



RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE ATIVIDADES LÚDICAS APLICADAS COM AS TURMAS DO 5º ANO DE UMA ESCOLA MUNICIPAL DE MANAUS

Experience report on play activities applied with the 5th year classes of a municipal school in Manaus

Alfredo Simões

Resumo

Este trabalho traz um relato de atividades lúdicas que foram aplicadas com duas turmas do 5º ano de uma escola municipal na zona sul do município de Manaus, onde foram realizadas alguns jogos e brincadeiras didáticos com o intuito de desenvolver o processo de ensino aprendizagem para os alunos em prol de prepara-los para as provas do SAEB (Sistema de avaliação do ensino básico). As atividades apresentadas nesse trabalho nos mostram o quanto foi importante a realização dessas atividades buscando desenvolver o conhecimento para que todos os envolvidos nesse projeto tenham a ampla consciência do quanto metodologias e projetos fazem a diferença nesse processo da educação. É importante relatar que através desse trabalho se possa ter uma reflexão e renovação das ideias e o quanto essas atividades enriquecem o conhecimento do aluno na escola regular, assim como, eleva o aluno a um outro patamar de conhecimento e experiências que serão para eles inesquecíveis.

Palavras-chave: Alunos; Jogo; Lúdico.

Abstract

This work presents a report of playful activities that were carried out with two 5th year classes at a municipal school in the south zone of the city of Manaus, where some didactic games and games were carried out with the aim of developing the teaching-learning process for students. students in order to prepare them for the SAEB (Basic Education Assessment System) tests. The activities presented in this work show us how important it was to carry out these activities, seeking to develop knowledge so that everyone involved in this project is broadly aware of how much methodologies and projects make a difference in this education process. It is important to report that through this work it is possible to reflect and renew ideas and how these activities enrich the student's knowledge in regular school, as well as raising the student to another level of knowledge and experiences that will be unforgettable for them.



Keywords: Students; Game; Playful.

INTRODUÇÃO

Em uma escola municipal de Manaus, na zona sul, foram realizadas atividades didáticas lúdicas das disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática em duas turmas do 5º ano e isso foi um trabalho diferenciado, dinâmico, prático e bem significativo envolvendo os estudantes, professores e demais colaboradores com o intuito de preparar para as provas do SAEB (Sistema de avaliação do ensino básico) foram desenvolvidas algumas atividades apresentadas nesse trabalho.

O presente estudo tem o objetivo de compartilhar informações vividas, relatando experiências durante a aplicação de atividades lúdicas nas turmas do 5º ano do ensino fundamental, realizadas no período de dois meses especificamente abril e maio, uma vez na semana nos dias de sexta feira, sendo os locais de realização das atividades, a sala de aula e a quadra da escola. Assim, foram aplicadas as atividades com acompanhamento de professores e pedagoga da escola.

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Logo no início do ano foram observados pelos professores que os alunos do 5º ano estavam com dificuldades nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática, com isso chegou-se a uma conclusão de adotarem atividades pedagógicas para que assim os alunos pudessem ter um melhor aprendizado, já se preparando para as provas do SAEB (Sistema de avaliação do ensino básico) que viriam nos próximos meses. Assim durante dois meses foram trabalhados com os alunos do 5º ano atividades voltadas para melhorar no processo de ensino aprendizagem.

Sabemos que as atividades que envolvem jogos e brincadeiras são há muito tempo utilizadas pelo homem, mas que com o tempo vieram se tornando ferramenta pedagógica para desenvolver o ser humano e também a aprendizagem. Assim



professores da escola juntamente com a pedagoga resolveram através de um planejamento adotar atividades para auxiliar os alunos nesse processo de aprendizagem, valendo-se do componente lúdico que conforme Almeida (1995) é uma excelente ferramenta para esse processo uma vez que “a cada dia que passa, a educação lúdica vai ganhando novas conotações e, aos poucos evoluindo do sentido de desenvolvimento, estimulando técnicas para um sentido mais político, transformador e libertador” (ALMEIDA, 1995, p. 21).

Os jogos e brincadeiras são instrumentos que levam o aluno da escola a aprender de maneira lúdica e com mais afinco os conteúdos experimentações que devem ser aplicados durante sua permanência no convívio escolar, pois a brincadeira é capaz abordar vários assuntos que esses alunos necessitam para desenvolverem-se ao longo da vida escolar.

Tanto o jogo como as brincadeiras têm se tornado grandes aliados dos professores pois, muitas vezes as crianças ao entrarem na vida escolar demoram para assimilar determinados conceitos e conteúdos, que ao serem aplicados, com as brincadeiras e jogos elas aprendem com mais facilidade e tendo prazer em estar no ambiente escolar.

Antigamente o lúdico não era tratado como uma ferramenta pedagógica como nos dias atuais, pois argumentavam que somente eram brincadeiras e jogos sem sentido. Mas alguns teóricos ao longo dos tempos constataram que no brincar traz vários benefícios para o desenvolvimento do indivíduo desde criança.

