

COMUNIDADE ESCOLAR E AS ATIVIDADES LÚDICAS - UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA DA ESCOLA ESTADUAL LEONOR TELES DE MENEZES¹

Cláudia Valéria de Moraes²

RESUMO

Este artigo é parte do conjunto de conteúdos e informações debatidos na especialização em Escola-Comunidade, nele o texto aborda a comunidade escolar como uma construção sociológica, com interações e comportamentos humanos de valores semelhantes. A análise volta-se principalmente para a abordagem do aspecto sócio-cultural nas dimensões políticas e institucionais (sociais) consistindo em comportamento já existente e/ou adquirido. A pesquisa teve como base de investigação as atividades lúdicas extraclasse com ênfase nas gincanas escolares desenvolvidas no planejamento pedagógico do ano de dois mil e nove, tendo como objeto de estudo a comunidade da escola pública Leonor Teles de Menezes situada no município de Aracaju estado de Sergipe. O objetivo desta pesquisa é investigar e analisar os dados e informações referentes as atividades das gincanas “Sergipe: Cultura e Tradição e o II Multi Show”, a fim de entendermos que interferência sócio-cultural as gincanas produziram na comunidade escolar, além da análise dos sujeitos sociais que fizeram parte desta investigação, em meio as atividades lúdicas extraclasse e seus valores políticos e institucionais. O estudo foi desenvolvido baseado em levantamento bibliográfico, leitura de programas já existentes, investigação, estudo e pesquisa da situação física, econômica e social da instituição e comunidade escolar e entorno, buscando-se estabelecer as bases teóricas, para desenvolver um plano estratégico na análise final. O estudo parte especialmente dos pressupostos teóricos de autores como Phil Bartil e Ângelo Serpa, na área de sociologia e comportamento social; Aurélio B. De Holanda Ferreira e Natália Ramos na área de educação. O artigo se justifica pois nele podemos compreender a importância da análise posterior de atividades curriculares desenvolvidas nas escolas públicas para que possamos entender o impacto da proposta pedagógica dentro da instituição. Além de servir de subsídios teóricos para futuras pesquisas dentro do contexto das atividades lúdicas nas instituições públicas.

PALAVRAS CHAVES: Escola, Comunidade, Gincanas.

ABSTRAT

This article is part of a body evidence and information discussed during the specialization in school-community. In this article the text broaches the scholar community as a sociological strure, with human interaction and behaviors of the same value. This analysis is focused mainly on he approach of the approach of the socio-cultural aspect in the political and institutional (social) dimension, based on existent and/or acquired behavior. This research's basis of investigation was the extra-classes ludical activites with emphasis on scholar gymkhanas developed in the pedagogical planning of two thousand nine, and its research object was the community of the Leonor Teles de Menezes public school of Aracaju, Segipe. The main aim of this reserch is to investigate and analyze the data and information referring to the activities of the “Sergipe:Culture and radition and 2nd Multi Show”, in order to understand which socio-cultural interferences this gymkhanas had produced in this scholar community, also the analysis of the social subjects who were part of this investigation, by means of the extra-classes ludical activities and political and itutional values. The study was developed based on raphic survey, reading of existent rams, investigation, study and research of the physical, economic and social situation, searching for the establishment of the theoretical basis, in order to develop a strategic plan in the final analysis. This study comes especially from the theoretical purposes of writers as: Phil Bartil and Angelo Serpa, in the sociological and social behavior area; Aurélio de Holanda Ferreira and Natália Ramos in the educational area. This article is justified by itself, because in it we can understand the importance of the posterior analysis of the curricular activities that are developed in public schools, so that we can understand the pedagogical proposal in this institution. Besides, it is a theoretical aid to forthcoming researches about ludical activities in public institutions.

Key words: Scholl, Community, Gymkhanas.

¹ Este artigo faz parte do resultado do Curso de Especialização em Escola Comunidade, realizado pelo departamento de Educação da Universidade Federal de Sergipe.

