



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA – APROFUNDAMENTO EM
EDUCAÇÃO DO CAMPO

**APLICAÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Uma ênfase na
educação do campo**

JOSEANE MARINHO DE ALMEIDA

JOÃO PESSOA - PB

2018

JOSEANE MARINHO DE ALMEIDA

APLICAÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Uma ênfase na educação do campo

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Pedagogia – Aprofundamento em Educação do Campo, para obtenção do título de Pedagogo.

Orientador: Professor Mestre Ricardo de Carvalho Costa

JOÃO PESSOA – PB

2018

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

J83a Almeida, joseane marinho.

Aplicação do lúdico na educação infantil: uma ênfase na
educação do campo / joseane marinho Almeida. - João
Pessoa, 2018.

32 f.

Orientação: Ricardo de carvalho costa, Ricardo de
carvalho costa.

Monografia (Graduação) - UFPB/CE.

1. lúdico, Educação Infantil, Educação do Campo. I.
costa, Ricardo de carvalho. II. costa, Ricardo de
carvalho. III. Título.

UFPB/BC

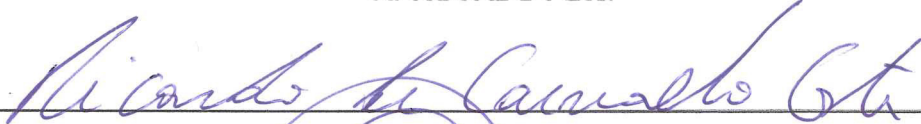
JOSEANE MARINHO DE ALMEIDA

**APLICAÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Uma ênfase na
educação do campo**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Pedagogia - Área de
Aprofundamento em Educação do Campo da Universidade Federal da Paraíba,
Campus I, como parte dos requisitos necessários para obtenção do grau de
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA.

Assinatura do autor:

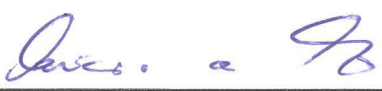
APROVADO POR:



Orientador: Prof. Me. Ricardo de Carvalho Costa



Prof. Dr. Fábio do Nascimento Fonseca



Prof. Me. Luciano de Sousa Silva

JOÃO PESSOA

2018

DEDICATÓRIA

Dedico a Deus, meus familiares, amigos e todos os professores que fizeram parte da minha formação.

AGRADECIMENTO

A Deus por me conceder forças e me sustentar durante toda trajetória, guiando meu caminho, fazendo com que não perdesse o foco de um sonho que hoje se torna realidade.

Aos meus pais, Almazia Marinho Pachêco e José Antônio de Almeida, pela educação e por sempre terem acreditado em mim, pelo apoio que me concederam em minhas escolhas e por terem sonhado junto comigo, sendo grandes incentivadores de minhas conquistas, trazendo-lhes orgulho. Sendo eternamente grato a vocês.

Aos meus irmãos, Joellington Marinho de Almeida e Josemary Marinho de Almeida, pelo companheirismo e apoio.

À meu orientador, Prof. Ms. Ricardo Costa, por todo conhecimento, crescimento profissional, paciência e carinho durante minha graduação.

Às pessoas que considero além da amizade, Luciene Felix, Patrícia Santos, Nubia Kelly, Mariana Bulhões, por todo carinho, companheirismo, incentivo, preocupação, me apoiando e sempre estando ao meu lado.

A todos que contribuíram, direta e indiretamente, para que tudo que almejei pudesse ser escrito em mais um capítulo de minha vida.

*“Ninguém ignora tudo.
Ninguém sabe tudo. Todos nós
sabemos alguma coisa. Por
isso aprendemos sempre.”*

Paulo Freire, 1989

RESUMO

O lúdico representa para as escolas um segmento para educação infantil, desenvolvendo a capacidade psicomotora de crianças. Fazendo com que, possam entender os fenômenos que ocorrem ao seu redor, interpretar situações e resolvê-las. O objetivo do trabalho foi de compreender a aplicação da ludicidade no ensino infantil com ênfase na educação do campo, através de uma pesquisa bibliográfica. A revisão levou em consideração projetos já realizados, pesquisas, discussões e conclusões que fossem úteis para o trabalho. Sendo baseado em outros já existentes, que acompanharam o desenvolvimento de crianças através do uso da arte, brincadeiras e brinquedos. Apesar de ser algo que já foi observado por teóricos como Piaget e Vygotsky, onde relatam a importância de atividades lúdicas durante a primeira infância. Foi possível observar que poucas ainda são as escolas que adotam ou implementam o método de ensino de maneira correta, algumas vezes pela falta de capacitação do profissional. Principalmente, quando se diz respeito às escolas da zona rural, onde apresentam necessidades diferentes das demais instituições de ensino. Assim, a existência da metodologia se torna mais ausente quando se faz distinções entre estados e escolas de redes públicas e privadas, e principalmente, as de rede pública que se localizam no campo.

Palavras-chave: Lúdico, Educação infantil, Educação do campo

ABSTRACT

The ludic for schools are a segment or path, developing the psychomotor ability on children. And make them to understand some events that surrounds and some situations that they come across eventually, and solve it. The objective of this work was to understand the application of playfulness in children's education with emphasis on the education of the field, through a bibliographical research. whether in schools in urban areas or in rural areas, this review bring back some projects already done, some researches, some discussions and also useful conclusions for this papaer. This project has been based at others already done, that studied and followed the intelligent increasing and children development beneath: art, jokes and toys. Meanwhile it was something watched by theoreticians as Piaget, Vygotsky, whereby they related the importance of ludic activities on the First Childhood. it was possible to watch that few schools accepts and uses this method (ludic method, as studied by piaget and Vygostsky) of teaching on the correct way, sometimes by the lack of professional training. Specially when it comes to rural areas schools, where theese schools show much more necessities, such different as the other teaching institutions. Therefore the existence of the methodology becomes more absent when we starts to divide between: public schools and private schools or even when its compared public urban schools and public rural schools.

Key words: Ludic, Child education, Field education

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
2 EDUCAÇÃO INFANTIL	11
3 O LÚDICO E A APRENDIZAGEM.....	15
4 O LÚDICO NAS ESCOLAS	20
5 A LUDICIDADE NO CAMPO	23
CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS.....	30

INTRODUÇÃO

O lúdico é de grande importância para a educação infantil. E a cada dia, se torna um conceito de interação, concepção psicológica e pedagógica. No entanto, sua concepção precisa ser mais ampliada, permitindo sua aplicação com métodos renováveis, que contribuam para a promoção da educação inclusiva. Isto promove conhecimento e amadurecimento psicológico, que são alcançados por fatores cognitivos e aspectos interpessoais da criança.

O brincar se torna de grande importância na infância e proporciona à criança manter um equilíbrio com o mundo. A utilização de brinquedos, brincadeiras e jogos, impõe ao professor uma prática de aprendizagem que auxilia no desenvolvimento infantil. O uso destes artifícios, faz com que o educador encontre um apoio, superando possíveis dificuldades que a criança enfrenta ao aprender, melhorando seu relacionamento com outras pessoas e o mundo (SILVA, 2015). Campus (2011), diz que os educadores devem estar cientes que a brincadeira desenvolve brincadeiras de pensar e aprender.

