

O LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: A BRINCADEIRA DEVE CONTINUAR

Pedro Paulo Souza Rios; Thaynara Oliveira da Silva.

Universidade do Estado da Bahia – UNEB; E-mail: peudesouza@yahoo.com.br inara18.18@hotmail.com

Resumo: O presente artigo transcorre acerca da importância da ludicidade nas séries iniciais do ensino fundamental, considerando o lúdico enquanto instrumento de mediação no processo de ensino-aprendizagem. Permitindo compreender que a construção da cultura lúdica acontece pela interação entre os sujeitos no simples ato do brincar. Ressaltamos que o ato de aprender brincando é algo interdisciplinar perpassando por todas as disciplinas do ensino fundamental. Na compreensão do objeto de estudo aqui apresentado. Essa é uma pesquisa de caráter qualitativo, a partir metodologia etnográfica aplicada à educação, por considerarmos a brincadeira enquanto elemento constitutivo da cultura. A coleta de dados ocorreu no período de julho a outubro de 2017. Sendo evidenciado que a ludicidade enquanto ferramenta metodológica e pedagógica é um instrumento importante para auxiliar docentes das Séries Iniciais do Ensino Fundamental. Para tanto é necessário o conhecimento acerca das diversas possibilidades no desenvolvimento de atividades lúdicas.

Palavras-chave: Ludicidade, Ensino Fundamental, Cultura do Brincar.

CONSIDERAÇÕES ACERCA DO BRINCAR

Ludicidade enquanto conceito tem sua origem no latim: *ludus*, que significa "jogo". Contudo, ao longo dos anos tal conceito não ficou restrito apenas na sua origem. Considerando tal evolução, do lúdico passou a ser reconhecido enquanto elemento essencial para a vida humana já no romantismo. Vale ressaltar que antes desse reconhecimento o brincar era visto como perda de tempo, não sendo tal atividade reconhecida enquanto elemento cultural, sendo sempre o oposto do trabalho (KISHIMOTO, 1998).

Historicamente, a ludicidade é considerada uma atividade voltada para as crianças. Ariés resalta (1986), que no início da modernidade, nas classes populares, as crianças eram vistas como adultos em miniaturas assim que eram consideradas aptas a dispensar a ajuda da mãe ou das avós, aproximadamente aos sete anos. Por longos anos o brincar era afastado das crianças e o uso do lúdico veio a ser reconhecido no Brasil tardiamente, apenas na década de 1990.

Santos (2001) esclarece esse fato, a partir da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, e a consequente divulgação dos Parâmetros Curriculares Nacionais na educação foi preciso uma reformulação na educação em 1996, onde se discute na década de 1990 as tais diretrizes em escolas de todo o Brasil, muitos educadores concordavam outros não, portanto o mais importante foi as possibilidades de debate que permitiu o repensar

pedagógico e nesse repensar a ludicidade veio a fazer parte da escola como estratégias para aprendizagem.

Desde os primeiros anos de vida de uma criança ela faz uso do lúdico como forma de interação com o meio e com as outras pessoas ao seu redor, a criança aprende a brincar com a interação com a mãe, com os irmãos e mais tarde com os colegas e professores na escola, a manipulação dos jogos brinquedos e brincadeiras solitárias, também são formas essenciais do lúdico para aprendizagem natural da criança. É importante salientar que as atividades lúdicas não são restritas apenas a jogos e brincadeiras, mais uma variedade de ideias que buscam o prazer e aprendizagem dos sujeitos.

Considerando o exposto acima, nosso estudo pretende transcorrer acerca da importância da ludicidade nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental, considerando o lúdico enquanto instrumento de mediação no processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa é de caráter qualitativo e foi desenvolvida numa escola da rede pública do Território de Identidade Norte do Itapicuru – Bahia.

2. A LUDICIDADE NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

O ensino fundamental é amparado pela Lei Federal 9394/96, popularmente conhecida como Lei de Diretrizes e Base da Educação – LDB, que assegura “a formação comum e indispensável para o exercício da cidadania fornecendo lhes meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores”. Garantindo o ensino de oito (08) anos de duração. Porém em 06 de fevereiro de 2006, conforme a Lei n. 11.274 onde foi consolidada por muitas escolas em 2010, sendo obrigatório a entrada das crianças de seis anos de idade em todas as redes educacionais do país. Sendo assim, o ensino fundamental passa a ter nove (09) anos de duração, para o desenvolvimento das aprendizagens dos alunos principalmente no quesito ler e escrever.