² Aluna da Especialização em Escola Comunidade pela Universidade Federal de Sergipe, Esp. em Educação a Distância pelo SENAC-SE e Graduada em Licenciatura em Artes Visuais pela Universidade Federal de Sergipe, leiamoraes@oi.com.br.

1- INTRODUÇÃO

De acordo com Ferreira (2001), o termo comunidade refere-se ao conjunto das populações animais ou vegetais que coexistem numa mesma região, localidade, numa biocenose (comunidade). Porém, conforme a proposta deste artigo de pesquisa, a comunidade aqui analisada refere-se ao comportamento comum, ao corpo social, à sociedade, ao grupo de pessoas submetidas a uma mesma regra, ou local por elas habitado (FERREIRA, 2001).

Neste sentido para Bartil (2008), o conceito de comunidade não é apenas um modelo, mas uma construção sociológica, dentro de um conjunto de interações e comportamentos humanos com significado e expectativa entre seus membros que têm comportamentos e ações mútuas com mesmos valores, crenças e significados individuais e coletivos, dentro de uma organização humana social e cultural. Assim acrescenta Bartil, a comunidade é um sistema sociocultural que possui vida própria composto de aspectos transmitidos e armazenados através de símbolos (signos), que crescem e mudam com o seu próprio conjunto de princípios. Esta se constitui de partes diferentes que são aplicáveis a organizações culturais e não necessariamente a seres humanos individuais. Um aspecto importante a lembrar é que em qualquer sociedade, instituição, comunidade e interação entre indivíduos existe um elemento de cultura que inclui um processo de aprendizagem, isto pode ser percebido quando as pessoas interagem numa reunião comunitária, numa sala de aula, num planejamento para o desenvolvimento de gincana escolar, ou em qualquer atividade que exija a participação coletiva, onde quer que se encontrem, tornando-se parte da cultura, do sistema sociocultural, onde existe uma troca e partilha de conhecimentos e pensamentos (BARTIL, 2008).

Um exemplo dessa interação sociocultural é quando na elaboração e desenvolvimento de alguma atividade lúdica extraclasse, como as gincanas, o envolvimento da comunidade escolar é inevitável, pois as ferramentas utilizadas e as interações efetuadas são a soma de valores e conhecimentos entre várias partes, que ao tempo em que se apresentam individualmente como animais sociais, também se mobilizam numa interação comunitária.

Desta forma, neste artigo de pesquisa embora a comunidade analisada a princípio seja a escolar (direção, coordenação, professores, equipe técnica e alunos), com foco nas atividades lúdicas extraclasse como as gincanas, também propomos uma breve observação de outros grupos comunitários do entorno do objeto de pesquisa que direta ou indiretamente se envolveram na proposta pedagógica. Para tal, seguiu-se a sugestão apresentada por Bartil (2008), pois para ele uma maneira de investigar, observar e compreender a comunidade pesquisada é fazer uma relação com alguma(s) das seis dimensões culturais classificadas pelo pesquisador, que são os aspectos: tecnológicos, econômicos, políticos, institucional (social), valores estéticos, crenças e conceitos.

Cada uma destas dimensões de cultura consiste de sistemas de ideias e comportamentos adquiridos que transcendem os indivíduos que por sua vez são também transmitidos através de símbolos (BARTIL, 2008).

Para a proposta deste projeto de pesquisa, percebemos que as atividades lúdicas extraclasse como as gincanas, por exemplo, podem de acordo com a classificação de Bartil (2008), constar como aspecto político à medida que consiste nos seus diferentes modos e meios de distribuição de poder, influência e tomada de decisões incluindo os diferentes sistemas de gestão, mas não limitados a eles. Além de incluir o modo como as pessoas em grupos reduzidos ou informais tomam decisões quando não possuem um líder reconhecido. Pode também ser classificado como aspecto institucional, à medida que a dimensão social é constituída pelos diferentes modos como as pessoas agem, interagem, reagem e como esperam que os outros façam o mesmo. Além disso, as gincanas têm também como proposta o exercício da motivação individual e coletiva, visto que parte das dificuldades de aprendizado do educando tem sua origem nos problemas de motivação.