O estudo do lúdico se torna de interesse do educador por ser uma prática pedagógica e pode presenciar em inúmeras escolas a separação das vertentes de ensino e brincadeiras, como citado por Meneses (2009). Sendo assim, um problema que deve ser explorado, para que seja implementado em todo ambiente de educação infantil.

O objetivo do trabalho foi o de compreender a ludicidade no ensino infantil com ênfase na educação do campo. Enquanto que, os objetivos específicos foram analisar a importância da ludicidade no processo de aprendizagem, avaliar a implementação do lúdico nas escolas e discutir o lúdico nas escolas do campo.

A revisão levou em consideração projetos já realizados, pesquisas, discussões e conclusões úteis para o trabalho em andamento. Como os estudos já realizados por Silva (2015), Gomes (2004), Oliveira (2005) e Fortuna (2000) que abordam o ensino e o lúdico, como parte do desenvolvimento de crianças. Além de, Piaget e Garcia (1987), estudiosos sobre o comportamento infantil.

Segundo Lima e Mito (2007) a pesquisa bibliográfica bem-feita é capaz de explorar temas pouco discutidos a postulação de hipóteses ou interpretações que servirão de ponto de partida para outras pesquisas. Sendo definida, como a reunião

de informações e dados que serviram de base para a construção do trabalho a ser desenvolvido.

Correlacionando parâmetros como: a educação infantil; o lúdico e a aprendizagem; o lúdico nas escolas; e o lúdico na educação do campo. Para compreender de melhor forma o conceito que o ensino lúdico traz consigo e sua aplicabilidade em escolas de ensino infantil, enfatizando as do campo, da proposta que a ludicidade oferece as crianças. Pois, mesmo havendo estudos sobre o quão a metodologia pode ser bem executada, refletindo em aspectos positivos para a criança, muitas instituições de ensino infantil não aplicam o método ou o realizam de forma errônea, fazendo com que, crianças se desenvolvam de maneira tardia.

2 EDUCAÇÃO INFANTIL

A criança sempre foi associada como um ser incompleto e totalmente dependente. A partir das transformações sociais estabelecidas na Idade Média, as crianças começaram a ser consideradas como miniaturas de adultos e/ou seus bibelôs (GUIRALDELLI, 1996). No Brasil, não existia relatos de programas de educação infantil, nos estudos realizados por Nascimento (2009) em A história da criança no Brasil, de Del Priori, onde observou que crianças eram educadas por mentores particulares e os filhos de pessoas pobres eram criados como mão de obra, levando em consideração que a educação não seria prioridade.

Vygotsky (1989), argumenta sobre às salas de aula, considerando-as como um lugar privilegiado, onde professor e aluno devem articular seus conhecimentos.

Como orientação de Freire:

A alfabetização não pode ser reduzida a um aprendizado técnico - linguístico, como um fato acabado e neutro, ou simplesmente como uma construção pessoal intelectual. A alfabetização passa por questões de ordem lógico-intelectual, afetiva, sociocultural, política e técnica. (1983, p. 60).

De acordo com a LDB nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, seção II, na primeira etapa da educação básica é importante que os educadores estimulem atividades que influenciem no desenvolvimento dos aspectos cognitivo, afetivo, psicomotor e social das crianças.

Diz Bresciane (2007, p.17), “Ler para as crianças é igualmente importante para elas se familiarizarem com o hábito da escuta. Os temas, é óbvio, devem estar de acordo com os interesses mais genuínos da idade, como afazeres cotidianos, bichos, entre outros.”

Soares (1998, p. 24) diz que,

“a criança que ainda não se alfabetizou, mas já folheia livros, finge lê-los, brinca de escrever, ouve histórias que lhe são lidas, está rodeada de material escrito e percebe seu uso e função, essa criança é ainda “analfabeta”, por que não aprendeu a ler e a escrever, mas já penetrou no mundo do letramento, já é de certa forma, letrada.”

Donohue-Colleta (apud Evans, 1993, p. 3) resume, da seguinte forma, as necessidades das crianças entre 0 e 6 anos de idade:

"- Crianças de 0 a 1 ano necessitam:

- Proteção para perigos físicos;
- Cuidados de saúde adequados;
- Adultos com os quais desenvolvem apego;
- Adultos que entendam e respondam a seus sinais,
- Coisas para olhar, tocar, escutar, cheirar e provar;
- Oportunidades para explorar o mundo;
- Estimulação adequada para o desenvolvimento da linguagem. Crianças entre 1 e 3 anos necessitam todas as condições acima e mais:
- Apoio na aquisição de novas habilidades motoras, de linguagem e pensamento,
- Oportunidade para desenvolver alguma independência;
- Ajuda para aprender a controlar seu próprio comportamento;
- Oportunidades para começar a aprender a cuidar de si próprias;
- Oportunidades diárias para brincar com uma variedade de objetos.
- Crianças entre 3 e 6 anos (e acima desta idade) necessitam todas as acima e mais:
- Oportunidade para desenvolver habilidades motoras finas;
- Encorajamento para exercitar a linguagem, através da feia, da leitura, e do canto;
- Atividades que desenvolvam um senso de competência positivo;
- Oportunidades para aprender a cooperar, ajudar, compartilhar;
- Experimentação com habilidades de pé-escrita e pré-leitura".

Os três primeiros anos de vida de uma criança, influi no seu progresso futuro, refletindo nas suas colaborações que serão oferecidas à sociedade. Com a influência de atividades que estimulem sua desenvoltura motora, cognitiva e adaptativa, entre aspectos sociais que correlacionem a linguagem, suas relações afetivas serão prósperas e fortalecidas (PICCININ, 2012)

A educação infantil é a fase em que as crianças se apresentam em um período explorador em busca de conhecimento, onde deve-se observar os detalhes e procurar fazer com que tenham algum aproveitamento do ambiente em que ela se encontra, procurando sempre desenvolvimentos saudáveis e fundamentais que estabilizam suas necessidades.

Para isto, deve-se estabelecer critérios que empenhassem metodologias de inclusão dos alunos de forma mais branda e que surgissem efeito na prática do ensino infantil, através do surgimento de novos conceitos e teorias educacionais para serem

de fato executadas nas escolas. Buscando o conforto para as crianças e profissionais no momento de aprender e ensinar.

A palavra mudança entre os anos 80 e 90 foi considerada mágica, que pouco a pouco foi incorporada e transformada em lugar-comum na escrita e nas declarações públicas. Contudo, dificilmente é transferida para a realidade da prática educacional e da formação, já que uma verdadeira mudança não pode ser proposta seriamente sem que se possua um novo conceito e uma nova mentalidade, uma nova forma de ver as ocupações sociais e o profissional docente, sem definir uma nova política educativa e sem levar em conta as necessidades pessoais e coletivas da população e dos professores. Isso supõe romper certas inércias e ideologias institucionais que perduraram, ainda que parcialmente, durante muitos anos. (IMBERNÓN, 2006, p. 95 e 96).

A educação infantil consiste entre 0 e 5 anos de idade, se trabalhando com educação estimulada com o lúdico, através de brincadeiras exercidas ou que sejam implementadas em planos de aula pelo pedagogo. Com toda a estratégia de concepção da infância, a criança hoje tem uma dinâmica já bem concedida, ela hoje em dia, já consegue se destacar dentro da sociedade por possuírem mais jogo de cintura, diferenciando-as das crianças de antigamente, que eram mais tímidas e inibidas. Hoje, elas são tratadas como pequenos adultos. Essas características são vistas como comum, a depender da sociedade que convivem.

