

AS VÁRIAS DIMENSÕES DO LÚDICO NO JOGO DO APRENDER: SUBSÍDIOS PARA PROFESSORES DO ENSINO BÁSICO

Walace Rodrigues¹

*O segredo é não correr atrás das borboletas...
É cuidar do jardim para que elas venham até você*

Mario Quintana

Resumo

Este artigo nasce a partir da verificação de que a busca pelo entendimento do lúdico em educação é um tema recorrente nos trabalhos de conclusão do curso de Pedagogia. No entanto, os graduandos não conseguem compreender com clareza as várias facetas do lúdico para o campo da educação. Assim, o presente artigo busca trabalhar com o lúdico de forma a entendê-lo em suas várias dimensões, onde a cultura, a educação, o prazer e a regra se tornam aspectos de foco da ludicidade com finalidade educativa. Os resultados deste artigo deixam ver a importância de cada uma das dimensões de compreensão da ludicidade com finalidade pedagógica, além de mostrar que temos que considerar todas as dimensões de maneira interligada. Este escrito se coloca, metodologicamente, como uma pesquisa teórica de cunho bibliográfico.

Palavras-chave: Lúdico; Jogos; Processo de Aprendizagem; Ensino; Cultura.

Abstract

This paper comes from the observations that the search to understand the playful in education is a recurring theme in the final papers of the Faculty of Education. However, various graduates fail to understand clearly the many facets of playful to the field of education. Thus, this article seeks to work with the playful in order to understand it in its various aspects, where culture, education, pleasure and the rule become focus aspects of the playful with educational purposes. The results of this Article will let see the importance of each dimension to understand the

¹ Professor Adjunto da Universidade Federal do Tocantins (UFT); Doutor em Humanidades da Leiden Universiteit (Países Baixos); Mestre em Estudos Latino-Americanos e Ameríndios (2009) e Mestre em História da Arte Moderna e Contemporânea (2007), ambos mestrados da Leiden Universiteit (Países Baixos); Pós-graduado Lato Sensu em Educação Infantil (2012) pelo Centro Universitário Barão de Mauá (SP – Brasil); e Licenciado Pleno em Educação Artística (1999) pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ – RJ – Brasil).

playful with educational purposes, in addition to showing that we have to consider all the dimensions in a interconnected way. This paper is, methodologically, a theoretical research of a bibliographic nature.

Keywords: Playful; Games; Learning process; Teaching; Culture.

Introdução

Muito se fala sobre o lúdico na educação, principalmente na educação infantil, mas poucos compreendem suas mais variadas aplicações pedagógicas e seus vários aspectos para os seres humanos. Se começamos a pensar a partir da expressão *homo ludens* poderemos encontrar caminhos que nos ajudem a uma melhor percepção do que tratamos aqui.

Sabemos que jogar e brincar¹ são atividades necessárias para o desenvolvimento global de todas as crianças. Todo homem é, portanto, *ludens*, já que nenhum de nós está imune a esta fase de conhecimento do mundo.

Toda criança brinca e joga. Isso é um fato que faz parte de nossa aprendizagem de mundo, pois quando brincamos ou jogamos, aprendemos a respeitar regras, a trabalhar dentro de padrões estabelecidos, a pensar e a planejar ações, estratégias e táticas, entre outros pontos que nos levam a construir pensamentos significativos e que produzam efeitos práticos e cognitivos.

Também, podemos fazer uma leitura do lúdico com relação ao seu contexto histórico, social, cultural, material, etc. Vários caminhos de análise são possíveis de serem trilhados em relação à análise dos jogos e das brincadeiras, e esses caminhos podem nos levar a compreender os universos infantis em vários ângulos, mostrando a riqueza de se estudar os vários aspectos do lúdico.

Neste sentido, este artigo tenta focar nas dimensões mais usuais do lúdico na educação para melhor compreender e viabilizar ações pedagógicas coerentes e proveitosas dentro do ambiente escolar de educação básica.

¹Aqui fazemos uma distinção entre estas duas atividades lúdicas: o jogar e o brincar. Isso por causa da natureza de cada uma. Os jogos estão, em relação às brincadeiras, mais submetidos a regras, enquanto as brincadeiras podem fluir sem um itinerário rígido.

Verificamos que a análise do lúdico por várias vias possíveis pode enriquecer não somente a visão dos professores, mas também ampliar as experiências dos estudantes de graduação que buscam compreender os jogos e as brincadeiras enquanto elementos pedagógicos na prática educativa.

