

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO DO CAMPO – DEC
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA – ARÉA DE APROFUNDAMENTO EM
EDUCAÇÃO DO CAMPO**

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ELOS COM A APRENDIZAGEM,
CRIATIVIDADE E EDUCAÇÃO DO CAMPO**

MARIANA DAYSE DA SILVA BULHÕES

JOÃO PESSOA

2018

MARIANA DAYSE DA SILVA BULHÕES

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ELOS COM A APRENDIZAGEM,
CRIATIVIDADE E EDUCAÇÃO DO CAMPO**

Monografia apresentada como requisito para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia à banca examinadora no Curso Pedagogia – Área de Aprofundamento em Educação do Campo do Centro de Educação (CE), Campus I da Universidade Federal da Paraíba.

Orientador: Prof. Me. Ricardo de Carvalho Costa

JOÃO PESSOA

2018

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

B9331 Bulhões, Mariana Dayse da Silva.

A ludicidade na educação infantil: elos a
aprendizagem, criatividade e educação do campo / Mariana
Dayse da Silva Bulhões. - João Pessoa, 2018.
36 f.

Orientação: Ricardo de Carvalho Costa.
Monografia (Graduação) - UFPB/CE.

1. Ludicidade. 2. Educação infantil. 3. Aprendizagem.
4. Criatividade. 5. Educação do Campo. I. Costa,
Ricardo de Carvalho. II. Título.

UFPB/BC

MARIANA DAYSE DA SILVA BULHÕES

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ELOS COM A APRENDIZAGEM,
CRIATIVIDADE E 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: Mariana Dayse da Silva Bulhões

APROVADO POR:

Ricardo de Carvalho Costa

Orientador: Prof. Me. Ricardo de Carvalho Costa

Fábio do Nascimento Fonseca

Prof. Dr. Fábio do Nascimento Fonseca

Luciano de Sousa Silva

Prof. Me. Luciano de Sousa Silva

JOÃO PESSOA

2018

Dedico este Deus todo poderoso aos pais, e professores, minha eterna gratidão por compartilhar comigo seus conhecimentos.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ser tão maravilhoso e poderoso no meu viver.

Ao meus pais Antônio Januário e Fernanda Almeida pelo amor, carinho e sempre me incentivarem, meu irmão Alex Bruno por ser tão companheiro ao meu namorado Jairo Belarmino pelo carinho e cuidado nos momentos difíceis, e assim como a todos os meus familiares, que me apoiaram a seguir na minha jornada.

Ao meu orientador, professor Ricardo de Carvalho Costa por seu conhecimento, suas orientações, pela paciência e disponibilidade foi muito importante para o desenvolvimento deste trabalho.

Aos meus colegas, que juntos dividimos nossas alegrias, angustias e aprendizados, somos mais que vencedores!

A UFPB, que me deu a oportunidade de cursar nesta instituição tão renomada. Departamento do curso...

Agradeço aos professores participantes da banca examinadora que dispuseram seus preciosos minutos neste momento tão importante e esperado: Prof. Dr. Fábio do Nascimento Fonseca e Prof. Me. Luciano de Sousa Silva.

A todos e todas

MUITÍSSIMO OBRIGADA POR TUDO!

RESUMO

O lúdico é uma dimensão do desenvolvimento humano tão importante quanto a cognitiva, social e comunicativa, entre outras acredita-se que os jogos educativos estão na gênese da construção do conhecimento, da apropriação da cultura, da constituição do aluno como sujeito humano, sendo assim um aspecto fundamental do processo de formação. Dessa forma, este estudo tem como objetivo analisar a Ludicidade na Educação Infantil, dando ênfase à relação com a aprendizagem, criatividade e com a Educação do Campo. Como metodologia, utilizou-se da pesquisa bibliográfica que, segundo Gil (2009), busca explicar um problema baseado em referências teóricas, que são compostas principalmente de livros, monografias, teses e periódicos, como jornais e revistas, e ainda, teve como objetivo possibilitar o conhecimento e a análise de contribuições de conhecimento científico ou cultural existente sobre determinado assunto, permitindo ao pesquisador a mais ampla cobertura de uma série de fenômenos. Sobre a discussão da pesquisa, pode-se dizer que o brincar envolve o conhecimento do educador do campo de que o lúdico serve para a construção de significado em crianças em sala de aula através da criatividade. Além disso, em uma pedagogia do brincar, os professores gentilmente estruturam as vidas das crianças pequenas por meio de rotinas, rituais, músicas, danças, ritmos, rimas e humor, tornando a aprendizagem mais interativa e prazerosa.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação infantil. Aprendizagem. Criatividade. Educação do campo.

RESUMEN

El lúdico es una dimensión del desarrollo humano tan importante como la cognitiva, social y comunicativa, entre otras cree que los juegos educativos están en la génesis de la construcción del conocimiento, de la apropiación de la cultura, de la constitución del alumno como sujeto humano, siendo así un aspecto fundamental del proceso de formación. De esta forma, este estudio tiene como objetivo analizar la Ludicidad en la Educación Infantil, dando énfasis a la relación con el aprendizaje, la creatividad y con la Educación del Campo. Como metodología, se utilizó la investigación bibliográfica que, según Gil (2009), busca explicar un problema basado en referencias teóricas, que están compuestas principalmente de libros, monografías, tesis y periódicos, como periódicos y revistas, y aún, tiene como objetivo que posibilite el conocimiento y el análisis de contribuciones de conocimiento científico o cultural existente sobre determinado asunto, permitiendo al investigador la más amplia cobertura de una serie de fenómenos. Sobre los resultados y discusión de la investigación, se puede decir que el juego involucra el conocimiento del educador del campo de que el lúdico sirve para la construcción de significado en niños en el aula a través de la creatividad. Además, en una pedagogía del juego, los profesores gentilmente estructuran las vidas de los niños pequeños a través de rutinas, rituales, música, danzas, ritmos, rimas y humor, haciendo el aprendizaje más interactivo y placentero.

Palabras clave: Ludicidad. Educación Infantil. El aprendizaje. La creatividad. Educación del campo.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
2 O LÚDICO E A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL	12
2.1 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL	12
2.2 O LÚDICO E A APRENDIZAGEM.....	15
3 A LUDICIDADE E A CRIATIVIDADE	19
3.1 LUDICIDADE, JOGO E PENSAMENTO CRIATIVO	21
4 A LUDICIDADE E EDUCAÇÃO DO CAMPO	25
4.1 AÇÕES LÚDICAS NA REALIDADE CAMPONESA	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS	32

INTRODUÇÃO

O lúdico é uma dimensão do desenvolvimento humano tão importante quanto a cognitiva, social e comunicativa, entre outras. Além disso, é importante dizer que o lúdico refere-se à necessidade de cada pessoa sentir emoções, distração, surpresa ou contemplação, podendo a pessoa ver atitudes pessoais caracterizadas por traços tais como a criatividade, a espontaneidade, otimismo e bom senso de humor, traços esses que surgem nas interações pessoais diárias, torna a questão tem variado perspectivas do mundo (DALLABONA; MENDES, 2004).