No ponto de vista de Piaget, o início do conhecimento e a atuação do sujeito sobre o objeto, assim, o conhecimento é obtido a partir da interação entre o homem-meio, sujeito-objeto. O conhecimento trabalha sobre o que é real, podendo transformá-lo, com o objetivo de obter sua compreensão, através do sujeito sobre o objeto de conhecimento. A troca entre os objetos faz com que haja a troca de conhecimentos, obtendo uma melhor organização entre os momentos em que o sujeito se adapta ao novo objeto adquirido. Os estímulos e as sensações são organizados de maneira estrutural para o corpo e a mente. Isto, faz com que seja garantido o desenvolvimento, a acomodação e a assimilação (BASSO, 2011).

Segundo Kramer (2003, p. 19):

“A ideia de infância aparece com a sociedade capitalista, urbano-industrial, na medida em que mudam a sua inserção e o papel social da criança na comunidade., na sociedade feudal, a criança exercia um papel produtivo direto ("de adulto") assim que ultrapassava o período de

alta mortalidade, na sociedade burguesa ela passa a ser alguém que precisa de ser cuidada, escolarizada e preparada para uma função futura. Este conceito de infância é, pois, determinado historicamente pela modificação das formas de organização da sociedade. ”

Com o iluminismo, as escolas passaram a exercer uma função de conhecimento e educação, e por volta dos séculos XIX e XX, o ensino já era de punho obrigatório em muitos países. A estrutura de educação do Brasil, desta forma não assimilava a proposta francesa de Guizot, a adaptando de acordo com as condições estabelecidas com a sua conjuntura sócio-cultural (VILELA, 1990).

Para Vigotsky (1984, p. 98), o conceito de zona desenvolvimento proximal se torna importante para estabelecer a pesquisa relacionada ao desenvolvimento e as estratégias de educação infantil, por permitir avaliar o desempenho individual. Sendo possível elaborar ações pedagógicas para que a criança evolua no aprendizado. Estabelecida pela zona cooperativa do conhecimento.

Fomento da corrente histórico-cultural em psicologia Vygotsky (1984) é também quem se destaca no início desde século, com uma visão sobre a brincadeira enquanto as atividades naturais de satisfação de instinto infantis. Com atividades psicológicas de apropriação de instrumentos e de signos sociais, onde passam a ser compreendidos como resultado de experiências direta com os adultos, com associação de novos significados através da observação e da imitação do espaço da interação social e da construção de conhecimento pelas crianças.

Para explicar o processo de desenvolvimento na aprendizagem da criança, Vygotsky (1991) conceituou três momentos: a zona de desenvolvimento potencial é tudo que a criança ainda não domina, mas que se espera que ela seja capaz de realizar; a zona de desenvolvimento real é tudo que a criança já é capaz de realizar sozinha; e a zona do desenvolvimento proximal é tudo que a criança somente realiza com o apoio de outras pessoas.

Por fim, “a memória viso-motora é a capacidade de reproduzir com movimentos dos segmentos corporais, experiências visuais anteriores”. (PARANÁ, 1999, p.41). À medida que a criança entra em contato com o universo simbólico (leitura e escrita), vão ficando retidos, em sua memória, os diferentes movimentos necessários para o traçado gráfico das letras.

Os espaços escolares são de fundamental importância para o desenvolvimento de crianças. O primeiro contato com a escola e com outras crianças colocam o ser infantil a se adaptar ao ambiente. Os estímulos visuais se tornam o primeiro objeto de

interação do ambiente-indivíduo a provocar a progressão cognitiva. O envolvimento com outras crianças no universo escolar faz com que aprendam a disseminar limites e aprender aspectos socioculturais.

Segundo Paniagua e Palácios (2007), a qualidade das escolas, em especial, as de educação infantil – ainda chamada de “creches” – é muito desigual, oscilando entre estabelecimentos de rica tradição pedagógica e recursos físicos e humanos, e aqueles que deveriam manter na porta a placa com a palavra “creche” como advertência. Atualmente, a educação infantil é dividida por duas faixas etárias (0 a 3 anos e 3 a 6 anos de idade) que, em geral, são atendidas por serviços educativos diferentes (PANIAGUA; PALÁCIOS, 2007).

A infância é, portanto, a aprendizagem necessária à vida adulta. Estudar na infância somente o crescimento, o desenvolvimento das funções, sem considerar o brincar (lúdico), seria negligenciar esse impulso irresistível pelo qual a criança modela sua própria estátua. Não se pode dizer de uma criança “que ela cresce” apenas, seria preciso dizer “que ela se torna grande”. Pelo jogo ela desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície de seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena seu ser e lhe dá vigor. (CHATEAU, 1987, p. 14).

3 O LÚDICO E A APRENDIZAGEM

De origem latina, a palavra “lúdico”, vem de “ludere”, significando “ilusão, simulação”, compreendendo os aspectos da imaginação, sonhos e desenvolvimento infantil.

Lúdico para Passos (2013, p. 43):

[...] termo “lúdico” é apresentado de modo incisivo: serve de adjetivo correspondente à palavra Jogo. Desse modo, ao compreendermos a remissiva temos a compreensão de jogo definida como: dispêndio de atividade física ou mental que não tem um objetivo imediatamente útil, nem sequer definido, cuja razão de ser, para a consciência daquele que a ele se entrega, é o próprio prazer que aí encontra.

Já, para Elza Santos (2011), que definiu o termo lúdico dentro da escola:

[...] tem o caráter de jogo, brinquedo, brincadeira e divertimento. Brincadeira refere-se basicamente à ação de brincar, à espontaneidade de uma atividade não estruturada; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar, jogo é compreendido como brincadeira que envolve regras e, divertimento como um entretenimento ou distração. (2011, p. 24).

O ser humano cresce a partir dos ensinamentos, envolvendo a participação direta ou indireta de outras pessoas. Mas, as interferências de outros seres humanos podem fazer a diferença no desenvolvimento da criança, se refletindo no ser humano adulto as funções psicológicas de acordo com as teorias de Vygotsky. O jogo desta forma se torna importante por suas regras estabelecerem uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP), estabelecendo desafios estimuladores que desperta o interesse da criança em separar objetos e a entender seus significados (SANT'ANNA, 2011).

Segundo Wajskop, citado por Silva (2015), o ensino lúdico é entendido como toda atividade espontânea, possibilitando a aprendizagem enquanto a criança brinca. A ludicidade faz com que a criança crie referências que para ela são significativas, permitindo conhecimentos delas mesmo, de outro objetivo. Sendo os jogos, capazes de desenvolver peculiaridades na criança, como liberdade, justiça e solidariedade.

O lúdico junto com suas praticidades, é conhecido como uma atividade educadora, obtendo grandes desenvolvimentos vivenciados dentro das salas de aula, na qual a sua fundamental importância é valorizar o conhecimento da criança, onde a sua principal ênfase está na palavra brinquedo, se iniciando o valor do compreender e entender. A brincadeira é um papel educativo de grande entendimento para a criança, pois é com essa palavra onde vão ser construídos, o pensar, imaginar o inventar, e criar o seu do dia-dia.

Segundo Coelho (2002), as estimulações provêm do ambiente em que o indivíduo se encontra, através das situações que a ele são expostas, gerando a aprendizagem, o resultado é obtido sob a manifestação do comportamento pela experiência por ele vivenciada.