Na atualidade existem diversos jogos e brincadeiras com forte caráter pedagógico que podem ser usados na escola para ajudar no processo de ensino e aprendizagem principalmente naqueles conteúdos que os alunos tem mais dificuldades, o que é muito comum principalmente nos anos iniciais do ensino fundamental.



Ainda existem muitos professores que não utilizam os jogos e brincadeiras por acharem que é perda de tempo na escola e preferem passar conteúdos e atividades podendo muitas vezes utilizar os jogos para desenvolver as habilidades das crianças em sala de aula e utilizam geralmente os jogos para recreação das mesmas, não fazendo jus ao que de fato o jogo é na vida escolar de uma criança. A criança precisa brincar, faz parte da sua natureza e portanto mesmo na escola isso deve ser respeitado e aproveitado como uma oportunidade de aprender brincando.

Embora poucos são os relatos sobre o qual a importância que o(a) professor(a) tem ao aplicar jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem da criança, é indiscutível que ele é o principal responsável ao levar o brincar como ferramenta no processo de aprendizagem, pois ele é o mediador desse processo.

Toda brincadeira ou jogo tem que ter um objetivo a ser trabalhado naquele momento seja em uma quadra ou em sala de aula com respaldo teórico para que não haja conflitos na escola e com a família.

Um desafio ao professor na perspectiva da aprendizagem, é descobrir os motivos que geram baixo rendimento em termos de notas e aquisições. Nesse caso, utilizamos situações com jogos para uma avaliação de desempenho. Um professor que observa partidas e está atento às formas de jogar de seus alunos tem boas condições de avaliar suas competências e dificuldades, ajudando-os a identificarem a origem do problema (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005, p. 27).

O professor tem vários desafios para enfrentar em sala de aula, buscando adequar as metodologias mais satisfatórias para que o aluno possa aprender e com isso ele tem que ser bastante observador para resolver os conflitos de aprendizagem em sala de aula da melhor maneira possível.

Nos dias atuais o professor tem um leque de ferramentas para auxiliar em sala de aula, inclusive os recursos tecnológicos e com isso este professor deve se manter cada vez mais atualizado, em constante processo de formação continuada, devendo ser mais o mais dinâmico possível para prender a atenção dos seus alunos, assim os jogos e brincadeiras estão disponíveis para serem utilizados neste sentido também.



Os educadores muitas vezes se perdem e não conseguem mais atrair a atenção ou motivar seus alunos, pois se o educando mudou, o educador também precisa mudar. Os métodos tradicionais de ensino estão cada vez menos atraentes para a criança, ela quer participar, questionar, atuar e não consegue ficar horas a fio sentada ouvindo uma aula expositiva (LOPES, 2001, p. 22).

O lúdico traz uma série de benefícios não somente para as crianças, mas para todo indivíduo em desenvolvimento, pois toda criança e também adulto gosta de se envolver em jogos e brincadeiras seja na escola como também no ambiente familiar.

Na educação tudo gira em torno do lúdico, que se torna o epicentro da evolução desse ser. Por isso, a educação escolar não pode alijar—se de forma alguma, dessa conjectura cabal. Todavia, o processo educativo escolar pode tem a intervenção do adulto, já pleno de conceitos e preconceitos. (MIRANDA, 2001, p. 87)

Na escola o lúdico é uma ferramenta muito eficaz, pois leva os alunos a aprenderem através de brincadeiras e jogos, e cabe ao professor usar as melhores estratégias para que o seu aluno desenvolva aptidões e possa adquirir conhecimentos com elas.

No contexto das aprendizagens escolares embora apresente grande atividade motora e crescente energia, a partir dos três anos de idade a criança já é capaz de dedicar parte do seu tempo a realização de jogos sedentários. Nessa fase, ela se mostra interessada por brinquedos, jogos de encaixe, papel e lápis, figuras, livros, quebra-cabeças etc. (RAMOS, 2017, p. 19).

Segundo Almeida (1985, p. 34),

Quando nos referimos ao lúdico não estamos apenas considerando o jogo pelo jogo ou como brincadeira qualquer, mas falamos de atividades que assegurem a criança e ser feliz, o direito de ser criança e ser feliz, o direito de ter um aprendizado significativo, prazeroso, extensão de seu próprio mundo, num desafio constante em busca do interminável.

Toda criança tem o direito de brincar, ela se sente feliz ao fazer isso e através disso aprende muito conforme a concepção de aprendizagem significativa. Tal conteúdo se torna parte dela, e de seu desenvolvimento, visto que todas as brincadeiras e jogos tem um significado para ela e portanto este conteúdo



apresentado através dos jogos e brincadeiras carregam o sentimento de bem estar sendo imediatamente assimilados.

Antigamente o lúdico era visto com um significado diferente, sendo que todos os relacionavam apenas para a educação das crianças e para o processo de aprendizagem da mesma, mas hoje não se tem uma concepção diferente, pois percebeu-se que o lúdico envolve todas as fases do desenvolvimento do indivíduo, sendo de fato uma ferramenta pedagógica.

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ela é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo (MALUF, 2003, p. 9).