A atividade lúdica é uma das condições para acessar a vida, o mundo que a cultura nos dá. Reconhecendo isso como uma dimensão do desenvolvimento humano que se manifesta na expressão e comunicação de emoções através de expressões como risadas, cantos, gritos. A formação da personalidade desenvolve estruturas psicológicas globais conjuntas (cognitivas, afetivas e emocionais) através de expressões sociais.

Friedman (2006) acredita que os jogos educativos estão na gênese da construção do conhecimento, da apropriação da cultura, da constituição do aluno como sujeito humano, sendo assim um aspecto fundamental do processo de formação. O jogo sempre fez parte da vida do homem, sendo um instrumento cultural para atingir a maturidade física e psíquica e que se afirma como facilitador do desenvolvimento social da pessoa. É uma ferramenta fácil de utilizar, o jogo desempenha um papel fundamental no desenvolvimento de comportamentos.

Nesse sentido, este estudo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) ao curso de Pedagogia com área de aprofundamento na educação do campo tem como objetivo analisar a Ludicidade na Educação Infantil, dando ênfase à relação com a aprendizagem, criatividade e com a Educação do Campo.

Dessa forma, a fim de alcançar o objetivo geral deste estudo, pretende-se compreender o lúdico, analisar a relação entre o aspecto lúdico e a aprendizagem, descrevendo sobre a utilização do lúdico nas escolas do campo.

A fim de citar sobre os processos metodológicos, se utilizou da pesquisa bibliográfica que segundo Gil (2009), busca explicar um problema baseado em referências teóricas, que são compostas principalmente de livros, monografias, teses

e periódicos, como jornais e revistas, e ainda, tem como objetivo possibilitar o conhecimento e a análise de contribuições de conhecimento científico ou cultural existente sobre determinado assunto, permitindo ao pesquisador a mais ampla cobertura de uma série de fenômenos.

Neste trabalho, será apresentada uma abordagem acerca da Ludicidade e suas contribuições no processo de ensino-aprendizagem, principalmente na Educação Infantil. Além disso, será discorrido sobre a Educação do Campo, seus conceitos e características e a importância da ludicidade nessa área de estudo.

2 O LÚDICO E A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A fim de entender sobre a importância do lúdico na educação infantil, é essencial destacar uma breve descrição sobre a Educação Infantil e como se deu a realização pedagógica nesse meio formador de constante desenvolvimento de aprendizagem para assim, adentrarmos na caracterização da ludicidade.

2.1 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A educação infantil no século XIX fez surgir o desenvolvimento das instituições na vida urbana e industrial, tendo grande contribuição para sociedade e famílias (ARCE, 2001).

Essas instituições surgiram por articulações no meio do setor privado, por um projeto de educação para atender a elite. No século XX, em relação à educação infantil, teve seus direitos fundamentais para infância. Além disso, as creches no Brasil e políticas públicas para a infância marcaram a realidade brasileira e a relação entre o Estado e a sociedade (ANDRADE, 2010).

Ainda de acordo com Andrade (2010), a creche era descrita como instituição capaz de atender os filhos de mães que trabalhavam, contribuindo para o desenvolvimento da família e na prevenção da marginalidade.

A Educação Infantil tem como característica fundamental, o desenvolvimento integral da criança de até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, juntamente com a ação da família e da sociedade. Além disso, as propostas pedagógicas são de garantir a aprendizagem e o desenvolvimento da criança em sua faixa etária.

No desenvolvimento da criança, o brincar é uma grande influência. É através do brincar que a criança se desenvolve no campo cognitivo (VYGOTSKY, 1993). No lúdico, as crianças vencem suas dificuldades e realizam a imaginação. O lúdico estabelece a leitura e desenvolve o pensamento, a linguagem e a personalidade (PINTO; TAVARES, 2010).

De acordo com Kishimoto (2008), o professor deve obter materiais lúdicos que possam ajudar na aprendizagem e no desenvolvimento da criança de maneira

investigativa. Sendo assim, é importante enfatizar que o lúdico se apresenta como um meio que, no processo de ensino-aprendizagem, pode melhorar a relação entre o educador e o aluno, e conseqüentemente surtir efeitos positivos na aprendizagem das crianças.

Percebe-se, portanto, que há uma influência dos mecanismos e ferramentas tecnológicas, e é formidável destacar a importância destes meios no desenvolvimento da criança, principalmente na Educação Infantil, pois conforme Teixeira e Volpini:

A educação infantil é importante, pois cria condições para que as crianças possam conhecer e descobrir novos valores, costumes e sentimentos, através das interações sociais, e nos processos de socialização, o desenvolvimento da identidade e da autonomia (TEIXEIRA; VOLPINI, 2014, p. 80).

É importante, antes de tudo, que a criança se reconheça como cidadã e encare a escola como uma comunidade na qual todos devem ser respeitados e estarem unidos por um mesmo propósito. É importante, também, que o professor esteja atento às demandas em sala de aula para que se possa encontrar a melhor forma de intervir para contribuir no desenvolvimento e aprendizado da criança.

Vale ressaltar que a aprendizagem ultrapassa os hábitos, a vida afetiva e valores culturais e sociais. Cada indivíduo deve saber o que está aprendendo para sua vida (PINTO; TAVARES, 2010).

O brincar a partir do lúdico presume uma relação intensa com o ambiente social e físico imediato desde os anos escolares iniciais. Mesmo em casa ou em contato com os outros, as crianças brincam com um amigo ou um adulto e brincam com objetos, criando um mundo de jogo que é diferente do “mundo comum”, mesmo que criança e o brincar desenvolvam um mundo de jogo compartilhado usando ritmos, regras e papéis também em contato com o professor em seus anos iniciais de educação.

Ao longo do tempo, várias concepções surgiram em relação aos métodos ou estratégias que devem ser implementadas em sala de aula para otimizar a aprendizagem, permitindo flexibilidade para a realização de processos de ensino-aprendizagem; já que um dos principais objetivos da educação, é buscar aprendizagens significativas em que os alunos tenham autonomia e possibilidade de transpor um conceito aprendido para qualquer ambiente (escolar ou extracurricular).

Os professores devem garantir que o vasto leque de confrontações de crianças pequenas com tais restrições, como regras, limites, experiências de fracasso, ao

mesmo tempo em que aprendem novas habilidades e atividades de cuidado, sejam tratadas com espírito lúdico.