Normalmente as escolas têm utilizado as gincanas como uma proposta diferenciada entre vários aspectos, o de incentivar o aprendizado por meio de atividades lúdicas utilizando temas variados, além de proporcionar a comunidade escolar propostas diversas de aprendizado científico, cultural e social. Pensando nisso este artigo sugere uma investigação das atividades das gincanas desenvolvidas no planejamento pedagógico do ano de dois mil e nove da Escola Estadual Leonor Teles de Menezes a fim de compreendermos além dos objetivos propostos no regulamento dos projetos das gincanas se existiram outros aspectos comportamentais, neste caso qual dimensão cultural foi apresentada pela comunidade envolvida? Que interferência social e comportamental as gincanas produziram na comunidade pesquisada? Que tipo de informações esta pesquisa poderá nos fornecer para um melhor aproveitamento na elaboração do projeto pedagógico escolar e para um maior conhecimento sociocultural da comunidade escolar?.

O referido artigo de pesquisa tem como objetivo geral investigar, pesquisar e analisar dados e informações referentes as atividades lúdicas da escola pública estadual Leonor Teles de Menezes, com ênfase nas gincanas desenvolvidas no ano de dois mil e nove. A pesquisa também apresenta como objetivos específicos: coletar informações e dados referente a estrutura física e funcional da escola, corpo docente e discente, além de equipe técnica; levantar informações referente ao planejamento pedagógico escolar; coletar informações sobre as atividades lúdicas como as gincanas; e reunir subsídios para análise conclusiva. A metodologia utilizada para o trabalho de investigação e pesquisa foi a leitura de fundamentação teórica e trabalhos já existentes, entrevista, elaboração de atividade dissertativa abordando como tema principal as gincanas desenvolvidas no ano de 2009 na comunidade da escola pública estadual Leonor Teles de Menezes, além de

questionários objetivos e subjetivos. O artigo se justifica pois nele podemos compreender a importância da análise posterior de atividades curriculares desempenhadas nas escolas públicas a fim de entendermos o impacto da proposta pedagógica dentro da instituição. Acredita-se também que o referido artigo de pesquisa e investigação possa servir de material teórico para futuras pesquisas dentro do contexto das atividades lúdicas na comunidade escolar em instituições públicas. Assim se espera que o conteúdo aqui apresentado possa contribuir para que possamos melhorar cada vez mais o desempenho tanto do corpo docente quanto do discente, como da comunidade escolar tornando assim o processo de ensinoaprendizado uma forma satisfatória de adquirir conhecimento.

2- AS GINCANAS – UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA DO COLÉGIO ESTADUAL LEONOR TELES DE MENEZES

2.1– O COLÉGIO

O Colégio Estadual Leonor Teles de Menezes está localizado na Rodovia dos Náufragos, bairro Mosqueiro, município de Aracaju, estado de Sergipe. É uma instituição escolar pública que desenvolve atividades com alunos do 3º ano fundamental ao 3º ano médio, nos três turnos, com capacidade total média de seiscentos alunos, e faixa etária entre sete à vinte e quatro anos de idade. O corpo escolar técnico e docente é formado por diretor, coordenador, equipe de apoio e professores perfazendo um total de cinquenta funcionários para os três turnos.