É necessário pensar sobre os jogos e as brincadeiras como atividades humanas importantes e fundamentais para podermos caminhar no entendimento de suas dimensões em nossa vida pessoal e social. A partir daí podemos tentar entender o valor das atividades lúdicas em diferentes esferas.

As várias dimensões de utilização da ludicidade através dos jogos e das brincadeiras

Não se pode dissociar ensino de ludicidade! Essa é uma afirmação que nos parece, a todos nós que trabalhamos com educação, bastante clara. O *homo ludens* que está em cada um de nós se faz aprendiz através das mais variadas brincadeiras e jogos. Para Jean-Jacques Wunenburger e Alberto Filipe Araújo (2006), a atividade lúdica é algo natural do ser humano:

A actividade lúdica permite-nos assim escapar à tirania do real, tantas vezes sufocante do nosso élan criativo, para nos lançar no “sobre-real” (Bachelard), e mesmo nos “mundos da utopia” (Jean Château). Por outras palavras, a actividade lúdica bem pode ser encarada como aquele tipo de actividade natural, logo necessária [...] (WUNENBURGER; ARAÚJO, 2006, p. 61).

Neste sentido, Jean-Jacques Wunenburger e Alberto Filipe Araújo nos deixam ver que o jogar e o brincar são atividades que lidam diretamente com a criatividade dos participantes, criando mundos imaginários e necessários para todos nós.

Mas o que é exatamente este lúdico do qual falamos? A ludicidade é uma palavra que não encontramos nos dicionários. A ludicidade e a experiência lúdica são definidos por Nair Azevedo e Mauro Betti (2014) como sendo:

Em síntese, entendemos a ludicidade como uma atitude (uma predisposição para a ação), um ambiente que permite a realização das dimensões de prazer e divertimento do jogo e da brincadeira, bem como a própria ação que pode, retrospectivamente, ser reconhecida como experiência lúdica, por meio da reflexão e da verbalização de quem a vivenciou (AZEVEDO; BETTI, 2014, p. 261).

Neste artigo veremos várias dimensões (não todas) que os jogos e as brincadeiras podem assumir em nossas vidas. Começaremos, então pela **dimensão filosófica**. Essa dimensão tenta compreender o porquê do homem jogar, o porquê de ser o jogo uma atividade essencial à vida humana, já que desde pequenos brincamos e jogamos com a maior naturalidade. A necessidade humana em jogar e em brincar nos mostra a relevância de nos perguntarmos os porquês de agirmos assim.

Mas o que seria o jogo? Segundo o filósofo Battista Mondin [...] “o jogo é um desenvolvimento das atividades com vista à distração, ao divertimento, à satisfação e a realização de si mesmo” (1980, p. 211). Nesse sentido, notamos que a atividade lúdica parece ter sentido como atividade essencial para a vida humana. Segundo o mesmo Mondin:

Na esfera lúdica revela-se a complexidade e ao mesmo tempo, a harmonia do ser humano. Nela põem-se em movimento todas as faculdades, sem subordinações, sem submissões, em espontânea coordenação, e em vista de uma alegre auto-realização do sujeito. Já nas atividades estéticas, opera-se uma síntese entre as dimensões fundamentais da verdade e do bem. Mas uma síntese ainda mais ampla se alcança na esfera lúdica. Aqui há a satisfação na ação, mas não pela sua utilidade, tampouco pela sua beleza e também não pela sua bondade, mas como simples explicação da própria atividade, como momento de realização mais genuína de si mesmo. (MONDIN, 1980, p. 216).

A **dimensão cultural (antropológica)** da ludicidade se encontra ligada diretamente a determinado grupo cultural. Ou seja, no caso de irmos estudar os tipos de jogos e de brincadeiras de ruas das crianças de determinado bairro da periferia de uma cidade, no caso de estudarmos as formas de brincar de crianças de grupos tradicionais (ex: indígenas, quilombolas, etc.), entre outros casos.

Numa análise antropológica, o antropólogo Luís Donisete Benzi Grupioni (1994) nos informa, de maneira bem geral, como as crianças indígenas aprendem através dos jogos, das brincadeiras e da imitação:

Como em todo lugar, as crianças índias têm seu pequeno mundo. Têm brinquedos de palha, de madeira, de barro e cabaça. Brincam com animais de estimação como o quáti, o macaco e o jabuti. Gostam de imitar os adultos nos afazeres cotidianos. Conversam, cantam, dançam, sobem em árvores, fazem de conta que são bichos, pulam no rio, nadam, correm e brincam na chuva. As crianças indígenas são criadas com muita liberdade. Embora os pais sejam os responsáveis mais diretos pela criação dos filhos, o processo mais amplo de socialização, de transformar as crianças em completos membros de sua sociedade, é efetuado também pelos parentes mais próximos e até pela comunidade inteira. (GRUPIONI, 1994, p. 257).