Embora, em princípio, o desenvolvimento da aprendizagem e seu modo estratégico sejam controlados, não está em contradição com o fato de que, ao nos tornar especialistas em seu uso, as estratégias de aprendizagem são automatizadas, permitindo melhorar a capacidade estratégica para ser capaz de mobilizar habilidades cognitivas e recursos com facilidade e destreza (PIAGET, 1978).

Eles implicam um uso seletivo dos recursos e capacidades disponíveis. Para que um aluno implemente uma estratégia, ele deve ter recursos alternativos, entre os quais decide usar, de acordo com as exigências da tarefa, aqueles que acredita serem mais apropriados.

As estratégias são compostas de outros elementos mais simples, que são as técnicas ou táticas de aprendizagem e as habilidades ou habilidades. De fato, o uso efetivo de uma estratégia depende em grande parte das técnicas que a compõem. Em qualquer caso, o domínio das estratégias de aprendizagem requer não apenas habilidade em dominar certas técnicas, profunda reflexão sobre como usá-las, ou, em outras palavras, (e não apenas mecânico ou automático) a utilização reflexiva do mesmo.

As crianças exploram o ambiente imitando, experimentando, repetindo e variando as ações e observando os efeitos (PIAGET, 1978). Com as crianças pequenas, as regras e a estrutura do jogo ainda são simples e fáceis de serem solucionadas, e podem ser facilmente modificadas durante a brincadeira. O brincar de crianças pequenas geralmente tem o caráter de uma série repetida de ações.

Portanto, estratégias de aprendizagem são ações que devem começar a partir da iniciativa do aluno; elas são constituídas por uma sequência de atividades controladas pelo sujeito que aprende e com a possibilidade de serem adaptadas de acordo com o contexto.

A partir dessa circunstância, surge o fato de que o lúdico é entendido como uma dimensão que potencializa o desenvolvimento do pensamento do ser humano, sendo parte integrante do ser humano, como fator decisivo para enriquecer os processos acadêmicos, tendo-o como uma necessidade do ser humano, comunicar, sentir, expressar e produzir emoções orientadas para o entretenimento no processo de ensino-aprendizagem (VYGOTSKY, 1994; KISHIMOTO, 1998); e, ainda, possibilitar diversão e recreação que podem levar a gostar, rir, gritar e até chorar das

emoções que devem ser canalizadas pelo facilitador dos processos (DALLABONA; MENDES, 2004; PINTO; TAVARES, 2010).

Em outras palavras, o brincar estimula o desenvolvimento psicossocial, a aquisição de conhecimentos e ferramentas para consolidar a personalidade, tudo através de uma ampla gama de possibilidades da qual a alegria, o prazer, a criatividade e o conhecimento interagem entre si. Além disso, o brincar como lúdico é referenciado como instrumento de aprendizagem, no qual se baseia também na teoria cognitiva (PIAGET, 1978) assim como no processo de aquisição e retenção dos conteúdos desenvolvidos na escola (e extraescolar) desde a educação infantil (SOUZA, 2008).

Dessa forma, a teoria da aprendizagem significativa é considerada importante para o campo do estudo em relacionamento com o lúdico, pois para que o indivíduo tenha uma aprendizagem de tal modo, deve intervir uma série de processos mentais, que permitam uma efetiva assimilação do conteúdo, tais como: motivação, interesse, contexto, estratégias de ensino, entre outros.

Com base no exposto, a aprendizagem significativa é caracterizada pela interação entre novos conhecimentos e conhecimento prévio. Nesse processo, "o novo saber adquire sentido para o aprendiz e o conhecimento prévio é mais completo, mais diferenciado, mais elaborado em relação aos significados já presentes e, sobretudo, mais estáveis". Quando o aluno é claro sobre o que aprendeu, é muito mais fácil identificar o que ele quer aprender em relação ao que ele sabe, isto é, é uma construção autônoma na qual o próprio aluno elabora seu conhecimento. É por isso que, na teoria da aprendizagem significativa de Ausubel (1963, 1966, 1968 apud VALADARES, 2011; MOREIRA, 2012), a função é ajudar os alunos a entender seu conhecimento e seu relacionamento uns com os outros.

2.2 O LÚDICO E A APRENDIZAGEM

O Lúdico é caracterizado como uma ferramenta de ensino e aprendizagem e que leva a reflexão sobre vários cenários de acordo com as influências e as relações que, sem dúvida, oferece a oportunidade didática e pedagógica para fortalecer processos de formação, como acontece com as pessoas em ambientes educacionais, que ampliam as possibilidades de assimilação de conceitos, não apenas educacional, mas a transmissão de conhecimento e desenvolvimento de habilidades e

competências, a aprendizagem de melhoria e processos de pesquisa em instituições internacionais, nacionais, regionais oficiais e privado.

Porém, se for sugerido o entendimento do lúdico em função da terminologia da palavra – *Ludus* -, muitos estudos estariam voltados apenas ao conceito de que o jogo, o brinquedo/brincar e os movimentos de espontaneidade por si só definiria a ludicidade (ALMEIDA, 2006).

Do ponto de vista fisiológico e motor, o jogo e o brinquedo ajudariam no gasto de energia, na aquisição de habilidades para sobrevivência na idade adulta e também em desenvolvimento corporal, através de habilidades motoras e força, relatado por Poletto (2005) e por Modesto e Rubio (2014).

A essência do ser e agir de modo lúdico significa **agir, manifestar-se** e desenvolver **comunicação**, caracterizando essas três ideias a partir da seguinte forma:

Querer agir é porque há um impulso interior que se desdobra e motiva a participar vividamente e por ser um exemplo em que você acessa a afirmação de si mesmo, enquanto a manifestação seria porque o sujeito que toca é classificado diante dos outros, revelando sua própria interioridade, sensações, emoções, sentimentos e ideias que se juntam no interior são evidentes para os outros.

Quanto à comunicação, baseia-se no aprendente que participa do jogo a ser direcionado para outro, e ao lado dele, através de uma ação dialógica a ser construída, da qual surge atitude de ação e de respeito às regras, pelo jogo justo que não é senão a renúncia e manifesto a toda ação que acorda ou discorda a existência da atividade.

Em relação ao ponto de vista sociológico, permite a observação, interação e troca de modelos comportamentais; e do ponto de vista psicológico e tão importante quanto os outros, o brincar sugere a compreensão da realidade.

Ainda, podendo relacionar o fatores da ação, da manifestação e da comunicação de maneira teórica e subjetiva, a ludicidade é trazida por questões que norteiam e completam sobre o que é possível pensar em função do conceito. Gomes (2013) traz uma visão mais subjetiva em relação ao que ocorre amplamente entre a pessoa que pratica a lúdica e o próprio instrumento caracterizado como lúdico, dividindo em partes que o caracteriza como um ser Multidimensional, “integrando um, o outro, o meio ambiente e seus múltiplos relacionamentos, na interação entre teoria e prática” (p.5); Complexo, porque a pessoa entende e reconhece como importante

ser ligado ao processo, “evidenciado pelo surgimento de duas dimensões importantes: o vínculo e a autonomia” (p.5); e Característico do Humano, quando há o “cuidado inicial como um confinamento do sim e do outro no grupo até uma atenção coletiva.” (p.5).