Segundo informações apresentadas pelos docentes em meio a investigação, embora o planejamento das aulas sejam elaboradas de acordo com cada disciplina e de forma individual, o projeto anual da escola é elaborado no início do ano letivo durante as reuniões, mas os docentes do período vespertino geralmente tentam participar de forma conjunta neste planejamento propondo ideias principalmente no que diz respeito a propostas de atividades lúdicas extraclasse. Estas propostas e ideias normalmente são postas por escrito inclusive com os detalhes da elaboração e desenvolvimento além da eventual data de acontecimento. Entre as diversas ideias estão incluídas as gincanas, embora algum detalhe como os temas por exemplo não fiquem definidos. Mas uma das alternativas da equipe pedagógica do colégio é estimular os alunos para o interesse por variados caminhos do conhecimento principalmente no que se refere a temas relativos a nossa cultura e nosso estado. Este foi o referencial utilizado no projeto “Sergipe: Cultura e Tradição” do ano de 2009, onde se percebeu que a complexidade do mundo contemporâneo invoca a responsabilidade social da escola pública, muitas vezes criticada por acumular uma diversidade de conhecimento e por se manter isolada dos problemas da sociedade. Assim a escola deve ser além de um espaço de

aprendizagem uma fonte de alegria e prazer. Nesta concepção o lúdico deverá estar presente nesses momentos como um caminho a mais para o incentivo à relação com as pessoas interagindo seus conhecimentos e colhendo benefícios que a instituição escolar lhe proporciona para produzir e apreciar todas as diversidades do seu estado, mantendo assim o sentimento de liberdade com responsabilidade.

2.2 – AS GINCANAS

De acordo com Ferreira (2001), a gincana é uma proposta de competição entre equipes em que ganha a que completar as tarefas com mais rapidez e habilidade. Muitas vezes o objetivo de atividades lúdicas como a gincana além da padronização pode também evidenciar a funcionalidade dessas atividades dentro de uma programação, exercitando assim o espírito de equipe, liderança, planejamento e o interesse pela pesquisa normalmente como fazendo parte das tarefas, para isso é necessário que saibamos suas características de acordo com os objetivos aos quais propomos alcançar (FERREIRA, 2001).

No que diz respeito às gincanas investigadas e analisadas da Escola Estadual Leonor Teles de Menezes no ano de dois mil e nove, as atividades lúdicas extraclasse têm suas potencialidades e dificuldades. Através deste pressuposto foi elaborado um questionário (Anexo 1) com uma média de cinquenta por cento dos funcionários da escola os quais se propuseram a colaborar com a pesquisa. Veja resultado na tabela abaixo:

TABELA 1

RESPOSTAS	Dificuldades(*)	Potencialidades(*)
Problemas na estrutura física da escola	95%	
Carência de recursos financeiros	92%	
Excesso de trabalho e responsabilidade	25%	
Dificuldade de apoio e colaboração entre alguns colegas de trabalho	100%	
Valorização e força de vontade dos alunos		84%
O empenho dos alunos		85%
O ensinamento positivo que os alunos passam à comunidade escolar		90%
A alegria dos alunos		33%
O incentivo dos colegas de trabalho que colaboram		84%

(*) Respostas múltiplas

Como podemos observar, no que se refere a escola pública, o ponto de estrangulamento para o exercício de atividade como a gincana, já de princípio esbara na falta de estrutura física e funcional da instituição, além da carência de recursos financeiros, talvez este seja um dos motivos que justifique o desânimo de alguns poucos profissionais da comunidade institucional em apoiar numa totalidade a proposta de execução das gincanas ou qualquer outra atividade extraclasse. Além do excesso de trabalho e responsabilidade.

No entanto, conforme reconhecimento dos professores, o que a princípio poderá parecer dificuldade, logo é transformado em um ideal a ser alcançado, visto que quem mais deve receber os créditos para que este tipo de acontecimento se realize são os próprios alunos que se empenham com toda dificuldade e carência, pois a carência já faz parte de seu cotidiano. Eles vão atrás dos recursos, procuram os melhores meios e modos de realizar suas pesquisas e adquirir informações fazendo com que a gincana seja realizada da melhor maneira possível e em alguns casos impossível dentro de suas limitações. Mas, protagonizando esta equipe, existem também professores preocupados em potencializar esses alunos mostrando que eles não são indefesos, à margem da sociedade e que podem fazer excelentes trabalhos. Todo este processo tem de certa forma contribuído para um aprendizado e desenvolvimento educacional, social, cultural e emocional de toda comunidade escolar.