As crianças começam obrigatoriamente as séries iniciais do ensino fundamental com seis (06) anos, com as matérias de língua portuguesa, matemática, conhecimentos em história, geografia e ciências, bem como da realidade social e política, artes e educação física. É importante salientar que se hoje as crianças das séries iniciais permanecem mais tempo na escola, tendo essa que buscar desde os primeiros anos do/a aluno/a a vontade e o desejo pelas descobertas das aprendizagens.

No documento, *Ensino Fundamental de Nove Anos: Orientações para inclusão das crianças de seis anos*, elaborado pelo Ministério da Educação e por meio da Secretaria de

Educação Básica – SEB e do Departamento de Políticas de Educação Infantil e Ensino Fundamental - DPE com o objetivo de fortalecer e garantir o desenvolvimento e aprendizagens das crianças de seis (06) anos ingressantes nas series iniciais do ensino fundamental, sem perder de vista a infância (BRASIL, 2006).

2.1 Séries iniciais: a interdisciplinaridade do brincar

Quando pensamos em ludicidade enquanto ferramenta pedagógica é quase que imediato associarmos tal ferramenta à educação infantil. Nas modalidades seguintes os processos lúdicos ficam praticamente esquecidos, restritos apenas ao recreio escolar. Nesse sentido, é pertinente ressaltar que a ludicidade tem papel importante no desenvolvimento cognitivo e social das crianças nas series iniciais do ensino fundamental. De acordo com Piaget (1962) é nessa fase que a criança desenvolve com a mais intensidade a imaginação e criatividade.

A ludicidade, enquanto ferramenta pedagógica pode ser utilizada de forma multidisciplinar, no sentido de motivar e despertar o interesse das crianças para a construção do seu próprio conhecimento. Contudo, isso requer criatividade também por parte do/a professor/a. Almeida (2003), aponta algumas dessas possibilidades multidisciplinares.

Em língua portuguesa poderá vim em forma de alguns jogos e brincadeiras como jogo da memória, bingos, paródias, poemas, cartazes com músicas, piadas, o que é o que é. Em matemática com jogos de tabuleiros, damas dominós, esconde-esconde, amarelinhas, pula corda, jogos de boliche construídos com garrafas PET, campeonatos com bolinhas de gude.

Em geografia e história construção de maquetes de diversos ambientes, atividades mentais e de contação de histórias, construção de fantoche e de personagens que marcaram a história.

Em ciências a construção de aviões, carros, barcos, robôs, experiências com tintas, fogo, peso, mudanças de temperatura. Em educação física poderá se trabalhar as modalidades do atletismo, como também o futebol, o vôlei, queimado, brincadeiras com bambolês, bolas.

Em artes o teatro, as danças, as manifestações culturais, indígenas, quilombolas, diversas modalidades da música entre outras. A escola além de proporcionar aos alunos uma grande diversidade de atividades lúdicas, devem valorizar as brincadeiras e jogos que os alunos já conhecem.

As atividades lúdicas nas series iniciais do ensino fundamental irão estimular os conhecimentos já existente dos alunos, além da facilidade que o aluno terá para adquirir certo conhecimento os jogos são essenciais para criar laços de amizade, afeto, companheirismo,

trabalho em equipe, solidariedade, tolerância e respeito, pois viver o lúdico dentro da escola é uma forma de descoberta para a o mundo.

A facilitação que o lúdico irá trazer para os conteúdos escolares parte inicialmente do/a professor/a que utilizará a metodologia no momento adequado na busca dos seus objetivos. Vivenciar o lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental não é tarefa fácil, pois para se trabalhar com jogos e brincadeiras no campo da educação é preciso fazer com que as crianças sintam se atraídas pela brincadeira, para que, a partir daí, possam chegar de fato à aprendizagem.