Desenvolver a comunicação com o grupo de pares não é apenas uma atividade prazerosa e enriquecedora, mas também responder às demandas do próprio ser como pensante e estratégico quanto às habilidades cognitivas (reflexão crítica, pensamento autônomo, etc) as obriga e, se um clima apropriado foi criado, enriquece o conhecimento adquirido da fantasia, da própria criatividade.

Finalmente, em uma educação integral e não específica ou mecanicista, o que importa não é instruir, mas gerar atitudes positivas, posições vitais e sociais e criar novas situações, conceitos e relações, características que podem fluir através do lúdico.

Uma atitude lúdica envolve a curiosidade, experimentar, dialogar, refletir... É através da experiência de diferentes experiências que você pode alcançar um meio de ação pedagógica lúdica que se apresenta como uma proposta didática de prazer e desafio.

De modo geral, o ser humano se manifesta ludicamente ao longo de seu processo de desenvolvimento; com significado especial na fase da infância na qual a atividade lúdica é mais do que um passatempo, percebe-se tanto a manifestação de ser mais íntimo quanto à oportunidade de desenvolver plenamente seu potencial desde seus anos iniciais, como é o caso da/na educação infantil.

Sobre a aprendizagem, é relevante destacar o fato de que algumas crianças podem apresentar problemas relacionados à falta de estímulo, de interesse ou de desejo pelo processo de aprender. É importante que, ocorrendo isso, haja uma investigação conjunta entre pais e escola acerca das causas relacionadas a esses problemas, que podem estar envolvidas com o emocional ou apenas com o modo não adequado de ensino, por exemplo.

Dificuldades como as citadas anteriormente, podem ser reduzidas com o lúdico, do qual a criança vence suas dificuldades e transforma a aprendizagem como algo prazeroso, descobrindo e compreendendo o mundo. O lúdico em atividades desenvolve um entusiasmo e motiva a criança para o processo de aprendizagem (PINTO; TAVARES, 2010).

A criança é a maior protagonista da sua cultura e seu meio social, construindo sua personalidade a partir de ações simples, como o brincar. Só que, infelizmente, alguns professores não utilizam o lúdico como prática educativa para o ensino-aprendizagem.

Além disso, o lúdico parece ser engolido e deixado de lado devido aos costumes de uma sociedade egocêntrica, na qual a criança está cada vez mais esquecendo o brincar. Acerca disso, Dallabona e Mendes enfatizam:

As crianças estão brincando cada vez menos por inúmeras razões: uma delas é o amadurecimento precoce; outra é a redução violenta do espaço físico e do tempo de brincar, ou seja, o excesso de atividades atribuídas, tais como escola, natação, inglês, computação, ginástica, dança, pintura, etc. Tudo isso toma o tempo das crianças e, na hora de brincar, quando sobra tempo, muitas vezes ficam horas em frente à televisão, divertindo-se com jogos violentos e rodeadas de brinquedos eletrônicos, onde as interações sociais e a liberdade de agir ficam determinadas pelo próprio brinquedo (DALLABONA; MENDES, 2004, p. 109).

Em contraposição às perspectivas anteriores, o professor precisa enxergar a importância da ludicidade no ensino aprendizagem. É necessário buscar desenvolver a criatividade da criança, especialmente se é percebida alguma dificuldade, para que assim, possa haver o interesse e o desenvolvimento na aprendizagem.

3 A LUDICIDADE E A CRIATIVIDADE

A brincadeira é essencial para o desenvolvimento infantil, estando sempre presente na vida da criança e entendida como atividade importante na interação com outras crianças e na formação como cidadão.

Segundo Vygotsky (1993), na pré-escola, a criança desenvolve os desejos e quando não são satisfatórios para ela, cria um mundo imaginário onde os desenvolve por meio do brincar.

De acordo com Queiroz, Maciel e Branco (2006) é através da brincadeira onde flui o imaginário da criança, do qual os objetos se transformam em algo desejado e tudo isso para imitar o adulto.

A criança se desenvolve em diferentes possibilidades ao se comunicar em suas expressões e no ambiente que vivem. A partir dos seis meses até os três anos de idade, elas vão compreendendo o mundo, e nos seis anos a brincadeira passa a influenciar mais no desenvolvimento como ser humano. Em jogos, a criança tem sua opinião de querer brincar ou não, onde a autonomia, criatividade e responsabilidade são desenvolvidas.

A prevalência do brincar no desenvolvimento pode ser transformador e gerar novos significados para criança, e o pensamento com o faz de conta tem o papel central para desenvolvimento da linguagem e as soluções de problemas (QUEIROZ; MACIEL; BRANCO, 2006).

Na sala de aula a criança não idealiza suas atividades imediatamente com o mundo imaginário. Algumas depositam no faz de conta a realização de seus desejos, pois não têm a ideia que a emoção e a imaginação é que dão origem a brincadeira.

Cabe aos professores estimular o lúdico e que estas atividades tenham uma lógica e um pensamento pedagógico na sala de aula. E é de responsabilidade do professor estimular a brincadeira e seus espaços na escola.

De acordo com Queiroz, Maciel e Branco (2006), através do meio social e cultural, os adultos transmitem as suas relações para a criança, fazendo com que estas sejam obrigadas a brincarem por gêneros e sugestões sociais sobre as crenças e valores.

Acerca do brincar como presente na educação, Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) descreve que é através do faz de conta que a criança aprende agir com uma determinada pessoa ou personagem e em objetos e situações que não estejam acessíveis no momento (BRASIL, 1998). Como acréscimo e valorização do brincar, ainda descreve que:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. (...) amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (...) brincar é assim, um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente. (...) (BRASIL, 1998, p. 22-23).

É por meio do lúdico, portanto, que faz parte do cotidiano da criança a vivência do imaginário e o faz de conta se confundem com a realidade. As crianças devem ter seus espaços para que possam desenvolver a criatividade e imaginação.

Segundo Schirmer (2007), a criatividade está sempre agindo no meio de cada indivíduo e é nesse meio que a criança vai demonstrando essa criatividade através do seu desenvolvimento ao passar do tempo.

A criatividade na educação infantil não impede o processo educativo na escola. Ela estimula e incentiva o desenvolvimento, e é através das atividades lúdicas onde a divisão e alegria envolvem a criança que essa passa a perceber a sua realidade.

A criança, em seu momento de brincadeira, desenvolve a criatividade e a imaginação, e estas precisam ser trabalhadas. Na escola há vários materiais e, para a criança, um simples objeto se torna algo valioso, pois tem a imaginação para torná-lo agradável (CORREA; BENTO, 2012).