Entre as atividades lúdicas executadas no ano de dois mil e nove na escola pesquisada está: A Segunda Feira Literária onde os alunos leram e analisaram livros de diversos autores e transformaram suas leituras em peças teatrais, apresentação de dança, música e recitais; A Gincana Junina onde os próprios alunos organizaram barracas de comidas típicas e realizaram tarefas com temas relacionados a religiosidade, aos festejos e outros direcionados a festividade junina; a gincana cultural “Sergipe, Cultura e Tradição”; e o “II Multi show” com pesquisas sobre artistas e músicos sergipanos. Tudo com o acompanhamento e apoio de boa parte dos docentes e equipe técnica da instituição. Assim estas atividades deram um novo objetivo a comunidade escolar além de apoiar e complementar de alguma maneira a proposta pedagógica da escola pública em questão.

3– O PROJETO “SERGIPE: CULTURA E TRADIÇÃO”

O projeto nasceu da necessidade de trabalhar o potencial criativo dos alunos observados pelo corpo docente através das atividades de classe nas aulas teóricas; e nas aulas práticas de educação física, artes, além da recreação. O projeto (anexo 2) também propõe o incentivo a autoestima da comunidade escolar, a desenvoltura e o relacionamento expressivo. Além disso a

proposta tem como intenção apresentar à referida comunidade um maior conhecimento de seu estado (Sergipe) em diferentes âmbitos histórico, cultural, ambiental e humano.

O referido projeto teve como ponto forte a “Gincana Cultural e Desportiva” com o tema “Sergipe: Cultura e Tradição” realizada no mês de outubro de dois mil e nove. Tendo como objetivo geral resgatar dos alunos e estimulá-los à pesquisa, além de levá-los a conhecer a importância de seu estado (Sergipe) no âmbito nacional e identificar os processos sociais. Segundo proposta do projeto, justifica-se por mostrar uma visão mais ampla de mundo e levar a comunidade escolar a compreender as pessoas, os objetos e a natureza, fatores estes importantes na formação do cidadão justo e crítico. A gincana abordou subtemas como: Identidade cultural como tradição, história e religiosidade; Meio ambiente como impacto estadual e local; Conflitos, preconceitos, violência, drogas e exploração infantil. Participaram das atividades os alunos do ensino fundamental maior ao ensino médio. As tarefas foram divididas em: Ação solidária, criação de painéis culturais, atividades de dramatização, elaboração de documentário sob o tema meio ambiente, atividade coreográfica, tarefas livres e divulgação do evento. A gincana também contou com atividades esportivas como: futebol, vôlei, queimado, salto à distância e arremesso de peso. Na etapa de conhecimento um concurso de soletrando com ênfase em palavras de uso diário dos sergipanos. Todo o processo de elaboração e acompanhamento das atividades também teve a participação da equipe docente e operacional da escola.

Conforme os objetivos do projeto a gincana foi mais uma forma de conhecer as potencialidades dos alunos e incentivá-los a se conhecer melhor e testar seus valores pois a participação maciça deles, o interesse para executar da melhor maneira as tarefas e a curiosidade confirma o pensamento dos educadores de que se tivermos vontade tudo é alcançado. Para eles este tipo de atividade pode contribuir para elevar a autoestima e isso é fundamental, e colaborar para que isso seja uma realidade é também o objetivo de toda equipe pedagógica envolvida no projeto. Com isso a comunidade escolar tem mostrado interesse em participar das atividades, mesmo aqueles que a princípio não demonstram muita simpatia pela proposta acabam por se somar nem que seja pela emoção do momento. Mas o que está em primeiro lugar é potencializar o aluno, não olhando para o mesmo como “pobre coitado”, mas como alguém que tem capacidade de ir além do que deseja.