Compreendemos que o lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais. Friedman (1996, p. 41), considera que,

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Nesta perspectiva, os jogos lúdicos se assentam em bases pedagógicas, porque envolve os seguintes critérios: a função de literalidade e não-literalidade, os novos signos linguísticos que se fazem nas regras, a flexibilidade a partir de novas combinações de ideias e comportamentos, a ausência de pressão no ambiente, ajuda na aprendizagem de noções e habilidades.

Os jogos lúdicos oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

3. ATRAÍDOS PELO BRINCAR: “BRINCADEIRA DE CRIANÇA COMO É BOM!”

O lúdico perpassa por todas as áreas do conhecimento e na escola ele se manifesta de várias formas, através de jogos, brincadeiras, músicas, dramatizações, poemas, historias, artes plástica, dentre outras. A ludicidade tem em sua filosofia de ensino práticas educativas que levam os/as educandos/as a aprendizagem significativa por meio do prazer. Sobre isso, Kishimoto (2005, p. 67), afirma que “As brincadeiras desenvolvem a inteligência facilitando

assim o estudo, por esse motivo passou a fazer parte dos conteúdos escolares. O lúdico e o inverso do ensino tradicional, e todo pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos”.

A ludicidade tem papel fundamental na vida de uma criança, ela proporciona momentos de prazer, entrega e dedicação e, é no momento das atividades lúdicas que ela expressa e desenvolve habilidades, intelectuais, motoras e sensoriais. É onde a criança descobre o mundo ao seu redor e formas de lidar com ele

Sobre isso afirma Almeida (2003), que o/a professor/a que desperta na criança a paixão por aprender, está proporcionando a ela a sua própria busca pelo conhecimento. Ninguém precisará dizer-lhe o que fazer, ela com seu encanto e prazer se encarregará de buscar os infinitos conhecimentos. E a explicação é simples saber despertar na criança a paixão por aprender.

A atração pelo conhecimento parte da interação entre o lúdico a escola e o professor que são peças essenciais na aprendizagem. Pois uma escola pode ser muito bonita, organizada, com quadra, parque, bibliotecas e com diversos materiais, porém se esses recursos não forem usados corretamente e estiverem perfeitamente embalados e trancados na sala do diretor, não teremos o lúdico.

Para Kishimoto (2005, p.146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”. As brincadeiras são formas mais originais que a criança tem de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude.

3.1 A ludicidade enquanto cultura do brincar: “guardo ainda na lembrança”

A brincadeira não é algo já dado na vida do ser humano, aprende-se a brincar desde cedo, nas relações que os sujeitos estabelecem com os outros e com a cultura. Os processos de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos no brincar são também constitutivos do processo de apropriação de conhecimentos.

A cultura lúdica são procedimentos que permitem tornaram o jogo possível, por meio de regras, espaços, materiais, dizeres dentre outros. Essa cultura está presente em diferentes lugares e com diferentes povos, cada uma com suas significações e resistência ao tempo, brincadeiras que são exploradas por crianças somente com a intenção de se divertir, jogos, cantigas e histórias que permanecem na memória e no repertório das crianças ao longo de suas

vidas. Kisomoto (1998, p. 26), salienta que “A criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando. E o conjunto de sua experiência lúdica acumulada, começando pelas primeiras brincadeiras de bebê, evocadas anteriormente, que constitui sua cultura lúdica”.

Estudos têm apontado que nos últimos anos as crianças têm abandonado as chamadas brincadeiras de rua, substituindo-as por brinquedos fabricados pela indústria ou ainda por eletrônicos, tabletes, celulares, vídeo game que são os mais atraentes. Com o advento da era digital milhares de jogos ganham o lugar de brincadeiras de rua (ALMEIDA, 2003), esvaziando de certa forma a cultura do brincar. Como ressalta Postman (1999, p.18) “(...) as brincadeiras de criança, antes tão visíveis nas ruas das nossas cidades, também estão desaparecendo (...) os jogos infantis, em resumo, é uma espécie ameaçada”.

4. METODOLOGIA: A BRINCADEIRA LEVADA A SÉRIO

Entendemos que a pesquisa que melhor se adequa a investigar as questões pertinentes à ludicidade enquanto ferramenta pedagógica no processo ensino-aprendizagem é a pesquisa qualitativa. Para Boaventura (2004), as pesquisas qualitativas são aquelas com dados ricos em pormenores descritivos relativamente a pessoas, locais e conversas, e de complexo tratamento estatístico.