O trabalho lúdico na educação infantil se tornou uma das maneiras de aprendizado e desenvolvimento intelectual da criança. A prática da ludicidade nas escolas exige que o educador tenha uma formação adequada e sólida para colocar em prática o programa. As brincadeiras fazem com que haja um interesse maior da criança, já que o ambiente de aprendizagem se torna mais agradável. Se tornando

responsável por diversos parâmetros de desenvolvimento da criança: psicológico, físico e afetivo, tornando a educação mais efetiva (SILVA, 2015).

As atividades do lúdico influenciam de maneira considerável no progresso da criança ao longo de sua infância, permitindo que a criança entenda e possa projetar o ambiente em que vive. Gomes (2004), afirma que a ludicidade dimensiona a linguagem, trazendo consigo um significado de existência e capacidade de transformar o mundo.

A necessidade de formar um ambiente escolar mais lúdico, possibilita a geração de valores e obtendo uma concepção de um ambiente cultural envolvido ao conhecimento imaginário. As atividades lúdicas criam um clima de entusiasmo, e este aspecto de envolvimento emocional, torna a ludicidade um forte teor motivacional. Kishimoto diz:

No contexto cultural e biológico as atividades são livres, alegres e envolve uma significação. É de grande valor social, oferecendo possibilidades educacionais, pois, favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo preparando para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais (1994, p.13).

O brincar é o instrumento mais adequado para a aprendizagem, pois a criança trabalha suas dúvidas e corrige suas dificuldades, em que muitas desenvolvem suas ideias e suas estratégias. O ensino lúdico na aprendizagem apresenta concepções teóricas e práticas bem concretas, articulando o movimento entre o campo do saber, facilitando o conhecimento na sala de aula através de um ambiente alegre, gerando melhores resultados durante o aprendizado.

Segundo Saviani (2003), as atividades lúdicas são aquelas que proporcionam experiências de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis. E essas atividades podem ser jogos, brincadeiras ou uma dinâmica grupal, ou trabalhos com roda de ciranda, em que cada possa dramatizar seu personagem. Cada uma vai trabalhar o seu conhecimento. E ainda, apropriar-se de conteúdos disponíveis, já que no decorrer de seu desenvolvimento cognitivo a criança evolui. O ensino em junção da ludicidade se torna uma ferramenta ligada a um ponto direto da aprendizagem, em que divertimento se torna uma forma de fundamental importância de amadurecimento da criança.

Piaget (1978), analisando o jogo a partir de suas estruturas classificou-o em: de exercício, de símbolo, de construção e de regra. O de exercício é característico das crianças do período sensório-motor, isto é, as que ainda não estruturaram as representações mentais que caracterizam o pensamento. O símbolo pode retratar condições do cotidiano. A construção ligada a formação de ideias. E as regras, representa o limite, seguimento de normas. Como ressalta o autor, a atividade trabalha toda a parte do corpo que vai além das suas ideias, refinando, todos os seus saberes psicológicos extraindo de dentro para fora. O lúdico é uma grande dosagem de autonomia de qualificação atribuído ao mundo de riquezas que existe na criança.

Diante de tal problemática, propõe-se como tarefa indispensável para o profissional da educação: ou seja, a reflexão sobre a perspectiva de ludicidade utilizada na prática pedagógica, assim como as relações em que há com o desenvolvimento, a aprendizagem, a cultura e os conhecimentos do educando. Segundo Maria et al, (2009) e Borba (2006), o brincar é uma atividade humana criadora, na qual a imaginação, a fantasia e a realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação. A aprendizagem é construída através das atividades aplicadas e desenvolvidas por meio dos jogos.

De acordo com Kishimoto (1999), a dimensão educativa surge quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas com vista a estimular certos tipos de aprendizagem. Destaca-se, como importância se for aplicado em sala um determinado problema e o aluno não o solucionar, devendo criar um modo de reestruturá-la através de estratégias lúdicas.

Piaget e Garcia (1987) sustentam que são duas as lógicas envolvidas nessas reestruturações: das ações e das significações, ambas tendo por fundamento a reflexão (não consciente) sobre os esquemas sensório-motores, os quais remontam às atividades do sujeito produzidas no sentido de adaptação ao meio físico e social e representadas como normas de reação ou condutas, indicando os caminhos de interesse do sujeito.

A partir do momento em que a criança começa a sentir dificuldades para acompanhar é necessário um diagnóstico para detectar as causas do não aprender, porque a criança que apresenta obstáculos de aprendizagem possui uma autoestima negativa, decorrente de constante fracasso escolar. A valorização desta autoestima deve ser motivo de preocupação em todos os envolvidos no processo educacional, para o sucesso de sua aprendizagem. Nos primeiros anos de aprendizagem é

possível diagnosticar se a criança tem algum problema de aprendizagem, para ser investigado (MORAIS, 1986).

Segundo Bettelhe (1988), os jogos mudam à medida que as crianças crescem. Deste modo, muda-se a compreensão em relação aos problemas diversos que começam a ocupar suas mentes. É jogando que as crianças descobrem o que está a sua volta, começando a se relacionar com a vida, percebendo os objetos e o espaço que seu corpo ocupa no mundo em que vivem. Por meio de brincadeiras, como o faz de conta, o jogo simbólico, a vivência de papéis, criando e recriando situações agradáveis ou não; a criança pode realizar atividades próprias do mundo adulto.

Vale ressaltar que o lúdico é um material de grande importância para a pedagogia, trata do conhecimento cognitivo da criança, que vai do íntimo ao seu desenvolvimento integral. O brincar não está só presente na vida infantil, mas também nas de jovens e adultos, pois o jogo ajuda a agir e compreender cada situação, é onde encontramos as repostas de aprender a cumprir regras.

Segundo Dinello (2004), por meio de atividades lúdicas as crianças manifestam, com evidência, habilidades, transformam sua agressividade em outras relações criativas, crescem em imaginação e se socializam, melhorando o vocabulário e se tornando independentes.

Para Rodrigues (2001), as necessidades intelectuais, afetivas e lúdicas por ser atendidas pelo jogo, uma atividade rica e de grande efeito sob as crianças no momento da aprendizagem. Portanto, o jogo pode ser educativo. Podendo ser desenvolvido com o objetivo de provocar uma aprendizagem significativa, estimulando a construção do conhecimento e, de possibilitar o desenvolvimento de habilidades operatórias, ou seja, uma capacidade cognitiva que possibilita a compreensão e a intervenção do aluno nos fenômenos sociais e culturais e o ajuda a construir conexões.

Segundo Zacharias (2002), os jogos consistem em uma assimilação funcional, no exercício das ações individuais já aprendidas, um sentimento de prazer pela ação lúdica e domínio sobre as ações.

Conforme Kishimoto (1994), o lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, como um meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais da criança, um momento para observar a criança que expressa através dele sua natureza psicológica e suas inclinações. Momento esse, de aprender valores importantes, socialização e a internalização de conceitos de maneira significativa.

As brincadeiras lúdicas na educação infantil são momentos voltados à realidade, quando a criança passa a viver sua história real, e desperta suas atitudes e seus conhecimentos. Em cada etapa existem métodos e definições diferentes em que encontramos em cada criança um desenvolvimento único de seus valores e capacidade de resolver suas problemáticas.