Uma média de cento e cinquenta alunos participaram do evento. Meses após a gincana foi realizada uma pesquisa com os alunos do ensino fundamental maior e ensino médio, nesta pesquisa foi sugerido que eles escrevessem uma breve dissertação (anexo 3) expondo sua opinião sobre a gincana “Sergipe: Cultura e Tradição”. A partir da dissertação foi elaborado um questionário (anexo 4) com uma média de setenta e cinco alunos entre o 7º ano fundamental ao 1º ano médio. Veja o resultado na tabela abaixo:

TABELA 2

PERGUNTAS RESPOSTAS	Qual foi sua participação na gincana?	O que você Achou? (*)	Você achou algo difícil?	Você aprendeu Algo? O que? (*)	Teve algo que chamou sua atenção nesta atividade que gostaria de comentar? (*)
Nenhuma	10%				
Fiz minha parte	10%				
Ajudei em várias coisas.	50%				
Ajudei um pouco	30%				
Outros	0%				
Gostou		50%			
Foi um aprendizado		40%			
Foi divertido		30%			
Foi importante		20%			
Não gostou		0%			
Outros		0%			
Algumas tarefas			40%		
Não achei nada difícil			60%		
Outros			0%		
Trabalhar em equipe				70%	
Assumir responsabilidade				50%	
Não aprendi nada				0%	
Aprender sobre cultura sergipana				15%	
Outros				5%	
Participação dos alunos					10%
Participação dos professores					30%
Das apresentações					40%
Gostaria que tivesse outras vezes					15%

(*) Respostas múltiplas

Conforme as respostas dos alunos podemos perceber que realmente o uso de atividade lúdica como a gincana é eficaz para o aprendizado, não somente no que se refere ao conteúdo teórico mais principalmente no que diz respeito ao aprendizado pessoal. Pontos como o incentivo a autoestima, incentivo ao conhecimento, valorização da cultura local e desenvolvimento do relacionamento

interpessoal e expressivo podem ser bem visíveis quando analisamos as opiniões dos alunos com respeito a gincana em suas respostas. Além disso observamos também que mesmo que não haja a colaboração de cem por cento da equipe funcional da escola, seja pelas dificuldades, pela falta de estrutura física da escola, pela responsabilidade extra ou por qualquer outro motivo, mesmo este profissional no final do evento pode reconhecer que de certa forma existem algumas potencialidades em associar o conhecimento à atividade lúdica (anexo 5).

4- II MULTI SHOW

Segundo dados do projeto (anexo 6) para o “II Festival de Música” da Escola Leonor Teles de Menezes, o “II Multi show” realizado no mês de novembro de dois mil e nove, nasceu da observação de alguns professores da instituição que perceberam a necessidade de potencializar o processo criativo dos alunos utilizando como material lúdico “a música”, este instrumento também servirá de base para aumentar a sua autoestima e desenvolver o seu relacionamento expressivo.

O projeto foi destinado aos alunos do ensino médio como forma de interesse pela poesia, pela produção literária e musical, pois esta também poderá ser uma maneira de incentivar a leitura e a pesquisa, além do reconhecimento da música como manifestação cultural e social do sujeito como ser individual ou como coletividade. O projeto teve como objetivo resgatar a autoestima da comunidade escolar, levar os alunos a reconhecer a importância da música em nosso cotidiano, desenvolver o gosto por este tipo de manifestação cultural, desenvolver habilidades de interpretação musical e desperta nos alunos o interesse pela música popular, clássica e regional. O “II Multi show” justifica-se como forma de integração entre comunidade escolar e extraescolar à medida que incentiva através das tarefas executadas pelos alunos a estarem em contato com artistas locais e a buscar o apoio de pessoas da comunidade local, como por exemplo o apoio da Fundação Aperipê uma emissora pública de televisão, e a participação por meio de entrevista com músicos sergipanos como Mingo Santana, Joésia Ramos e Grupo Cataluzes. Entre as atividades propostas constaram pesquisas musicais, leituras de textos, entrevistas com músicos da região, relatos pessoais, apresentação de relatório de diferentes tipos musicais, pesquisa sobre ritmo, melodia, som, musicalidade, produção musical e composição, pesquisa referente a músicos historicamente conhecidos com temas sobre diversos ritmos desde o estilo clássico, o jazz, o rock, marchinhas, MPB entre outros, pesquisas sobre músicos brasileiros entre outras tarefas sempre com referências musicais.