A pesquisa qualitativa não se preocupa com enumerações ou medição dos fatos estudados, não busca generalização estatística dos dados e das constatações. No entanto, todo fenômeno qualitativo é dotado também de aspectos quantitativos (DEMO, 2004).

A metodologia utilizada será a etnográfica aplicada à educação. André (2004, p. 56) define a etnografia como “estudo e descrição dos povos, sua língua, raça, religião e manifestações materiais de sua atividade; descrição da cultura material dum determinado povo”. Ou seja, é a descrição de determinados aspectos da cultura sem que se faça juízo de valor. Nesse sentido, por considerarmos a brincadeira enquanto elemento constitutivo da cultura, compreendemos que o nosso estudo se adequa a tal metodologia.

Contudo, enquanto a etnografia possui amplo interesse na descrição da cultura de um grupo social, a preocupação dos/as estudiosos/as da educação é com o processo educativo porque passa esse grupo. Neste sentido, cabe ressaltar o entendimento de André (2004), de que é preciso fazer uma diferenciação de enfoques nestas duas áreas, pois os educadores não cumprem determinados requisitos da etnografia, como, por exemplo, permanecer uma longa temporada em campo para poder estabelecer o contato, o pertencer ao grupo e os dados serem revelados para a descrição e análises.

4.1 Locus e colaboradores/as da pesquisa

A pesquisa foi desenvolvida numa escola pública do Território de Identidade Norte do Itapicuru – Bahia. A Instituição atende atualmente nos turnos matutino e vespertino, tendo como público 267 crianças das series iniciais do Ensino Fundamental.

A pesquisa teve como colaboradores/as duas professoras do 3º ano das séries inicial do ensino fundamental e dois alunos, sendo uma menina e um menino, também do 3º ano das Series Iniciais do Ensino Fundamental. Vale ressaltar que o/a aluno/a envolvidos na pesquisa estão lotados nas turmas das professoras que também são colaboradoras da pesquisa.

Considerando o anonimato dos/as envolvidos/as optamos por utilizar nomes fictícios. As professoras serão denominadas de Professora Senhora e Professora 2 de Auxiliadora. A aluna será Maria e o aluno João. Os nomes foram escolhidos pelos/as próprios colaboradores/as da pesquisa durante a etnografia considerando a disponibilidade dos sujeitos em contribuir com a pesquisa.

4.2 Técnicas utilizadas

Considerando o *locus* e os/as colaboradores/as da pesquisa, optamos por utilizar as seguintes técnicas: 1) Observação do cotidiano e análise documental, procurando evidenciar a presença ou não da ludicidade na escola, o que se configurou numa etnografia. Foi feito o diário de bordo, elemento imprescindível no método etnográfico (André, 2004); 2) Entrevistas semiestruturadas, com as professoras, o aluno e a aluna. Segundo Lakatos e Marconi (1995), a entrevista semiestruturada é um instrumento de coleta de dados constituído por uma série de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do investigador, já a entrevista semiestruturada é considerada um encontro entre duas pessoas a fim de que, uma delas obtenha informações a respeito de determinado assunto, mediante uma conversação de natureza profissional (LAKATOS E MARCONI, 1995).

5. COMEÇANDO A “BRINCADEIRA” HORA DO RECREIOANÁLISE DE DADO

*“Se a criança é levada
a buscar seu material,
a fazer sua elaboração,
a se expressar argumentando,
a buscar fundamentar o que diz,
a fazer uma crítica ao que vê e lê,
ela vai amanhecendo como sujeito*

capaz de uma proposta própria”.
Pedro Demo

Um dos momentos mais significativos da pesquisa foi o período etnográfico, que aconteceu entre os meses de julho a outubro de 2017. As visitas constantes à escola, durante as aulas e durante o recreio, conversas diárias com alunos/as e professoras, direção e funcionários/as técnicos.

Nesse sentido, faremos inicialmente uma análise de fatos ocorridos durante o recreio. De acordo com Postman (1999) e Almeida (2003), esse tem se configurado no momento ápice da ludicidade e em algumas instituições escolares o único momento dedicado à cultura do brincar, conforme pude constatar no estudo aqui apresentado.