A ludicidade ensina ao professor as características presentes no conteúdo, e a importância dela deve ser sempre estimulada. Em uma aula lúdica, a criança desenvolve a criatividade, da qual a vontade de saber e participar são despertados a partir de uma maior interação (PINTO; TAVARES, 2010).

As brincadeiras fazem com que as crianças vivam algo novo na aprendizagem. Quando a escola estabelece um ensino voltado para o lúdico, a criança tem uma visão diferente do mundo. Em atividades lúdicas a criança define o mundo e é por esse meio que ela aprende a competir, ajudar as pessoas e conviver com a sociedade (DALLABONA; MENDES, 2004).

As atividades lúdicas trazem diversão e prazer à criança, diferentemente de outras atividades que não proporcionam o mesmo no ambiente escolar. O lúdico para a escola é importante por se tornar um processo de ensino-aprendizagem essencial na formação da criança em diversos fatores (DALLABONA; MENDES, 2004).

3.1 LUDICIDADE, JOGO E PENSAMENTO CRIATIVO

A relação desses dois conceitos desperta o conhecimento a ser discutido sobre o que/como a ludicidade expressa diante o desenvolvimento do novo, sobre aquilo que a criança “cria”. Nesse sentido, a brincadeira de criança com objetos para atender às demandas e conhecê-los está ligada à atividade cotidiana, em que o jogo age como um mediador do processo psíquico e o processo de socialização externo.

Nesse sentido, a criança vincula sua ação lúdica a situações imaginárias para poder suprir todas as demandas (biológicas, psíquicas, sociais) produto de sua dependência. Portanto, poderíamos dizer que a imaginação constitui um novo processo psicológico para a criança, isso não está presente na consciência das crianças e é totalmente estranho aos animais (VYGOTSKY, 1988).

Nos jogos cotidianos infantis, pela primeira vez descobrem o mundo dos conflitos e relações que existem entre os adultos: seus direitos, seus deveres e, assim, a criança a imitar os adultos, depois de ter adquirido sua autoconsciência, pode ser colocado na realidade do outro, para poder fazer predições de seus comportamentos sociais e poder agir nesse sentido.

Dessa maneira, os jogos são básicos para o desenvolvimento da fantasia, da imaginação e, conseqüentemente, da criatividade humana, fazendo com que a criança aprenda a, até mesmo, substituir alguns objetos por outros e a interpretar diferentes papéis que apoiarão o desenvolvimento da imaginação e criatividade.

Para abordar a construção da criatividade, é descrito por meio de uma exploração de sua definição, uma vez que não são apenas palavras que parecem sinônimas, mas também diferentes orientações sobre este construto baseado em teorias antigas e atuais. Em alguns casos, mais importância é dada ao processo, ao potencial ou às habilidades inatas das pessoas para criar, em outras situações, um foco é dado ao produto criativo ou é considerado uma mistura de ambas as linhas de pensamento, mas também a influência do meio ambiente nas pessoas criativas é estudada.

Os resultados encontrados no presente estudo sugerem que a criatividade na infância faz com que a criança tenha seu próprio desenvolvimento (VYGOTSKY, 1993; SCHIRMER, 2001; DALLABONA; MENDES, 2004; PINTO; TAVARES, 2010; CORREA; BENTO, 2012; TEIXEIRA; VOLPINI, 2014). As atividades lúdicas estão diretamente relacionadas à criatividade, do qual através destas atividades, a criança aprende brincando e a imaginação/invenção/criatividade são que apresentam como estimulados a partir deste processo.

Se as necessidades não realizáveis imediatamente, não se desenvolvem durante os anos escolares, não existiriam os brinquedos, uma vez que eles parecem ser inventados justamente quando as crianças começam experimentar tendências irrealizáveis. (VYGOTSKY, 1993).

Para Vygotsky (1993), são a partir de situações como essas que as crianças se tornam capazes de transformar, prevalecendo o pensamento imaginário sobre a presença de regras que a criança precisa experimentar e respeitar.

Sem dúvida que, a criatividade, a imaginação, inventividade são a maior herança do ser humano. As principais características do ser humano é representar o que ele tem em mente através de diferentes aspectos, causando originalidade e surpresa, porque a criatividade é uma produção individual na qual podemos mostrar nossos pensamentos.

No entanto, isso nem sempre acontece, pois há atividades em que os alunos podem criar socialmente grandes ideias que promovem seu desenvolvimento educacional. Por outro lado, um dos objetivos da educação é atingir nos alunos a capacidade de pesquisa e desenvolvimento da ciência e, para tanto, professores e alunos, têm necessidade de buscar estratégias e desenvolver maneiras que permita a possibilidade de isso acontecer.

Desse modo, quando a criança tem contato com as atividades e métodos por meio de manipulação de objetos que envolva a criatividade, ocorre a absorção de conhecimento, adquirindo ótimos rendimentos escolares e podendo a criança tornar-se mais participante na sociedade.

Além disso, os pais desempenham um papel importante para o desenvolvimento infantil, havendo a conversa ou relação flui o imaginário da criança, que em determinado assunto que seja a criança fantasia algo e atividades realizadas por eles que se tornam educativas. A partir disso, a criança apresenta-se de maneira

criativa para realizar atividades que a considera criativa, atribui as dificuldades por faixa etária sobre o surgimento do pensamento crítico.

Mesmo em um nível, é quase unânime o entendimento do que se trata o "pensamento crítico" (ROSAS, 1992; MARTINS, 2004; CASTRO, 2006) - significando bom julgamento, em oposição ao pensamento irracional e ilógico. Mas quando é testada a compreensão em discutir com maior profundidade, surgem questões: por exemplo, o pensamento crítico é o mesmo que o pensamento criativo? São diferentes? Ou é parte do outro?

Sobre o pensamento crítico pode ser dito/entendido pode ter a impressão de que "pensamento crítico" e "bom pensamento" significam a mesma coisa. Deve ser melhor entendido o pensamento crítico como uma parte constitutiva do que queremos dizer com pensar bem, mas não como se fosse o único tipo de pensamento positivo (MARTINS, 2004). Por exemplo, o pensamento criativo teria sido incluído como parte do bom pensamento.

O pensamento criativo ou pensamento inovador que leva a novas descobertas, novas abordagens, perspectivas originais, maneiras completamente diferentes de entender e conceber coisas pode e é o resultado percebido no tocante à aprendizagem por intermédio da ação lúdica.

Entre os produtos do pensamento criativo e práticas lúdicas estão algumas coisas óbvias, como música, poesia, dança, literatura dramática, invenções e inovações técnicas. Mas também há exemplos menos óbvios, como levantar uma questão que amplia os horizontes de possíveis soluções ou formas de conceber relacionamentos que desafiam os pressupostos e levam a ver o mundo de maneiras imaginativas e diferentes (ROSAS, 1992; CASTRO, 2006).