Conforme questionário de entrevista (anexo 4) com a comunidade escolar (alunos, professores e equipe técnica) um total de cem pessoas, o diferencial entre o “II Multi Show” e a gincana cultural “Sergipe: Cultura e Tradição” é segundo a tabela abaixo.

TABELA 3

Perguntas Respostas	O que você achou do II Multi show?	Qual (is) a(s) diferença(s) entre as duas ultimas gincanas? (*)	Do que você mais gostou? (*)	Tem algo que queira acrescentar? (*)
Gostei	25%			
Gostei muito	25%			
Amei	50%			
Não gostei	0%			
Outras opiniões	0%			
A segunda teve mais participações		90%		
Eu participei mais		10%		
Foi mais organizado		50%		
A equipe da escola participou mais		40%		
Outras opiniões		0%		
Das apresentações			90%	
De entrevistar os artistas sergipanos			50%	
Da animação			80%	
Outras respostas			0%	
Não				80%
Do que aprendemos sobre nossa cultura				10%
Foi tudo maravilhoso				10%

(*) Respostas múltiplas

Como verificamos, diferente da gincana cultural “Sergipe, Cultura e Tradição”, o “II Multi show” contou com a participação mais expressiva da comunidade escolar inclusive dos membros da equipe técnica e funcional da instituição, somando as potencialidades individuais e fortalecendo as iniciativas coletivas, abrilhantando ainda mais o evento. Assim todos perceberam que a escola além de ser um espaço de aprendizagem deve também ser fonte de alegria e prazer.

Segundo ponto de vista exposto em dissertação (anexo 3) pelos alunos do ensino médio a gincana foi um grande acontecimento, neste evento participaram em média duzentos alunos, houve uma participação ainda mais expressiva do que o da gincana cultural não só no que diz respeito aos discentes como também de outras pessoas da comunidade escolar, inclusive os que, a princípio, não simpatizaram com a ideia da gincana cultural, para os alunos algumas opiniões mais repetitivas nas dissertações foram: Que o evento trouxe vários benefícios para a comunidade escolar como

contribuir para a união e participação de boa parte dos alunos, um maior envolvimento destes na execução das tarefas, um maior compromisso na divisão das responsabilidades. Também verificamos que a aceitação da comunidade escolar foi tão grande que aqueles que participaram não demorou em frisar no fim de suas respostas que gostaria de repetir o evento em outros anos.

Da mesma forma, podemos entender que as atividades lúdicas como as gincanas e em particular o “II Multi show” teve grande impacto no comportamento da comunidade da escola envolvida, como também pôde instigar a curiosidade dos alunos, induzindo os mesmos a através dos temas propostos ir atrás para cumprir suas pesquisas, colocando, de certa forma, suas potencialidades à prova (anexo 7).

5- CONCLUSÃO

Portanto, as atividades lúdicas como as gincanas têm incentivado a comunidade escolar características como o aspecto político, à medida que induz e incentiva direta ou indiretamente os alunos a tomar decisões e iniciativas não comuns em uma aula normal ou em tarefas individuais em sala de aula, pois as tarefas das gincanas exigem dos alunos um comportamento de coletividade e individualidade ao mesmo tempo, induz também que características da personalidade individual se apresente de forma mais intensa fazendo por exemplo que pessoa com personalidade de liderança possa aparecer, que personalidades de colaboradores também apareçam, e até que o individualismo se torne mais visível. Por incrível que pareça embora o ponto forte da pesquisa foque seus estudos na visão dos alunos, podemos verificar que o aspecto político com todas as suas características pessoais e funcionais também se aplica ao corpo total da comunidade escolar como os professores, equipe técnica e de apoio.