5.1 Ludicidade e gênero: brincadeiras de meninos e de meninas

Não era nossa intenção abordar questões relacionadas às relações de gênero, contudo durante as observações foi perceptível que as crianças as brincavam sempre em grupos e separados por sexo, ficando evidente quais brincadeiras eram de meninos e quais eram de meninas, numa distinção “natural”. De acordo com Louro (2007) a escola é um espaço marcado necessariamente pelas relações de gênero. E tais relações transitam pelo processo ensino-aprendizagem, pelos espaços, sendo mais evidenciado nas brincadeiras.

Futebol na escola é uma brincadeira de menino, já pula corda é brincadeira de meninas. Contudo, em algumas brincadeiras é permitida a presença das meninas, conforme relata Maria¹: “Tem algumas brincadeiras que a gente faz com os meninos”. Continua ela: “pula corda, polícia e ladrão, pia fruta, pia alto, pia ferro. Aprendi todas aqui na escola com os meus colegas”.

De acordo com Rios (2013) as brincadeiras consideradas ingênuas e sem “intenção” acabam por demarcar os espaços de meninos e meninas, sendo o espaço público socialmente dos meninos e o espaço privado das meninas, uma espécie de preparação para a vida adulta.

No período da etnografia constatamos que durante o recreio muitas meninas ficavam dentro da sala de aula brincando de bonecas, comidinha, fazendo roupinhas para as bonecas, suas supostas filhas.

Outro elemento curioso é o uso da tecnologia durante o recreio. Celulares, tablets são comuns entre meninos e meninas. Entre as meninas tais recursos eram utilizados na maioria

¹ As entrevistas com Maria e João foram realizadas no dia 10 de setembro de 2017.

das vezes para ouvir músicas. Entre os meninos prevaleceu os jogos de lutas e guerras. Conforme João afirmou: “É bom demais ver as lutas, parece que é a gente”.

5.2 Escola enquanto espaço do brincar

Estudos sinalizam que, quando a criança brinca ela demonstra prazer em aprender (KISHIMOTO, 1993; ALMDEIDA, 2003). A brincadeira possibilita a satisfação, potencializando os sujeitos para superar barreiras e vencer seus medos, sente-se mais seguro em enfrentar os desafios com segurança e confiança.

Contudo, com o passar dos anos a educação tende a afastar-se das brincadeiras enquanto ferramenta educativa. Nas observações o pátio da escola era praticamente ocupado pelas crianças menores, quando não ficavam nas salas.

Mesmo sabendo da importância das brincadeiras na vida das crianças e sua contribuição no desenvolvimento cognitivo havia pouco empenho por parte da escola em promover tais atividades, conforme ressalta a Professora Senhora²,

Ludicidade é a capacidade de ensinar e de aprender através de brincadeiras tornando as aulas prazerosas, através das brincadeiras as crianças podem ter acesso, ou seja, conhecer outras culturas e vai adquirindo elementos que contribuirão para a formação de sua personalidade, facilitando assim a uma aprendizagem prazerosa.

A Professora Auxiliadora acrescenta informando que “São atividades que se praticam com divertimento e que podem promover a aprendizagem, pois eles interagem, aguçam a curiosidade tornando o assunto mais familiar”.

Porém, elas socializam que mesmo sabendo da importância da ludicidade, esse não é um compromisso da escola, conforme relata a Professora Auxiliadora: “A escola como um todo não promove periodicamente somente em datas como: dia do estudante, dia das crianças, porem nas minhas aulas proporciono brincadeiras e jogos que introduzem o assunto”.

As iniciativas relacionadas à ludicidade, ainda que pontuais são perceptíveis por parte das crianças. Para João “brincar na escola é muito importante. Só brinco na hora do recreio. De durinho, de pula corda e de polícia e ladrão”. No momento da entrevista pude perceber o anseio do aluno em terminar a entrevista para correr e ir brincar.

² A entrevista com a Professora Senhora foi realizada dia 30 de agosto de 2017 e com a Professora Auxiliadora dia 20 de outubro do mesmo ano.

5.3 Aprendizagem lúdica: aprender brincando

Conforme Kishimoto (2005, p. 25) “Para abraçarmos uma proposta pedagógica lúdica é fundamental que brinquemos e, para brincar precisamos colocar-nos em jogo, arriscando-nos com alegria e conquistando essa alegria com nossos parceiros”.