O brincar tem sua origem na situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com a função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, para construir uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real. (Vygotsky, 1994).

Rios (2007) afirma que a reflexão didática é fundamental para que o professor perceba a sua prática e a reorganize. A reflexão didática, como possibilidade de melhorar o fazer da prática dos professores, vê-se na encruzilhada de apresentar indicações, referências teóricas, instrumentos metodológicos que lhes permitem trabalhar melhor, para melhor colaborarem na formação dos escolares. (RIOS, 2007, p. 58).

A ludicidade oferece uma "situação de aprendizagem delicada", ou seja, que o professor precisa nutrir o interesse do aluno, sendo capaz de respeitar o grau de desenvolvimento das múltiplas inteligências do mesmo, do contrário a atividade lúdica perde completamente sua riqueza e seu valor, além do mais o professor deve gostar de trabalhar esse novo método sendo motivador a fazer com que os alunos gostem de aprender, pois se o educador não se entusiasmar pelo que ensina o aluno não terá o interesse em aprender (NYLSE CUNHA, 1994).

4 O LÚDICO NAS ESCOLAS

O lúdico relaciona os projetos pedagógicos com as demais metodologias que se ligam ao ensino infantil, seja ele qual for a sua fase: primeira, segunda ou terceira infância. Os alunos se sentem mais empolgados quando se relaciona o aprender com o brincar. Relacionando a aprendizagem com um conjunto de jogos e brincadeiras, que impõe aos alunos regras que devem ser seguidas fazendo com que eles levem para seu cotidiano. Além de, envolver as demais características de desenvolvimento das crianças, por exemplo, o motor e o psicológico

Um projeto desenvolvido por Paiva e Lopes (2011), relacionava a ludicidade e a orientação pedagógica, pela implementação de uma brinquedoteca. Tendo como

objetivos o desenvolvimento de crianças de zero a seis anos através de atividades lúdicas, com parceria da parte acadêmica, escolas públicas e particulares da região de Campanha em Minas Gerais. A brinquedoteca agiria como um intermediador para as ações pedagógicas e implementação das atividades lúdicas (brincadeiras que estimulem o desenvolvimento das partes psicomotoras das crianças). Os estudantes do curso de Pedagogia, desta forma acompanhariam o mecanismo de desenvolvimento das crianças, entendendo o significado do que seria brincar. Sugeriram também, que um grupo de vinte crianças fossem acompanhadas por alunos bolsistas e voluntários do curso de Pedagogia, que seriam responsáveis por acompanharem as atividades e o desempenho de cada uma delas na brinquedoteca.

Já Cavalli (2012), realizou um estudo na região Oeste do Paraná em municípios que apresentavam nota baixa pelo IDEB (Índice de Desenvolvimento de Educação Básica). A pesquisa propôs aos profissionais da educação, formas de trabalhos incluindo conteúdo da Educação Infantil e Educação Básica das Séries Iniciais. Pois, um dos desafios contemporâneos é a motivação do aluno em busca do aprendizado, e agregando a isto a prática pedagógica dos profissionais de ensino, que buscam trabalhar de forma mais atrativa e satisfatória. O trabalho proposto foi em forma de coletânea, proporcionando um caminho didático-metodológico e utilizou como estratégia os recursos lúdicos. As Escolas Municipais juntamente com a Secretaria de Educação, Cultura e Esporte de Vera Cruz do Oeste em parceria com a UNIOESTE, desenvolveram um trabalho no qual os professores aplicaram atividades com o uso de jogos como principal ferramenta, elaborando um material pedagógico que visou a construção dos conhecimentos de maneira lúcida nas diferentes áreas de ensino. O material elaborado foi então denominado de “A arte de jogar, brincar e aprender”

Autores como Cavali (2012) e Alencar (2013), focam no mesmo objetivo do seguimento do presente trabalho, expondo projetos pedagógicos e suas correlações com o lúdico. Levando o conhecimento do método através de conceitos abordados por diversos autores e a fundamental importância do educar no ensino infantil.

Os estudos realizados por Alencar et al., (2013) relataram suas experiências sobre o projeto pré-escolar: “A ludicidade da linguagem oral e escrita na educação infantil”. Destinado a crianças com faixa etária entre quatro e cinco anos de idade, através do resgate das brincadeiras e os contos populares, no ensino infantil sobre natureza e sociedade. Os pesquisadores são pedagogos de escolas da rede pública que encararam situações escolares que fugiam as concepções de cuidar, brincar e

educar, se divergindo das ideias presentes nas propostas pedagógicas. No entanto, a escola em estudo apresentava uma estratégia interdisciplinar sobre o desenvolvimento integral das crianças. Verificaram que a implementação do jogo e da brincadeira no ambiente escolar, na temática de ciências naturais (natureza e sociedade), ofereceu as crianças a capacidade de discernir.

Santos (2017), fez um relato de experiência durante o estágio supervisionado II, onde fez reflexões sobre a prática das atividades lúdicas na educação infantil. O projeto intitulado como “Alimentação saudável, brincadeiras e meio ambiente: cuidando do corpo e do mundo em que vivemos”, abordou diversas áreas do conhecimento e linguagens: Linguagem Escrita e Oral, Matemática, Artes Visuais e Natureza e Sociedade. Um dos objetivos do pesquisador era a inclusão social, visto que, haviam crianças com deficiência na sala de aula. O trabalho aplicado foi feito, elaborado e aplicado de forma lúdica, afim de estimular a participação das crianças.

O Projeto LUDIBUS, ligado ao Núcleo de Ensino da FFC-UNESP, *Campus* de Marília, possui como característica principal a implementação de um ônibus que atende as necessidades das crianças para o desenvolvimento e aplicação do lúdico, visando levar propostas de trabalho no campo da arte às escolas públicas de Ensino Fundamental e programas culturais da cidade. Para que o projeto pudesse ser implementado, as poltronas do ônibus foram retiradas, para reaproveitamento do espaço. Sendo colocados baús coloridos, utilizados para guardar todo o material pedagógico que fazia parte do projeto. No veículo também existe vários livros infantis, por exemplo, História da Arte e gibiteca. O projeto Lubidus foi criado em 1990 e tem como inspiração as brinquedotecas viajantes, que existem em diversas capitais e cidades no Brasil, que são sustentadas pelas secretarias da cultura e turismo. O Lubidus possibilita experiências no campo da pedagogia relativas à literatura, à arte a ao lúdico, que por vezes não são aplicadas no círculo educacional, por serem deixadas como segundo plano. Assim, os dirigentes do projeto, levam sugestões práticas que evidenciam a relevância das áreas citadas na construção dos alunos. Partindo de suposições oriundos da arte e do lúdico, como figuras importantes culturais e sociais, não podem ser deixadas como proposta educacional secundária no preparo das crianças (CORDEIRO et al., sd).

O ônibus é de grande importância para o projeto e de sua realização nas escolas. Possui equipamento lúdico, com estruturas específicas que atendem as necessidades do espaço, além do uso de operações pedagógicas pela equipe

envolvida no projeto. Para isso, o local de desenvolvimento das atividades deve despertar o interesse das diferentes faixas etárias, tornando o local do trabalho, neste caso o ônibus, mais agradável e dinâmico, que incentive a criatividade das crianças através da linguagem e atividades lúdicas. O veículo possui um cenário teatral aos fundos; com lousas e diversos apetrechos de arte espalhados em seu interior. Todo o espaço foi reaproveitado para conter atividades ligadas à arte e ao lúdico, despertando o interesse da criança em aprender e demonstrar suas emoções, adaptações ao meio no qual se encontra e seu desenvolvimento para reagir as diferentes situações que lhes são apresentadas (CORDEIRO et al., sd).

