentro da escola, mantendo o foco nas atividades pedagógicas. Ele deve construir uma visão para a unidade escolar, reestruturando e alinhando-a, atribuindo altas

expectativas para o grupo e envolvendo a comunidade externa na cultura escolar.

A Matriz Nacional Comum de Competências do Diretor Escolar (BRASIL, 2021) define o trabalho do gestor escolar em quatro dimensões: Político-Institucional, Pedagógica, Administrativo-financeira e Pessoal e Relacional. Cada uma dessas dimensões possui competências específicas que devem ser desenvolvidas pelo diretor. No mundo real, as escolas estão vinculadas a sistemas de ensino que definem normas, diretrizes e regulações. A gestão democrática do ensino público vai além das escolas e envolve a construção de conhecimentos por meio de experiências de participação elaboradas ao longo do tempo.

A boa gestão escolar implica planejar e implementar um projeto de mudança com base em evidências, desencadear processos que atendam os direitos de educação e aprendizagem de todos, privilegiar processos de ensino-aprendizagem de qualidade, entre outros aspectos. O ciclo PDCA, adaptado para a educação, é uma metodologia que possibilita a aprendizagem contínua e a melhoria constante na gestão escolar.

O gestor escolar exerce o papel de líder, motivando e administrando um grupo de profissionais para alcançar objetivos comuns. Ele deve buscar constantemente formação sobre o lúdico para apoiar os professores na implementação de atividades lúdicas na sala de aula, contribuindo assim para o desenvolvimento integral dos alunos.

O lúdico é essencial para a formação da criança como ser humano, e a gestão escolar deve criar políticas que facilitem a prática da ludicidade na educação. O valor educativo do lúdico, portanto, está relacionado à sua condição de mobilizar as fantasias da ordem do erótico e do agressivo como alimento para a construção de racionalidade, no plano individual ou coletivo, transformado pela via da simbolização e da sublimação em um produto socialmente aceitável.

Segundo Oliveira (2006b, p. 98), o brincar serve de elo entre o mundo interior e a realidade externa e, por essa via, “[...] veicula potencialidades, materializa e simboliza conflitos, realiza desejos e é, por isso, meio de fazer conhecimento, de experimentar o desconhecido de si em si”.

Isso pressupõe o reconhecimento de que a educação é um “[...] processo que não se limita à intencionalidade consciente” (OLIVEIRA, 2006a, p. 13). Representa reconhecer e considerar a impossibilidade de separar a educação *de seu sentido inconsciente*, uma vez que esse “é coagente e coprodutor dos fazeres humanos”, os quais são codeterminados pelo desejo, pelo infantil e pela fantasia.

Considerando que o ser humano é “um ser do desejo, mais do que da necessidade”, é imprescindível reconhecer que “aprender, pensar e ensinar são atividades investidas de fantasia” (OLIVEIRA, 2006b, p. 86). A educação não se limita ao ensino-aprendizagem de um conjunto de conteúdos escolares, é mais ampla e implica o ensino e a aprendizagem para a vida; implica ensinar a criança a aprender a viver. É antes um processo civilizatório.

Entende-se que o diretor(a) sempre deve buscar mais formação continuada sobre o lúdico para que os docentes sejam mais estimulados a desenvolverem projetos, aumentando o conhecimento do educador. Quanto mais o educador. Vivência a ludicidade, maior será o seu conhecimento a chance e se tornar competente trabalhando com a criança de forma prazerosa estimulando a construção do conhecimento (MATOS, 2013, p. 139).

É essencial que este profissional tenha a capacidade de criar trabalho colaborativo e comunidades de aprendizagem dentro de sua escola, ao mesmo tempo que mantém o foco nas atividades pedagógicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Gestão escolar é um conceito construído historicamente, impregnado de valores e significados específicos trazidos dentro de um contexto político e educacional, os quais vêm sendo construídos e reconstruídos nos últimos anos. A literatura discute que inicialmente esse conceito estava direcionado aos aspectos mais administrativos da função e que, com o passar dos tempos, aspectos sociais e históricos reafirmadas pela legislação em vigor, passou a buscar o teor mais pedagógico e político da palavra.

Deve-se pensar que o educador quanto mais formação lúdica tiver, irá resgatando a alegria do brincar, fazendo trazer isso para a sala de aula, visto que a formação para a ludicidade contribui para a vivacidade do adulto, possibilita o resgate do prazer de brincar e torna a experiência de aprendizagem mais abrangente.

Compreender a ação docente e modificá-la, se preciso, implica rever a partir do resgate da infância do professor, as contribuições e as repercussões levadas para a sala de aula. A criança que fomos uma vez resgatada, entendida, poderá ser um elemento-chave para entender e compreender o professor que somos.

Sendo o lúdico uma possibilidade de ponte da relação da criança com o mundo externo, por esse fato, a gestão da escola tem que estar mais perto do cotidiano escolar. Portanto, compreendeu-se com este estudo que a direção escolar e gestão lúdica devem estar juntas na construção de um ambiente cada vez mais saudável de aprendizagem acadêmica. Não podendo a escola ser um ambiente traumatizante para os pequenos.

REFERÊNCIAS

- ARIÉS, Philippe. **História social da criança e da família**. Tradução de Dora Flaksman. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1986.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Matriz Nacional Comum de Competências do Diretor Escolar**. MEC/SEB. Brasília: 2021.
- FONSECA, João José Saraiva da. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.
- KISHIMOTO, Tizuko. **Jogos, brinquedos e brincadeiras na educação**. São Paulo: editora Cortez, 1997.
- LIBÂNEO, José Carlos. **A organização e a gestão da escola: teoria e prática**. Goiânia: Alternativa, 2007.
- LIBÂNEO, José Carlos. O sistema de organização e gestão da escola In: LIBÂNEO, José Carlos. **Organização e gestão da escola - teoria e prática**. 4ª ed. Goiânia: Alternativa, 2001.
- LÜCK, Heloisa. **Gestão educacional: uma questão paradigmática**. Petrópolis: Vozes, 2007.
- LUCK, Heloisa. **Dimensões de gestão escolar e suas competências**. Curitiba: Editora Positivo, 2008.
- MATOS, Marcela Moura. O lúdico na formação do educador: contribuições na educação infantil. **Cairu em Revista**. Jan, 2013, 02 (02): 133-142.
- MATRIZ NACIONAL COMUM DE COMPETÊNCIAS DO DIRETOR ESCOLAR. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2021-pdf/170531-texto-referencia-matriz-nacional-comum-de-competencias-do-diretor-escolar/file>. Acesso em: 08 de fev. 2024.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO CONSELHO PLENO. **RESOLUÇÃO CNE/CP Nº 2, DE 20 DE DEZEMBRO DE 2019**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/escola-de-gestores-da-educacao-basica>. Acesso em 08 de fev. 2024.
- OLIVEIRA, M. L. Escola não é lugar de brincar? In: ARANTES, V. A. (Org.). **Humor e alegria na educação**. São Paulo: Summus, 2006.
- PARO, Vítor Henrique. Estrutura da escola e educação como prática democrática. In: CORREA, Bianca C.; GARCIA, Teise O. (Org.). **Políticas educacionais e organização do trabalho na escola**. São Paulo: Xamã, 2008.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação** (Cabral, A.; Oiticica, C.M., Trad.). 2. Ed. Rio de Janeiro: Zahar; 1975.
- ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.
- VASCONCELLOS, Celso dos S. **Coordenação do trabalho pedagógico - do projeto político-pedagógico ao cotidiano da sala de aula**. 11. ed. São Paulo: Libertad, 2009.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.