A criança se desenvolve por meio da brincadeira, ela não nasce aprendendo com lúdico se tem o desenvolvimento físico e mental onde se torna o conhecimento para elas, o brincar desenvolve a criatividade e imaginação.

A criança com faixa etária entre dois e seis anos, da qual começa a brincar com objetos que estimulam a imaginação, momento este que o lúdico vai envolvendo a criança com função simbólica e inteligência sensório-motora. Isso é caracterizado pelo início da estrutura mental da criança que ainda está em fase de desenvolvimento cognitivo. É através das atividades lúdicas que, havendo significativos estímulos na infância, auxilia no desenvolvimento cerebral e social, trazendo prazer e bem-estar à criança.

O brinquedo desenvolve a criança à medida que no brincar é realizado ações das quais o imaginário têm significados importantes no desenvolvimento do pensamento, definindo o brincar como aprender e relacionando com a aprendizagem da criança.

Observa-se, portanto, que é a partir do lúdico que o aprendiz vai enfrentar certa dificuldade no processo de ensino-aprendizagem. Quando a criança evolui em seu desenvolvimento, suas necessidades estão saciadas e a criança sofre um processo dinâmico de desenvolvimento, evoluindo e ultrapassando estágios de pensamento, resultando no reconhecimento e compreensão sobre como que o brinquedo é uma forma de atividade.

A criança tem o mundo ilusório e imaginário quando está brincando. A imaginação é um processo psicológico, que é algo novo para criança. O brincar é sua imaginação em ação, que no próprio brinquedo, por exemplo, há regras que envolvem a sociedade na sua imaginação, mesmo que ainda não ocorra com crianças menos de três anos, que ainda não tem noção das suas imaginações.

A criança relaciona o que a imaginação significa e não como objeto concreto. O brinquedo faz que a criança tenha ações com objetivos concretos em suas ações seja significativa muito importante para o desenvolvimento da criança. Ela não percebe que seu desenvolvimento mental está formado, sendo por meio do brinquedo que elas compreendem os conceitos de objetos e as palavras torna-se algo concreto.

De modo geral, a atividade lúdica é muito importante no desenvolvimento da aprendizagem, caracterizando como grande facilitador necessário ao desenvolvimento psicológico, cultura e social que a criança tem seu desenvolvimento individual. Portanto, o brincar auxilia no processo de aprendizagem, do qual a imaginação ocorrerá e as pessoas que interagem também poderão contribuir significativamente no desempenho de excelentes aprendentes... de crianças autoras do seu próprio entendimento lógico e moral em nosso meio social.

4 A LUDICIDADE E EDUCAÇÃO DO CAMPO

A Educação do Campo nasce a partir das classes camponesas, da política nos movimentos sociais e da luta pela educação e igualdade social. Envolve diversos sujeitos e classes sociais e coloca a educação ao acesso dos trabalhadores, construindo seus conhecimentos e opiniões e garantido o direito às políticas públicas.

De acordo com Caldart (2012), na trajetória da Educação do Campo no Brasil, não houve forte empenho do poder público para desenvolver um sistema de ensino que se enquadrasse às necessidades das classes camponesas.

É a partir deste debate acerca da Educação do Campo que, também, leva-se em consideração as pesquisas na área, a fim de desenvolver seu espaço social de ocupação como “processos de construção de conhecimentos (territórios imateriais) que procuram contribuir com o desenvolvimento dos territórios materiais – como espaço de vida” (FERNANDES, 2006, p. 37).

Torna-se válido salientar que as pesquisas sobre a Educação do Campo precisam de conhecimento dos paradigmas e de um percurso metodológico a ser seguido para que os resultados sejam, de fato, contribuições para o desenvolvimento dos territórios do campo. É nesse cenário – em que há luta das escolas que se expressam por direitos educacionais, que hoje é possível ver a transformação da educação dos trabalhadores do campo, além do importante direito ao trabalho.

A educação do campo não nasceu como práticas educativas, mas sim como práticas sociais dos quais os seus desafios ainda continuam práticos. A escola tem sido o centro de suas lutas pela formação e conhecimentos nas relações sociais, caracterizando o educador como fundamental para transformações da escola em relação à prática pedagógica e valorização do seu trabalho (CALDART, 2012).

Ainda de acordo com Caldart (2012), a luta pela escola é difícil para os camponeses como seres humanos sociais onde trazem as realidades de sua vida no processo pedagógico e onde a escola vive em uma mudança em que os desafios que a educação do campo tem enfrentado são para que a sociedade dos trabalhadores seja digna.

Quanto à relação entre a ludicidade e a Educação no campo, esta parece estar distante da realidade acadêmica devido a escassez de estudos e artigos produzidos

na área. Porém, há alguns artigos que são identificados como estudos de campo e que contribuem para a fundamentação deste tópico essencial à caracterização da ludicidade na Educação do Campo.

Os estudos que fazem alusão à relação entre o conhecimento lúdico e a ruralidade e o campo, se mostram em função da busca pela “percepção da identidade cultural e compreensão do significado de território rural” (MARQUES; MELLO, 2014, p.3). Seria a partir de atividades lúdicas em que cada criança identifica, por meio de mapas de sua região, por exemplo, em que lote foi construído sua casa dentro da uma determinada área do assentamento.

Torna-se importante que o educador desenvolva atividades que englobem o lúdico de maneira dinâmica. Havendo uma atenção mais firme diante da situação, o educador passa a investigar o desenvolvimento da criança diante da atividade que ela vivencia.

De acordo com Marcolino e Mello (2015), o lúdico na educação do campo para criança é um momento precioso onde ela se diverte. O lúdico faz com que as crianças se aproximem e desenvolvam vínculos de amizade, favorecendo assim, novas relações com o brincar e, automaticamente, com as brincadeiras. Além disso, a criança passa a ser valorizada e as desigualdades sociais são deixadas de lado.

Outras reflexões que também podem ser identificadas a partir do trabalho do educador do campo encontram-se intrínsecas à educação formal. As brincadeiras, as cantigas de roda, os brinquedos, os contos, entre outras formas, fazem parte da apropriação de atividades lúdicas realizadas em sala de aula e nos momentos de recreação escolar.

4.1 AÇÕES LÚDICAS NA REALIDADE CAMPONESA

Como já havia dito no decorrer deste estudo, há algumas pesquisas que referenciam o conhecimento lúdico em relação à educação do campo, demonstrado por ações educativas a partir de ferramentas lúdicas em meios rurais ou em realidades que parecem estar distantes do meio urbano.

Apesar de haver trabalho prático de ações específicas, há uma esperança de realização de atividades que assumam, de forma prazerosa, o processo educativo de crianças e jovens inseridos no campo, especialmente nas áreas de reforma agrária.