Neste ponto, as formas de jogar e de brincar, culturalmente analisadas, entram, no contexto deste estudo como forma identificadora a mais em relação a este ou aquele grupo cultural. Analisar os brinquedos dos mais variados grupos culturais nos mostra o caráter extremamente intenso da ação da cultura e da relevância dos jogos e brincadeiras para determinado grupo social. Utilizamos uma passagem de Clifford Geertz (2008) para confirmar nossa ligação íntima entre ludicidade e cultura:

[...] nós somos animais incompletos e inacabados que nos completamos e acabamos através da cultura – não através da cultura em geral, mas através de formas altamente particulares de cultura: dobuana e javanesa, Hopi e italiana, de classe alta e classe baixa, acadêmica e comercial. A grande capacidade de aprendizagem do homem, sua plasticidade, tem sido observada muitas vezes, mas o que é ainda mais crítico é sua extrema dependência de uma espécie de aprendizado: atingir conceitos, a apreensão e aplicação de sistemas específicos de significado simbólico (GEERTZ, 2008, p. 36).

Ainda, a dimensão cultural do lúdico está diretamente relacionada à **dimensão social**, já que a cultura pode ser entendida como a manifestação do modo de viver de determinado grupo social. Os jogos e as brincadeiras (dentre os vários saberes e fazeres culturais) demonstram a materialização de uma forma de pensar, agir e criar. Ainda, não podemos nos esquecer de que os

jogos e as brincadeiras são socialmente construídos e, muitas vezes, somente fazem sentido para determinados grupos.

A educadora Valéria da Hora Bessa (2008) nos mostra que as atividades lúdicas podem propiciar a cooperação entre os estudantes e levar a um exercício de respeito pelo outro: “[...] a cooperação insere uma noção lúdica no ato de aprender, permitindo não somente a construção de novos conhecimentos formais, mas também a construção sobre conhecimentos sociais como a noção de respeito” (BESSA, 2008, p. 53).

Tal dimensão social das brincadeiras e dos jogos passa, ainda, pelo aspecto da afetividade das crianças em relação aos companheiros e aos professores. As brincadeiras e jogos ajudam as crianças a compreenderem quem são, como se sentem afetivamente, como se comportar em grupo e como se relacionar de forma amigável e respeitosa com os colegas.

Devemos lembrar que a criança se entrega por inteiro nas brincadeiras e nos jogos, unindo, em tais atividades, todos seus dotes cognitivos e afetivos. A pesquisadora Maria Sílvia Cintra Martins (2008) nos diz, a partir de uma visão vigotskiana, que: “[...] “a inter-relação entre o crescimento afetivo e o crescimento cognitivo, mostrando que não formam departamentos estanques, mas estão estreitamente interligados. Então, dar vazão a nossos sentimentos é uma necessidade para nosso desenvolvimento cognitivo” (MARTINS, 2008, p. 56).

A **dimensão cognitiva** do lúdico talvez seja a mais utilizada pelos estudantes de graduação em Pedagogia. Essa vertente, na visão dos graduandos, se utiliza das atividades lúdicas como uma metodologia para auxiliar no aprendizado das mais variadas disciplinas do currículo, principalmente nos anos iniciais de educação escolar.

Vemos que não há nenhum problema em se utilizar jogos e brincadeiras para aprender conteúdos de matemática, português, ciências, etc. O problema está em somente se utilizar as atividades lúdicas neste sentido, empobrecendo o entendimento das crianças e privando-as de um conhecimento cultural mais abrangente.

Vamos dar um exemplo: a partir das brincadeiras e jogos mostrados nas pinturas do pintor brasileiro Cândido Portinari (1903-1962) o professor pode trabalhar como as crianças brincam, sobre as próprias obras de arte de Portinari, sobre história, sobre os vários grupos sociais do Brasil, entre tantos outros pontos. Isso ativará a curiosidade das crianças para um entendimento do mundo partindo daquilo que elas dominam bem (o brincar e o jogar).

Aqui colocamos a imagem do quadro *Palhacinhos na Gangorra* (figura 1), de 1957, de Portinari, como exemplo de trabalho artístico com possibilidades de expansão para análises diversas. As crianças da pintura estão usando chapéus de papel, têm pipas no chão e se empolgam no brinquedo de balanço.