Também caracteriza o aspecto institucional, onde o ponto forte é a dimensão social, sua forma de comportamento e de interatividade, as atividades atribuídas nas gincanas também tiveram um papel importante porque colocou em foco as características psicológicas, sociais, culturais de toda comunidade pesquisada, contribuindo com que os mesmos possam se autoconhecer através do entendimento de sua cultura local. Esta reflexão mexeu com alguns questionamentos importantes como a valorização da cultura de uma comunidade através do conhecimento e do entendimento desta cultura, que uma sociedade é composta não só de pessoas mais de comportamentos, do cotidiano, de sua música, de seus costumes, entre outros aspectos. Embora os projetos para as gincanas sejam elaboradas pelo corpo técnico e funcional da instituição escolar com objetivos direcionados aos alunos, como podemos verificar toda a comunidade escolar é afetada e estimulada

de certa forma pelos acontecimentos que envolvem uma atividade lúdica expressiva como esta.

Além disso, podemos perceber que embora os objetivos listados no projeto de elaboração da atividade lúdica seja expresso de forma bem definida, nem sempre eles são completamente alcançados visto que o que é apresentado na teoria não é completamente e definitivamente desenvolvido na prática, isto por ser uma lei natural da vida. Mas este artigo pôde nos ajudar a adquirir dados e informações para podermos entender algumas características peculiares como a individualidade e a potencialidade do aluno quando observados e analisados num ambiente de coletividade exercendo tarefas e responsabilidades exigidos no trabalho coletivo e que não são colocadas no papel mais que são bem visíveis no comportamento. Isso poderá servir de ponto de partida para que tanto o corpo docente quanto a equipe técnica da escola possa centralizar e descentralizar objetivos visando o melhor aproveitamento das propostas pedagógicas e utilizando bem as potencialidades, mesmo que isto se aplique a uma instituição escolar pública com recursos financeiros limitados e estrutura física comprometida.

Conforme esperado pelos docentes não é achando que os personagens deste contexto são “pobrezinhos e coitadinhos” que se vão resolver os infinitos problemas da sociedade contemporânea e sobretudo da comunidade escolar pública. Mas atividades lúdicas como as pesquisadas fazendo parte do processo pedagógico poderá servir de estudo e análise pessoal da escola pública como tema de pesquisa sobre conflitos internos e comunitários, tirando de dentro de cada um da comunidade escolar o seu pior e o seu melhor, objetivando a busca de caminhos para amenizar os conflitos e fortalecer as potencialidades.

6- REFERÊNCIAS

- CAMPOS, D. M. S. **Psicologia da Aprendizagem**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- FERREIRA, Aurélio B. De Holanda. **Minidicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.
- GALVÃO, Marcelo Marques. **Criativa Mente**. ed. 1ª, Rio de Janeiro: Quality Mark, 1992.
- MARQUES, Mário Osório. In: **Quatro Vidas, Quatro estilos, a mesma paixão**. Ijuí: ed. Unijuí, 1996.
- RAMOS, Natália. **Educação, Interculturalidade e Cidadania**. Bucarest: Milena Press, 2008.
- SERPA, Ângelo. **O espaço público na cidade contemporânea**. São Paulo: Contexto, 2007.
- SOUZA, João Francisco. **Atualidade de Paulo Freire: Contribuição ao debate sobre a educação na diversidade cultural**. v.3, São Paulo: Cortez, 2002.

SITE

- www.scn.org/mpfc/whatcomp.htm (BARTIL, Phil. Traduzido por: FERNANDES, Sofia Ferreira. **O que é Comunidade? Uma perspectiva Sociológica**), 2008. (acesso em: 20 de outubro/2009).
- <http://faculty.olympic.edu/cbarker/deadsociologistsociety.htm>. (acesso em 08 março/2010).