Em conformidade com Marques e Mello (2014) atividades lúdicas na realidade camponesa se expressam a partir da dialética a consciência desses “pequenos atores na realidade em que estão inseridos” (p.4). Ainda, descrevem que é através da situação (talvez, dependendo do ponto de vista) caótica, poder enxergar a educação livremente, através de suas ações, transmitir o ambiente e a realidade que habitam sob sua liberdade.

Paulo Freire (1987) e suas experiências juntamente com o surgimento da educação popular vincula a alfabetização e a transformação das condições objetivas dos trabalhadores no campo, com o respaldo sobre a prática de liberdade e o processo de ensino-aprendizagem em relação ao ser lúdico na formação do sujeito crítico.

Em um processo de ensino-aprendizagem, estão envolvidos mecanismos de codificação e decodificação que permitem ao aprendiz integrar o significado das respectivas palavras geradoras em seu contexto existencial, para tornar a palavra como significante.

A fim de buscar descrever sobre experiências da ludicidade e a relação com a Educação do Campo, é destacado dois estudos sobre a aplicação do recurso em escolas de ensino fundamental: um no município de Currais, no estado do Piauí e o outro em Itapetinga, na Bahia.

No primeiro, observa-se que os resultados referentes às atividades proporcionadas pelas pesquisas na escola do campo superaram as expectativas quanto ao conhecimento com o brinquedo e o próprio brincar dentre as crianças participantes que, de acordo com um dos estudos:

“a participação das crianças no resgate as brincadeiras e os brinquedos feitos por elas nos mostraram o grande conhecimento que elas têm em relação à natureza e o que fazem utilizando-as no seu dia-a-dia.” (SOUZA et al, 2013, p.7).

Entendido dessa forma, essa perspectiva lúdica (ou até certo ponto interdisciplinar), também faz essencial frente aos avanços educacionais bem como aos anseios que permeiam a práxis educativa.

No segundo trabalho, desenvolvido em Itapetinga – BA, busca relacionar a ludicidade com a educação ambiental no campo, do qual foram realizadas oficinas sobre a conscientização da produção de lixo, problematizando sobre a ação dos

alunos e a sua vivência com seus colegas tratando o conceito de educação ambiental a partir do lúdico.

De acordo com o estudo, foram desenvolvidas atividades que propiciaram aos alunos “desempenhar o papel de agente ambiental, aptos no cuidar e preservar o meio ambiente de forma lúdica e participativa”. (PEREIRA et al, 2013).

Dessa forma, espera-se que a ludicidade do campo torne a educação um processo de libertação de opressões que levam os sujeitos a se desenvolver a partir da consciência que lhes dará a possibilidade de modo significativo; que haja a reflexão, compreensão, e crítica como forma de transformação da própria realidade em que está inserida e, assim, a conquista de sua autonomia. Sendo que a verdadeira reflexão crítica desenvolve a formalidade da "práxis" constitutiva do mundo humano.

Quanto aos resultados e atividades lúdicas prestadas à ação do campo, por exemplo, pode ser surpreendente devido ao envolvimento de crianças em criar brinquedos feitos por elas mesmas, mostrando grande conhecimento que têm em relação à natureza e aos objetos e artefatos que usam no seu dia-a-dia.

Esse envolvimento dos pais na comunidade e a valorização dos brinquedos produzidos pelas próprias crianças e brincadeiras a serem transmitidas com o intuito de promover a educação com a natureza é importante na região e em relação ao meio sobre sua cultura, vivido por suas gerações e gerações dentro de suas comunidades e, é claro, perpassando por barreiras do campo rural e chegando também as grandes cidades.

Além disso, pensando de modo educacional escolar, quando referido a concepção da questão lúdica no tocante ao ensino rural, é revelada a comunicação do saber docente com o cenário educacional atual, demonstrando interesse em introduzir novas metodologias em sua prática pedagógica. Nesse cenário, a perspectiva lúdica se faz essencial diante dos avanços educacionais, bem como aos desejos que permeiam a práxis educativa.

Tal realidade prevalece animadora, sendo as crianças como autores de seu conhecimento, sem prevalecer a exploração dos jogos apenas como lazer, mas também como elementos muito enriquecedores para promover a aprendizagem no campo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar e as brincadeiras são aspectos básicos da educação infantil. Quanto mais jovem a criança, mais importante é que a brincadeira permeie todos os aspectos de sua vida. Uma pedagogia da brincadeira significa que os professores fornecem apoio para que os jovens brinquem em um ambiente seguro e desafiador, adaptado às suas necessidades e interesses, e também que os professores apoiem o jogo entre pares e as relações entre pares desde tenra idade.

Em resposta aos objetivos desta pesquisa, em analisar sobre a ludicidade na Educação Infantil à luz da relação com a aprendizagem, criatividade e com a Educação do Campo, pode-se dizer que o brincar envolve o conhecimento dos professores de que o lúdico serve para a construção de significado em crianças em sala de aula.

A estruturação e limitação do professor e a adaptação das crianças às demandas do professor devem ocorrer espírito de brincadeira. Interações ou padrões de comportamento ritualizados ajudam a criança a antecipar, tomar a iniciativa e fazer a diferença, concluindo sua importante como essencial para criatividade desenvolvida.

Além disso, em uma pedagogia da brincadeira, os professores estão cientes de que as crianças pequenas vivem em um mundo que pode facilmente superá-las. Eles têm muito a aprender e precisam se adaptar ao mundo cultural em que nasceram. O jogo ajuda as crianças a manter sua confiança e a não desistir após o fracasso. Em uma pedagogia do brincar, os professores gentilmente estruturam as vidas das crianças pequenas por meio de rotinas, rituais, músicas, danças, ritmos, rimas e humor, tornando a aprendizagem mais interativa e prazerosa.

O lúdico seria, então, uma estratégia didática para o ensino na educação do campo?

O jogo e a arte da criatividade como elementos do lúdico são as estratégias de aprendizagem e ensino que o indivíduo usará de acordo com as necessidades que ele precisa cobrir e satisfazer. Além disso, lúdico está intrínseco ao ser humano, logo o homem é lúdico em qualquer campo de referência, situação e temporalidade, não se caracterizando apenas como uma estratégia didática.

Ainda, podemos dizer que a ludicidade não é ensinada, não tem regras, não é apenas uma “brincadeira”. O jogo e a criatividade terão escopos e limites próprios em termos de estratégias didáticas na educação infantil envolvida também na Educação do Campo, enquanto autores/as: alunos/as – professores/as identificam ou não as relações entre o que é conhecido, o que se aprende e o que é e como é aprendido. A informação é transformada em conhecimento numa relação de ensino-aprendizagem.