Partindo desta imagem, podemos questionar as crianças sobre o que elas veem na imagem, o que estão fazendo as crianças, de que forma elas brincam, por que brincamos, entre tantos outros pontos. Esses questionamentos fazem com que as crianças analisem o que estão vendo, pensem na sua própria forma de brincar e respondam de maneira compreensível. Esse exercício é um ótimo exercício de cognição, ligando imagem às práticas e fazendo pensar sobre ambas.

Ainda, as mais variadas brincadeiras e jogos que Portinari nos mostram (ex: escorregador, jogos de bola, balanços, jogos acrobáticos, rodas, pipas, espantalhos, etc.) um universo infantil dominado pela ludicidade e que os adultos parecem ter se esquecido. A riqueza imagética e expressiva das pinturas de Portinari podem nos ajudar a trabalhar com o lúdico em sala de aula.



Figura 1 - *Palhacinhos na Gangorra*, de 1957, de Cândido Portinari, óleo sobre madeira compensada, 54 x 65 cm.

Também, os jogos e as brincadeiras representam, para as crianças em idade escolar, uma forma de expressão que não pode ser definida com palavras, tendo, assim, uma **dimensão simbólica** própria. Há nesta dimensão do brincar e do jogar uma associação de ideias, imagens, arranjos corporais, etc., que não são possíveis de serem verbalizados. De acordo com Jean-Jacques Wunenburger e Alberto Filipe Araújo (2006), verifica-se uma singularidade expressiva do jogo que remete às esferas de algo “incomunicável” (ex: sagrado):

O jogo, como associação de imagens e de gestos, apresenta, portanto, uma vantagem sobre as palavras ou o conceito de compreender a totalidade do Eu num contato íntimo com o mundo hierofânico¹ e de provocar uma multiplicação de imagens que, em virtude da sua imprecisão por oposição ao conceito, sugerem o sagrado em vez de o ensinar ou de o transmitir (WUNENBURGER; ARAÚJO, 2006, p. 60).

¹Ligado à manifestação do sagrado em nossa realidade, relacionando-se a uma tomada de consciência da dimensão do sagrado.

Podemos falar, ainda, sobre a **dimensão do prazer** oferecida pelos jogos e as brincadeiras. Tal prazer se liga ao divertimento, ao alegrar-se, à satisfação de viver, de sorrir e de emocionar-se.

Verificamos que há uma universalidade no uso dos jogos e brincadeiras que não pode ser esquecida, já que não há sociedade no mundo onde essas atividades não sejam exercidas. Nesse sentido, podemos dizer que todas as sociedades têm essa ânsia pelo divertimento causado quando jogamos e brincamos.

No entanto, acompanhando o prazer que temos em jogar ou brincar, verificamos uma vertente de fortalecimento de nossas personalidades, de nosso intelecto e de nossa colocação dentro do mundo social. Conforme nos informa Maria Sílvia Cintra Martins (2008, p. 57), [...] “não se costuma dar conta do papel fundamental dos jogos infantis no desenvolvimento da linguagem e no processo de aprimoramento e precisão das ideias.”

Outra dimensão a mencionar é a **estética**, pois é através dos jogos e das brincadeiras que nos colocamos em um mundo psicológico de liberdade criativa, conforme nos mostram Wunenburger e Araújo (2006):

Aquilo que faz da atividade lúdica uma atividade estética, do ponto de vista da liberdade psicológica e existencial, é que ela, graças às suas características, incita, por um lado, à criatividade do sujeito, e que ele deve aproveitar para alargar o seu horizonte num outro possível, e, por outro lado, e aquilo que Bachelard chama de “poética do desvanio” (WUNENBURGER; ARAÚJO, 2006, p. 63).

Essa vertente criativa pode ser extremamente importante no desenvolvimento de habilidades cognitivas em relação às artes, já que não há artes fora da dimensão da invenção e da criação inusitada. Este é outro aspecto pouco explorado dentro das salas de aula e muito pouco compreendido pelos educadores. Há que se dar mais atenção, dentro do ambiente escolar, à dimensão estética do brincar e do jogar.

A dimensão das regras remete-nos, mais diretamente, aos jogos do que às brincadeiras espontâneas. O jogo cria um universo ordenado e é, ele

próprio, ordem. Esse sistema de regras na qual o jogador participa é um sistema fechado e não pode ser alterado completamente. Vários são os jogos infantis onde as crianças sabem, exatamente, até onde as regras podem ser flexibilizadas.