A atividade lúdica é uma prática social constante de grande valor na formação do indivíduo. O brincar, as brincadeiras e os jogos fazem parte do cotidiano infantil precisando ser valorizado e trabalhado na escola; uma vez que são importantes para o desenvolvimento das crianças. Brincar é envolvente, interessante e informativo (MACEDO et al., 2005).

Rego (1995; p.82) aponta a seguir como Vygotsky se refere ao brincar na criança:

[...] a criança brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas ao universo dos objetos a que ela tem acesso”. No “brinquedo a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário: no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade.

5 A LUDICIDADE NO CAMPO

A Qualidade de ensino infantil no campo, é muito diferente da realidade das escolas da zona urbana, pois em muitas vezes não existem professores que apresentem propostas pedagógicas que atendam suas necessidades. A introdução da ludicidade na educação do campo, faz com que o professor compreenda melhor o aluno através do seu empenho em entender a brincadeira ou jogo.

Sneyders (1996) direciona a educação como forma de alegria. As técnicas lúdicas fazem com que as crianças aprendam com prazer, alegria e entretenimento, sendo importante ressaltar que a educação com base na ludicidade está distante da

concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial, como afirmado por Almeida (1999).

Grande parte das escolas do campo, não envolvem o ensino lúdico por motivos econômicos. Os alunos fazem o contato com as brincadeiras no intervalo, que muitas vezes são elaboradas por eles mesmos. Através da atividade lúdica a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, integrando-se nele, adaptando-se as condições que o mundo lhe oferece, aprendendo a competir e a conviver como um ser social (OLIVEIRA, 2005).

Em sua grande maioria, as instalações prediais não são originalmente construídas para a educação infantil, sendo frutos de adaptações de residências e/ou associações, o que vai de encontro à ideia de que a estrutura física da escola deve ser pensada também como espaço pedagógico, no qual a criança possa ter garantida possibilidade de crescimento, desenvolvimento e interação social (LEAL; RAMOS, 2012, p. 173).

A estrutura de uma escola no campo apresenta várias variáveis que tornam precárias as condições de ensino infantil. Existe a falta de brinquedos, espaços recreativos, como sala de jogos e quadra poliesportiva, e, por vezes não dispõe de salas para que os professores montem seus planos de ensino ou possam criar formas de ensino que sejam mais dinâmicas.

De acordo Marinho et al (2007, p. 91), “a escola deve priorizar, em seu projeto político-pedagógico, o desenvolvimento de atividades que privilegiem o lúdico”. Porém, muitas instituições infantis não utilizam a ludicidade com o objetivo de aprendizagem e quando as brincadeiras acontecem tem o objetivo de passatempo. Se todos os profissionais da educação soubessem o “poder” de se trabalhar brincando com o objetivo de aprendizagem, eles dariam a devida importância a essa prática. Todos os momentos da criança envolvem o brincar, o jogar, o correr, o cantar, o movimentar-se.

A educação do campo deve ter um objetivo voltado a essas palavras, pois em muitas intuições infantis não utilizam o lúdico como meio de desenvolvimento, os governantes, devem procurar ter um olhar mais amplo para as novas futuras crianças, o lúdico deve ser construído em meio a um processo histórico, que deve ser passado de uma forma natural, hábitos valores, entre outros (MARINHO et al, 2007).

Conforme Meurer (2010), a educação do campo deve ser vista de maneira diferenciada o que demanda pensar nos sujeitos que a integram. Desta forma, é

importante os educadores refletirem sobre quem são seus alunos, o que seus pais produzem, quais os projetos de vida que permeiam o imaginário dos estudantes, bem como compreender a história que o educando constituiu com o ambiente no qual vive e valorizar estes aspectos no processo de formação desses sujeitos.

Neste sentido Wizniewsky (2010) expõe que o campo não é um lugar de atraso, é uma história vivida. A escola do campo deve ser pensada para que seja viva, e interaja com o lugar e seus sujeitos. Para que a escola do campo seja viva, ela deve ser construída por sua comunidade, pensada para ajudar no processo de desenvolvimento social, para manter a cultura, a raiz e a história daquele lugar. (p.33)

Já, segundo Freitas (2015) e Ahmad (2009), a infância é uma fase da vida repleta de particularidades, sendo possível, verificar-se que, ao longo da história, as especificidades infantis nem sempre foram levadas em consideração, tendo em vista que, por muitos séculos, as crianças foram tratadas como adulto em miniatura, contexto em que a sua educação e o seu cuidado ficaram a cargo, principalmente, da figura materna, conforme nos declara Oliveira (2002, p. 58): Ao longo de muitos séculos, o miniatura, contexto em que a sua educação e o seu cuidado ficaram a cargo, principalmente, da figura materna, conforme nos declara Oliveira (2002, p. 58):

Percebe-se que no período de até dois anos, as atividades desenvolvidas referem-se, basicamente, ao exercício. É fácil observar uma criança, neste período, brincando com o simples movimento de uma bola, sempre de maneira repetitiva, a fim de atentar para os efeitos e resultados

No período de até dois anos, as atividades desenvolvidas referem-se, basicamente, ao exercício. É fácil observar uma criança, neste período, brincando com o simples movimento de uma bola, sempre de maneira repetitiva, a fim de atentar para os efeitos e resultados (PIAGET, 1978).

As escolas do campo podem oferecer uma abordagem histórico-cultural, se dimensionando para outras instituições. Podendo trazer como forma de aprendizagem materiais do seu cotidiano através do lúdico, e assim, revelando desejos, desenvolvendo ideias, habilidades, a criação de um novo dinamismo.

Quando as crianças estão envolvidas nos jogos e nas brincadeiras, não levam em consideração se é pelo lúdico ou pelo conteúdo, e sim pelo jogo, portando elas atuam como jogadoras, e aplicam todo o seu potencial e envolvimento, libertando suas emoções de prazer e desprazer. Para os brincantes não há separação de objetivos

no jogo. Por outro lado, a escola propõe que se tenham atividades, que se cumpra os objetivos pedagógicos (LISBOA, 2008).

Sisto (2001) sugere que o mais indicado seria falar de crianças e adolescentes com necessidades curriculares e de diversidade de aprendizagens, tirando a ênfase posta nas crianças e adolescentes e colocando-a no sistema, combustacionada pela justiça pelo currículo escolar.

Fortuna (2000) lembra que muitos educadores buscam sua identidade na oposição entre o brincar e o estudar: os educadores de crianças pequenas que, por não admitir sua responsabilidade pedagógica, promovem o brincar; e os educadores das outras séries de ensino promovem o estudar.

Ressaltando que em todas as escolas do campo, existem séries multisseriadas, que requerem que o profissional da educação dribles planos pedagógicos como esse, e sejam colhidos bons resultados. Fazendo com que as crianças venham a interagir por meio de jogos ou outros tipos de brincadeiras, desde que seja algo satisfatório para o conhecimento e desenvolvimento da criança na sala de aula.