Meninos e meninas se alegram quando brincam e suas emoções são visivelmente demonstradas em seus olhos, sorriso e expressividade corporal quando pulam, especialmente em profundidade de diferentes alturas; ao jogar com seu equilíbrio, especialmente dispositivos móveis; ao escalar e correr em espaços amplos; quando brincam com bolas, ao deslizar, girar e cair; em suma, quando o imprevisível acontece, a surpresa e o inesperado podem acontecer a qualquer momento.

Daí a importância de oferecer condições propícias para a condução livre exploração e propostas de conjugação guiada centrados na brincadeira, quando o orientado a prática de condução para desenvolver a imagem corporal coordenação e na execução de habilidades motoras básicas, que são as fundações para a aprendizagem de habilidades esportivas; quanto ao desenvolvimento da confiança em nós mesmos e uns aos outros; segurança e confiança essenciais para participar do ambiente sociocultural com liberdade, criatividade e prazer.

O convite à ludicidade na educação do campo também serve para criar um ambiente que promove um senso de diversão infantil que, durante todo o brincar, exista a exploração livre que estimula a curiosidade das crianças e o encontro na alegria e a interação com os pares, recriando a própria realidade física e a expressão de emoções e sentimentos que dão conta da interioridade daquilo que as crianças vivem. Estas, entre outras oportunidades oferecidas pela prática do brincar, desafiam os professores a resgatar em toda a sua plenitude e esplendor a natureza lúdica das crianças, como parte substantiva da cultura escolar no campo.

Aprender-ensinar é diálogo, é negociação, é afetividade, não imposição, não controle, é aprendido em si. Os professores precisam urgentemente redimensionar nossa posição, porque não apenas ensinamos, aprendemos. Os alunos, se o permitíssemos nos colocariam em sua realidade e saberíamos essa infinita possibilidade, "na exceção" eles aprendem e enriquecem o conhecimento e

"aprendizado" que na sala de aula são tratados de forma unidirecional, repetitiva e tristemente, longe da realidade.

Potencializar o lúdico, não é preencher espaços, é entender que a "exceção" concede infinidade de elementos que, relacionando-os com o acadêmico, captariam a atenção e modificariam nossas atitudes e a de nossos alunos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Cooperativa do Fitness. 2006. Disponível: <<https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em 10 abr. 2018.

ANDRADE, Lucimary Bernabé Pedrosa. Educação infantil: discurso, legislação e práticas institucionais [online]. **SciELO**. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010. 193 p. ISBN 978-85-7983-085-3.

ARCE, Alessandra. Documentação oficial e o mito da educadora nata na educação infantil. **Cadernos de pesquisa**, p. 167-184, 2001.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9394/96 de 20 de dezembro de 1998.

CALDART, Roseli Salete. **Educação do Campo**. Educação Básica do Campo. In: CALDART, Roseli, et. al (Org.). Dicionário de Educação do Campo. Rio de Janeiro, São Paulo: Escola Politécnica de Saúde Joaquim Vanâncio, 2012.

CASTRO, Ana Luisa Manzini Bittencourt de. O desenvolvimento da criatividade e da autonomia na escola: o que nos dizem Piaget e Vygotsky. **Revista psicopedagogia**, v. 23, n. 70, p. 49-61, 2006.

CORREA, Leidniz Soares, BENTO, Raquel Matos de Lima. **A importância do lúdico para aprendizagem na educação infantil**. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Pedagogia) - Faculdade Panamericana de Ji-Paraná.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

FERNANDES, Bernardo Mançano. **Os campos da pesquisa em Educação do Campo**: espaço e território como categorias essenciais. In: MOLINA, Mônica

Castagna. (Org.). Educação do Campo e pesquisa: questões para a reflexão. Brasília: Ministério do Desenvolvimento Agrário, 2006.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. **Ludopedagogia-ensaios**, v. 1, p. 9-41, 2000.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ed. São Paulo: Atlas, 2009.

GOMES, Daniela Vasconcelos. Ludicidade na universidade – essa rima combina? Uma experiência de formação lúdico-transdisciplinar na formação inicial de professores. **Revista GEPEL** (Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação e Ludicidade), ligado ao Programa de Pós-Graduação em Educação - UFBA, v. 2, 2013.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. Ed. São Paulo: Cortez, 2008.

MARCOLINO, Suzana; MELLO, Suely Amaral. O ESPAÇO ONDE SE BRINCA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Nuances: estudos sobre Educação**, v. 26, n. 2, p. 149-168, 2015.

MARQUES, Rosebelly Nunes, MELLO, Yohana Cunha de. **Inserção da Ludicidade na Educação do Campo**. Trabalho apresentado no 22º Simpósio Internacional de Iniciação Científica e Tecnológica da USP (SIICUSP), 2014. Universidade de São Paulo. 2014. Disponível em: <<https://uspdigital.usp.br/siicusp/>>. Acesso em: 22 de mar. de 2018.

MARTINS, Vitor Manuel Tavares. A Qualidade da Criatividade como mais valia para a Educação. **Millenium**, p. 295-312, 2004.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n. 1, p. 1-16, 2014.

MOREIRA, Marco Antônio. Mapas conceituais e aprendizagem significativa (concept maps and meaningful learning). **Aprendizagem significativa, organizadores prévios, mapas conceituais, digramas V e Unidades de ensino potencialmente significativas**. p. 41, 2012.

PIAGET, Jean. **Sabedoria e Ilusões da Filosofia**. São Paulo, Editora Abril. 1978.

PINTO, Cibele Lemes; TAVARES, Helenice Maria. O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.

POLETTI, Raquel Conte. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. **Psicologia em estudo**, v. 10, n. 1, p. 67-75, 2005.

QUEIROZ, Norma.; MACIEL, Diva.; BRANCO, Angela. **Brincadeira e desenvolvimento infantil**: um olhar sócio cultural construtivista. In: Paidéia (Ribeirão Preto) v. 16, n. 34, p. 169-179, 2006.

ROSAS, Argentina. Estimulação e desenvolvimento da criatividade. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 12, p. 28-33, 1992.

SCHIRMER, Carolina R. Ministério da Educação. **Atendimento Educacional Especializado**: deficiência física. Brasília, 2007.

SOUZA, Maria Antônia de. Educação do campo: políticas, práticas pedagógicas e produção científica. **Educação & Sociedade**, v. 29, n. 105, 2008.

SOUZA, Renan Henrique Beserra et al. O lúdico nas escolas de campo. In: V FIPED Fórum Internacional de Pedagogia, 5., 2013, Vitória da Conquista – Bahia. **Anais...** Bahia: AINPGP, 2013. p. 1-11.

TEIXEIRA, Héliça Carla; VOLPINI, Maria Neli. A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola. **Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade**, Bebedouro, v. 1, n. 1, p. 76-88, 2014.

VALADARES, Jorge. A teoria da aprendizagem significativa como teoria construtivista. **Aprendizagem Significativa em Revista**, v. 1, n. 1, p. 36-57, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

_____. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.