Jean-Jacques Wunenburger e Alberto Filipe Araújo nos dizem que [...] “o mundo do jogo, como nos diz Jean Château, é uma “antecipação do mundo das ocupações sérias” (2006, p. 62).

Essa entrada no sistema de regras de um jogo e sua aceitação (através da participação no jogar) remete-nos às regras sociais de convivência, de cordialidade, de acordos comerciais, entre outros. Neste sentido, podemos dizer que os jogos preparam as crianças para as regras sociais a serem seguidas.

A importância do jogo de regras pode ser verificada no momento em que a criança aprende a lidar com a delimitação, no tempo, no espaço, no tipo de atividade válida, o que pode e o que não pode fazer, garantindo uma certa regularidade que organiza a ação e tornando-a orgânica.

Há, também, uma **dimensão histórica** do jogar e do brincar. Utilizamos jogos e brincadeiras em voga em determinada época, os conhecemos, a eles nos adaptamos. A historicidade dos jogos e das brincadeiras se torna parte de nossa história pessoal. Ainda, por outro lado, ajudamos a perpetuar os jogos e as brincadeiras correntes em nossa época. Para o historiador holandês Johan Huizinga o jogo seria:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2000, p. 13-14).

Ainda, utilizamos jogos e brincadeiras que nos apeteçam, que nos são significativas em determinado momento de nossas vidas. Damos ao tempo, através do jogar e do brincar, uma expressividade totalmente pessoal. Expressar-se através dos jogos e das brincadeiras de nossa infância, juventude, vida adulta e velhice nos faz perceber a importância histórica dessas atividades.

A **dimensão pedagógica** (do jogar e do brincar com o intuito de aprender) talvez seja a mais divulgada nos ambientes escolares. Realmente os jogos e brincadeiras podem auxiliar num aprendizado mais dinâmico e criativo, mas eles devem ser cuidadosamente planejados pelos educadores e devem ter um objetivo não somente educativo, mas também devem ajudar a socializar as crianças no respeito pelo outro.

Para as arte-educadoras Ana Mae Barbosa e Rejane Coutinho (2011), a ludicidade se torna parte do processo educativo brasileiro a partir das concepções da Escola Nova. A mudança de pensamento dos processos educativos tradicionais para os escolanovistas demonstra uma escolha pelo jogo e pela brincadeira dentro da área educacional. Essas educadoras nos dizem que:

É evidente que aconteceram experiências significativas no contexto dessa concepção que ampliou o espaço da arte na educação, como vimos detalhadamente no percurso histórico. Além de espaço, ganhamos visibilidade no contexto educacional, pois as crianças foram estimuladas a desenhar, a cantar, a dançar, a representar, expressando suas emoções e sentimentos. O lúdico passou a ser visto como meio de aprendizagem. O aprender pela ação no mundo, suplantou a aprendizagem contemplativa. Sobretudo, a expressão dos sujeitos passou a ser respeitada. (BARBOSA; COUTINHO, 2011, p. 44).

Apesar de os jogos e brincadeiras terem estruturas distintas (eles podem ser de exercício, simbólico/dramático, de construção e de regras). Além disso, o valor do conteúdo de um jogo ou brincadeira deve sempre ser considerado em relação ao estágio de desenvolvimento em que se encontra a criança.

Devemos levar em conta como a criança adquire conhecimento e como ela o processa. Isso se faz através de jogos e brincadeiras desafiadoras e

interessantes, o que faz com que elas se envolvam. Também devemos deixar que as crianças se autoavaliem em relação ao seu desempenho no jogo ou na brincadeira. Ainda, todos devem ter espaço para participar, do começo ao fim.

De acordo com Nair Azevedo e Mauro Betti (2014), as vivências trazidas através dos jogos e das brincadeiras abarcam várias esferas da vida de uma pessoa, dependendo do tipo de vivência em que eles são utilizados. Assim eles nos informam que:

[...] o lúdico é de natureza social, cultural e histórica, sendo carregado de significados que variam de acordo com as vivências ocorridas nas dimensões espaçotemporal e histórico-social. Portanto, o termo “lúdico” é muito mais do que uma atividade em si, mas uma experiência significativa que se dá mediante a articulação de diversos conteúdos culturais. (AZEVEDO; BETTI, 2014, p. 261)

Neste sentido, este texto buscou mostrar, de forma simples e pontual, que os jogos e as brincadeiras podem ter diferentes funções em nossas vidas. No entanto, eles são fundamentais para a formação de todos nós enquanto seres humanizados, pois fazem parte de nossa jornada de aprendizados. Eles nos trazem memórias e seus ensinamentos serão levados durante toda a nossa vida.