Segundo Leal e Pasuch (2013) essa discussão em políticas públicas educacionais infantis, para o campo, deve ser construída a partir do conhecimento acumulado sobre essas políticas educacionais voltadas para as crianças e para a infância do rural brasileiro (pesquisas e literatura), primeiro, com as advindas da Educação do Campo ao lado dos Movimentos Sociais e, em segundo lugar, o conhecimento acumulado no campo da Educação Infantil, seja na corrente da Pedagogia da Infância ou na corrente histórico-cultural, esta última com influências dos estudos marxistas em educação.

Segundo Frigotto G. et. al. (2012) a educação no campo é entendida como um fenômeno da realidade brasileira atual que somente pode ser compreendido no âmbito contraditório de práxis e considerando seu tempo e contexto histórico de origem. A essência da Educação do Campo não pode ser apreendida senão no seu movimento real, que implica um conjunto articulado de relações (fundamentalmente contradições) que a constituem como prática/projeto/política de educação e cujo sujeito é a classe trabalhadora do campo.

A educação do campo é constituída de processos de trabalho na cultura, nas lutas sociais e em seus sujeitos concretos, mas essa compreensão já supõe uma determinada concepção de educação: a que considera a materialidade da vida do sujeito e as contradições da realidade como base da construção de um projeto

educativo, visando a uma formação que nelas iniciada. A realidade do campo constitui-se, pois, na particularidade dada pela vida real dos sujeitos, ponto de partida e de chegada dos processos educativos. Todavia, seu horizonte não se fixa na particularidade, mas na busca de uma universalidade histórica socialmente possível. Deste modo a educação é continuamente refeita pelas práxis.

A ludicidade oferece uma "situação de aprendizagem delicada", ou seja, que o professor precisa nutrir o interesse do aluno (BRASIL, 1998, p. 58) destaca a importância de se valorizar atividades lúdicas na Educação Infantil, visto que "as crianças podem incorporar em suas brincadeiras conhecimentos que foram construindo". Ainda se observa no RCNEI a valorização do brinquedo, entendidos como desenvolvimento das múltiplas inteligências do mesmo, do contrário a atividade lúdica perde completamente sua riqueza e seu valor, além do mais o professor deve gostar de trabalhar esse novo método sendo motivador a fazer com que os alunos gostem de aprender, pois se o educador não se entusiasmar pelo que ensina o aluno não terá o interesse em aprender (NYLSE CUNHA, 1994).

Se a escola do campo é aquela que trabalha desde os interesses, a política, a cultura e a economia dos diversos grupos de trabalhadores e trabalhadoras do campo (Texto base CN, Coleção Por uma EBC n. 01, 1999), ela somente será construída deste jeito, se os povos do campo, em sua identidade e diversidade, assumirem este desafio. Não sozinhos, mas também não sem sua própria luta e organização

Conforme Chateau (1987, p.9), "o homem só é completo quando brinca" esta frase só vem reforçar o quanto é importante para o ser humano a atividade lúdica, pois só ela vem completar a sua vida, mostrando-lhe um mundo mágico que o faz ir além do que está vivendo no momento, e recordando brincadeiras repassadas por nossos pais e avós.

Antes da educação a educação do campo é constituída no campo (nos processos de trabalho, na cultura, nas lutas sociais e em seus sujeitos concretos, mas essa compreensão já supõe uma determinada concepção de educação: a que considera a materialidade da vida do sujeito e as contradições da realidade como base da construção de um projeto educativo, visando a uma formação que nelas iniciada. A realidade do campo constitui-se, pois, na particularidade dada pela vida real dos sujeitos, ponto de partida e de chegada dos processos educativos. Todavia, seu horizonte não se fixa na particularidade, mas na busca de uma universalidade histórica socialmente possível. Deste modo a educação é continuamente refeita pelas práxis.

Já, relacionado ao campo o lúdico possui uma realidade diferente, onde os professores implementam com o que a eles são coatados. Muitos dos profissionais, desta forma, implementam brincadeiras como as cantigas de rodas, que são estratégicas pela consistência do local. Fazem o uso de brinquedos artesanais, feitos pela própria comunidade rural, que difundem a existência de onde vivem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos observar que as atividades lúdicas são de grande utilidade no desenvolvimento motor, social e cognitivo de crianças. Podendo levar a sua capacidade de distinção entre os fatos que ocorrem ao seu redor, entendimento de conteúdos que sejam, às vezes, mais complexos para outras crianças mais velhas que elas mesmas.

A implementação do lúdico nas escolas pode melhorar de maneira significativa o desempenho em diversas disciplinas, desde que aplicado de forma correta. No entanto, são poucas as instituições de ensino que adotam essa metodologia como obrigatória ou mesmo como um reforço em horários extracurriculares para as crianças. Apesar de ser um estudo que foi observado por teóricos como Piaget e Vygotsky, que relatam a importância de atividades lúdicas durante a primeira infância.

A existência da metodologia se torna mais ausente quando se faz distinções entre estados e escolas de redes públicas e privadas, e principalmente, as de rede pública que se localizam nas zonas rurais. Professores não capacitados, podem influenciar significativamente o desempenho das crianças de forma errônea. Quando se existem projetos relacionados ao tema abordado, mas, muito pouco ainda se é feito no que se diz respeito ao lúdico e suas atividades.

Desta forma, o trabalho demonstrou as diferentes abordagens do lúdico por diversos autores. A concepção que cada um possui sobre como aplicar o método e sua diferença quando se tratar de lugares distintos. Como também, a carência que as escolas do campo possuem para implementação de diversas metodologias de ensino e sobretudo o lúdico.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, R. N. B.; AIKAWA, M. S.; TERÁN, A. F. O DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM NA PRÉ-ESCOLA ATRAVÉS DO RESGATE DAS BRINCADEIRAS E CONTOS POPULARES. **3º Encontro Internacional de Ensino e Pesquisa em Ciências na Amazônia**. 2013. Disponível em:< http://files.ensinodeciencia.webnode.com.br/200000838-af32cb02c9/2013_O%20desenvolvimento%20da%20linguagem%20na%20pr%C3%A9-escola.pdf> Acesso em: 17 de maio de 2018.

AHMAD, L. A. S. **Um breve Histórico da Infância e da Instituição de Infantil Partes** (São Paulo). V.00 p. eletrônica. Junho de 2009. Disponível em: Acesso em 27 de dezembro de 2016.

AMARAL, J. J. F. **Como fazer uma pesquisa bibliográfica**. p. 2, 2007.

BASSO, C. M. **Piaget e Vygotsky fases do desenvolvimento**. 2011. Disponível em:< <http://capacidadeverdade.blogspot.com/2011/07/piaget-e-vygotsky-fases-do.html>> Acesso em: 30 de maio de 2018.

BETTELH, B. **Uma vida para seu filho: pais bons o bastante**. Tradução: Sardinha M, Geordane MH, ed. 11ª ed. Rio de Janeiro: Campus;1988.

BORBA, A. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BRASIL, Ministério da Educação. **Secretaria de Educação Básica**. Ensino Fundamental de nove anos: Orientações para a inclusão de crianças de seis anos de idade. 2. ed. Brasília, 2006

BRESCIANE, A. L. Formadora do Instituto Avisa Lá. **Revista Nova Escola** – edição especial no. 15, 2007..

CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. 2011. Disponível em: <<https://psicopedagogia.com.br/>> Acesso em: 25 de Março de 2018.