Dessa maneira, entendemos que se quisermos criar ambiente e clima favorável a uma educação, que considere o lúdico como ferramenta importante, é necessário estabelecer ligações entre o brincar e o aprender. A Professora Senhora nos conta que sua prática pedagógica é sempre enriquecida com “Leitura de deleite, hora do conto, dramatizações com músicas, jogos e brincadeiras culturais.” Estabelecendo assim, a interdisciplinaridade, conforme relato de Maria: “Eu brinco de jogo da memória. Tem uma brincadeira que a professora faz coloca a bexiga no pé e de dupla, tem que estourar. Ela faz de vez em quando a da estátua, e deixa a gente brincar de boneca”. De acordo com a Professora Auxiliadora tais brincadeiras ajudam os alunos na compreensão de diferentes disciplinas.

Podemos, então, observar que fazendo parte do programa escolar do professor a brincadeira possibilita à criança descobrir, criar, expressar, decidir, interagir, refletir, construir conhecimento, enfim aprender, afinal, “o brincar é considerado importante, serve para aprender, para extravasar, para refletir sobre o mundo, estimulando a criatividade e auxiliando no desenvolvimento” (ALMEIDA, 2003). As professoras, com esta intencionalidade descrita pelos autores citados, disseram usar jogos no cotidiano de suas aulas.

CONSIDERAÇÕES: A BRINCADEIRA CONTINUA

O lúdico faz parte da vida humana, perpassando desde as atividades mais simples às mais complexas desenvolvidas cotidianamente por homens e mulheres e caracteriza-se por sua capacidade de proporcionar satisfação, funcionalidade e por sua espontaneidade. Sob esta ótica, pode-se justificar importante intervenção do trabalho lúdico, visando o desenvolvimento da criatividade, promovendo no ser humano a satisfação inerente ao trabalho lúdico, considerando-o um meio natural que viabiliza a criança explorar o mundo. Conforme Kishimoto, “é através da atividade lúdica a criança forma conceitos, seleciona ideias e estabelece relações lógicas” (1993, p. 16).

Dessa forma, levar a ludicidade enquanto ferramenta metodológica e pedagógica para a sala de aula nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental implica em conhecermos as diversas possibilidades para desenvolvermos nosso trabalho, até mesmo sob o alicerce das próprias Leis e Estatutos que regem a educação.

Deve-se ressaltar que, a compreensão do lúdico dentro de toda sua subjetividade proporciona a solidificar as relações professor-aluno, sob uma perspectiva duradoura em prol do processo ensino-aprendizagem que instiga os educandos a buscar constantemente seu amadurecimento intelectual, pelo prazer de aprender.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 6ª Ed. Rio de Janeiro: Loyola, 2003.

ANDRÉ, M. E. D. A. de. **Etnografia da Prática Escolar**. Campinas: Papyrus, 2004

ARIÉS, Philippe. **História social da criança e da família**. (trad. Dora Flaksman) 2ª ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

BOAVENTURA, Edivaldo Machado. **Metodologia da Pesquisa: monografia, dissertação, tese**. São Paulo: Atlas, 2004.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei 9394/96**. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1996.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Ministério da educação. **Ensino fundamental de nove anos – orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Secretaria de Educação Básica, 2006.

DEMO, P. **Pesquisa e informações qualitativas: partes metodológicas**. Campinas: Papyrus, 2004.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Atlas, 1995.

LOURO, Guacira. **Gênero, sexualidade e educação. Uma perspectiva pós-estruturalista.** Petrópolis – RJ: Vozes. 2007.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Trad. Álvaro Cabral; Cristiano M. Oiticica. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1962.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança.** Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

POSTMAN, Neil. **Quando não havia crianças.** In: POSTMAN, N. O desaparecimento da Infância. Rio de Janeiro: Grapha, p. 17-33, 1999

RIOS, Pedro Paulo Souza. **Mulheres no Semiárido Brasileiro: uma história invisibilizada.** Revista Ouricuri, Paulo Afonso, Bahia, v.5, n.2, p.001-017. jul./ago., 2013.
<http://www.revistaouricuri.uneb.br/ISSN>

SANTOS, S. M. P. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creches.** 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.