Considerações finais

Devemos lembrar que as dimensões mostradas aqui, para a análise do lúdico na educação, inter-relacionam-se, pois não há uma dimensão sem outra. O ato de brincar e de jogar e a compreensão destes atos não podem deixar de levar em consideração somente uma dimensão estanque, mas deve-se perceber como todas estas dimensões (e muitas outras não descritas aqui) são necessárias ao entendimento coerente e crítico do brincar e do jogar para as crianças, jovens, adultos e idosos.

Vale lembrar, também, que não há nesses nossos argumentos sobre as dimensões do lúdico na educação nenhuma pretensão classificatória, mas a visualização de várias possibilidades de leitura e compreensão do jogar e do brincar.

Infelizmente, na esfera educacional, muitos educadores parecem não estar preparados para entender os benefícios das atividades lúdicas no ambiente escolar, deixando de lado os objetivos cognitivos, afetivos, culturais e sociais do jogar e do brincar De acordo com Nair Azevedo e Mauro Betti (2014):

Talvez em virtude de um erro de interpretação de expressões como “brincar livremente” ou “jogo livre”, muitos gestores educacionais e professores não percebiam o valor educacional nas situações de liberdade inerentes ao lúdico, por medo de parecerem estar se rendendo ao *laissez-faire*, ao “brincar por brincar”. (AZEVEDO; BETTI, 2014, p. 261)

Ainda, vale frisar que a ludicidade não deve ser somente uma ação motivadora do aprendizado, mas deve ser uma via de aprendizagem possível e aberta ao professor e, ao mesmo tempo, proveitosa para os estudantes.

A compreensão dos vários aspectos do lúdico podem auxiliar educadores a trabalharem capacidades, habilidades, sensações, sentimentos e percepções específicas através da liberdade, da criatividade, da escolha e do prazer de brincar e de jogar.

Também, o trabalho com as várias dimensões do lúdico na educação (principalmente na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental) requer um professor bem formado, analítico e crítico, alguém que queira buscar aprender sem deixar-se levar pelos limites dos livros didáticos e das atividades conteudistas e sem sentido para seus estudantes.

Para finalizar, acreditamos que o professor deve oportunizar o acesso a jogos e brincadeiras, mas sempre com um objetivo pedagógico em mente e sempre buscando experiências significativas para seus estudantes. É somente através da análise reflexiva e crítica sobre a prática pedagógica que nós professores seremos capazes de compreender com clareza nosso trabalho e enriquecê-lo.

Referências bibliográficas

AZEVEDO, Nair Correia Salgado; BETTI, Mauro. Escola de tempo integral e ludicidade: os pontos de vista de alunos do 1º ano do ensino fundamental. IN: **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**. Brasília, v. 95, n. 240, p. 255-275, maio/ago. 2014.

BESSA, Valéria da Hora. **Teorias da aprendizagem**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2008.

BARBOSA, Ana Mae. Arte-Educação Pós-colonialista no Brasil: Aprendizagem Triangular. IN: **Comunicação e Educação**. São Paulo, 21, jan./abr. 1995, p. 59-64.

BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão. **Ensino da arte no Brasil: Aspectos históricos e metodológicos**. Rede São Paulo de Formação Docente. Curso de Especialização para o quadro do Magistério da SEESP. Ensino Fundamental II e Ensino Médio. 2011.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. 1ª ed. 13ª reimpr. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GRUPIONI, Luís Donisete Benzi. Inventário dos Artefatos e Obras da Exposição "Índios no Brasil: Alteridade, Diversidade e Diálogo Cultural". IN: **Índios no Brasil**. GRUPIONI, Luís Donisete Benzi (org.). Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, 1994, pág. 233 a 273.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

MARTINS, Maria Sívila Cintra. **Oralidade, escrita e papéis sociais na infância**. Campinas/SP: Mercado das Letras, 2008, série gêneros e formação.

MONDIN, Battista. **O homem, quem é ele?** Elementos de Antropologia Filosófica. São Paulo: Edições Paulinas, 1980.

WUNENBURGER, Jean-Jacques; ARAÚJO, Alberto Filipe. **Educação e imaginário: introdução a uma filosofia do imaginário educacional**. São Paulo: Cortez, 2006, coleção Questões de nossa época.