CALDART, S.R.; PEREIRA, B.P; FRIGOTTO, G. **Dicionário da Educação no campo**. Rio de Janeiro, São Paulo, Expressão Popular, 2012.

CAVALLI, E. C. D. **LUDICIDADE: UMA POSSIBILIDADE METODOLÓGICA PARA PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SÉRIES INICIAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA**. III EIEMAT- ESCOLA DE INVERNO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA. 2012. Disponível em:< <http://files.obeduc.webnode.com/200000113-8630988d5e/anexo%204%20-%20artigo%20CAVALLI%20-%20EIEMAT.pdf>> Acesso em: 17 de maio de 2018.

COELHO, N. N. **Literatura infantil: teoria, análise e didática**. 7. ed. São Paulo: Moderna, 2002.

DINELLO, R. **Os jogos e as ludotecas**. Santa Maria: Pallotti, 2004.

FREITAS, M. D. **A importância do brincar na educação infantil**. Faculdade de Pará de Minas-MG, 2015. Disponível em: Acesso em: 02 de fevereiro de 2018.
 _____ . Educação e Mudança. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

GOMES, C. L. **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

GUIRALDELLI, Jr, P. A. Neoliberalismo e Educação. In: GUIRALDELLI JUNIOR, P. (Org.). **Infância, Educação e Neoliberalismo**. São Paulo: Cortez, 1996.

IMBERNÓN, **Francisco. Formação docente e profissional: formar-se para a mudança e a incerteza** – 6 ed. São Paulo: Cortez, 2006.

KISHIMOTO, I. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

KRAMER, S. **Infância Educação e Direitos Humanos**. São Paulo: Cortez, 2003.

LEAL, F.L.A. PASUCH, J. **Introdução**. In: BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA. **Salto para o futuro**. Ano XXIII, Boletim 11, Junho 2013. Brasília, DF: MEC/SEB, 2013, p. 4-12.

LEAL, F. L. A.; RAMOS F. **Educação Infantil do Campo em foco**, p. 12, 2012.

LISBOA, V. A. V. B. O jogo e seus múltiplos olhares: perspectivas da família e da escola e suas interações na prática educativa. 2008. **Dissertação de Mestrado**. 2008. Infraestrutura e proposta pedagógica em escolas do Nordeste.

MACEDO, L; PETTY, A.L.S; PASSOS, N.C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. 1ª Ed. Porto Alegre: Artmed. 110 p, 2005.

MARIA, V. M.; ALMEIDA, S.; SILVA, A. X.; ALMEIDA, B. C.; FURTADO, J. L; BARBOSA, R. V. C. A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM. **Corpus et Scientia**, vol. 5, n. 2, p.5-17, setembro 2009.

MARINHO, H. R. B. **PEDAGOGIA DO MOVIMENTO: universo lúdico e psicomotricidade**. 2. ed. Curitiba: Ed.IBPEX, 2007.

MEURER, A. C. Projeto Político Pedagógico Escolar: Questões a serem refletidas nas Escolas do Campo. In: MATOS, Kelma & WIZNIEWSKY, Carmen Rejane Flores et al. (Org.). **Experiências e Diálogos em Educação do Campo**. Fortaleza: Edições UFC, 2010.

MENESES, M. S. **O LÚDICO NO COTIDIANO ESCOLAR DA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA EXPERIÊNCIA NAS TURMAS DE GRUPO 5 DO CEI JURACY MAGALHÃES**. Monografia do curso de Pedagogia. Universidade do Estado da Bahia, 2009.

MORAIS, A. M. P. **Distúrbios da aprendizagem**: uma abordagem psicopedagógica. São Paulo: Edicon, 1986.

NASCIMENTO, A. M. **A infância na escola e na vida: uma relação fundamental. in: ensino fundamental de nove anos – Orientações para a Inclusão da Criança de seis anos de idade**. Secretaria da Educação Básica. Departamento de Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: FNDE/Estação Gráfica, p. 25-32, 2006.

OLIVEIRA, S. C.; GOMES, C. F. Ludicidade e adolescência. **Psicopedagogia**

PAIVA, M. T.; LOPES, E. BRINQUEDOTECA: Trabalhar a ludicidade e orientações pedagógicas. **13º SEMINÁRIO DE PESQUISA & EXTENSÃO DA UEMG**. 2011. Disponível:< http://www.uemg.br/seminarios/seminario13/resumo/Projeto_454.pdf> Acesso em: 17 de maio de 2018.

PASSOS, M. P. **O ato lúdico de conhecer**: a pesquisa como processo dialógico de apropriação de dispositivos informacionais e culturais. 2013. 125 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo. PARANÁ. Recursos pedagógicos na aprendizagem: subsídios e orientações. Curitiba: SEED/SUED/DEC, 1999.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

LIMA, T. C. S.; MIOTO, R. C. T. Procedimentos metodológicos na construção do Conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. Rev. Katál., Florianópolis, v. 10 n. esp., p. 37-45, 2007

PICCININ, Priscila V. **A intencionalidade do trabalho docente com as crianças de zero a três anos na perspectiva Histórico-Cultural**. 2012. 76 fls. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina.

PIAGET, J.; GARCIA, R. **Vers une logique des sig**, p. 2, 2012.

REGO, T.C. 1996. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 3ª Ed. **Petrópolis: Vozes**. 138 p.

RODRIGUES, M. O desenvolvimento do pré-escolar e o jogo. Ed Vozes–2001. SANT'ANNA, A.; NASCIMENTO, P. R. A história do lúdico na educação. **REVEMAT**, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SANTOS, E. C. **Dimensão lúdica e arquitetura**: o exemplo de uma escola de educação infantil na cidade de Uberlândia. 2011. 363 f. Tese (Doutorado em Ciências da Informação) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo.

SANTOS, S. M. C. **O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**: Experiências e vivências no estágio supervisionado II. 2017. 20 f. Artigo Científico apresentado ao Curso de Pedagogia, na modalidade à distância, do Centro de Educação, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal.

SANTOS, L. F. A. **Métodos e Técnicas de Pesquisa II**. APOSTILA METODOLOGIA DA PESQUISA CIENTÍFICA II. Faculdade Metodista de Itapeva. p 2 - 3, 2016.

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica**: primeiras aproximações. 8.ed. Campinas: Cortez - Autores Associados, 2003.

SILVA, I. M. O lúdico na Educação Infantil. **IV Colóquio Internacional Educação, Cidadania e Exclusão**. Didática e Avaliação, 2015.

SILVEIRA, M. C.(Orgs). Oferta e Demanda de Educação Infantil no Campo. Porto Alegre: Evangraf, p. 153-180, 2012.

SOARES, M. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros**. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

SISTO, F. F. Dificuldades de aprendizagem. IN.: SISTO, F. F; BORUCHOVITCH, E; FINI, L.D. T. **Dificuldades de aprendizagem no contexto pedagógico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SNEYDERS, G. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

VILLELA, H. O. S. **A primeira Escola Normal do Brasil**: uma contribuição à história da formação de professores. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 1990.

VIGOTSKY, L. S. Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, p. 98, 1984.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. 2ª. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

ZACHARIAS, V. L. 2002. **O Jogo Simbólico**. Disponível em <<http://members.tripd.com./lfcamara/ojogona.html>> Acesso em: 15 de abril de 2018.