É algo natural esse processo de desenvolvimento da criança com jogos e brincadeira, pois toda a abordagem é feita de maneira lúdica e contextualizada, descobrindo as habilidades e as necessidades básicas que levam também a construção de conhecimentos, que são imprescindíveis para formar o caráter dessa criança.

O lúdico nos últimos anos transformou-se numa ferramenta de trabalho [...]. Na escola o brincar tem se revelado como estratégia poderosa para as crianças aprenderem, o que demonstra que os concluídos pré-estabelecidos pelos professores podem ser direcionados com brinquedos e brincadeiras que fazem parte da cultura da criança, da escola, tornando mais concreto o aprender (SANTOS, 2001, p. 14).

O lúdico deve está sempre ligado aos professores para ajudar no desenvolvimento do aluno, então podemos dizer que se tornou uma ferramenta essencial no processo de aprendizagem. Sendo que estratégias são elaboradas para que isso torne uma aprendizagem significativa.

As atividades lúdicas representadas pelos jogos, brinquedos e dinâmicas são manifestações presentes no cotidiano das pessoas e, portanto, na sociedade desde o início da humanidade. Todo o ser humano sabe, o que é brincar, como se brinca, por que se brinca, mas a grande dificuldade surge no momento em que se pretende formular um conceito claro sobre o lúdico (SANTOS, 2014, p. 11).



O ser humano já nasce com essa predestinação ao brincar, isso faz parte da sua natureza desde o ventre da sua mãe ao longo de sua existência. E na escola isso inicia na educação infantil e é essencial que se utilize o brincar, pois é através dele que a criança desenvolve e aprende.

O brincar na escola tem que ter um caráter pedagógico para que possa ser fundamentado quando houver problemas com a família na questão de os pais não aceitarem, sendo que a grande maioria já aceita.

O brincar é natural de toda a criança, e busca o desenvolvimento em todo o seu organismo, desenvolve aspectos cognitivos, motores e sociais da mesma e leva a momentos de alegria como também auxilia na construção de conhecimentos para que possa ser desenvolvida de maneira saudável.

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 na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. (LOPES, 2006, p. 110).

A criança começa a desenvolver suas capacidades desde muito cedo, seja por gestos, sons e brincadeiras. Sua imaginação também é desenvolvida a ponto de que ela cria até um ambiente familiar em suas brincadeiras, sua imaginação se mistura com a realidade formando assim brincadeiras diferenciadas.

Os brinquedos terão um sentido profundo se vierem representados pelo brincar. Por isso a criança não se cansa de pedir aos adultos que brinquem com ela. Estas, quando brincam com a criança têm a vantagem de dispor de uma experiência mais vasta, mais rica, podendo ir mais longe com a imaginação, aumentando com isso seu coeficiente, não só de informações intelectuais, mas de nível linguístico (ALMEIDA, 2003, p. 39).

A criança gosta quando um adulto brinca com ela, isso é muito prazeroso e enriquecedor, e leva a imaginar a brincadeira de forma mais ampla e ajuda na sua linguagem. Por isso muitas vezes quando observamos uma criança brincando ela pede para que nós possamos participar de sua brincadeira e geralmente nós a



negligenciamos não dando valor aquilo que ela nos propõe a fazer, achando que é coisa da cabeça dela mas para ela, é algo muito especial. E de fato realmente é mas com um valor significativo para ela e também para seu processo de ensino aprendizagem que fica cada vez mais enriquecido.

As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser proposta na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e no concreto. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar esse tipo de trabalho (MALUF, 2003, p. 29).

Como foi dito, as brincadeiras são muito importantes, pois, o professor pode enriquecer seu trabalho em sala de aula com atividades lúdicas que levem o aluno a aprender de maneira prática e concreta. Isso só ajuda em seu processo de ensino e aprendizagem.

Por tratar-se de ação educativa, ao professor cabe organizá-la de forma que torne atividade que estimule auto-estruturação do aluno. Desta maneira que a atividade possibilitará tanto a formação do aluno como a do professor que atento, aos “erros” e “acertos” dos alunos, que poderá buscar o aprimoramento do seu trabalho pedagógico (KISHIMOTO, 2001, p. 85).

O professor tem um papel fundamental, pois a ele cabe planejar toda brincadeira que for realizar em sala de aula, com embasamento teórico, para que não venha a sofrer represálias pelos pais dos alunos ao saberem que determinada brincadeira foi praticada, já que estes na maioria das vezes, desconhecem o valor e a capacidade pedagógica das brincadeiras para o desenvolvimento social e cognitivo das crianças.

Se ignorarmos as necessidades da criança, aquilo que efetivamente incentiva a agir, nunca seremos capazes de entender seus avanços de um estágio evolutivo para outro, porque cada avanço está ligado a uma mudança e motivos, inclinações e incentivos (VYGOTSKY, 1998, p. 6).

Através de seu desenvolvimento que a criança irá adquirir conhecimentos, e o professor deve ser bastante observador quanto a esses avanços para entender a evolução dessa criança e com isso incentivá-la cada vez mais para aprimorar seus



conhecimentos sobre as relações cotidianas, muito além da Língua Portuguesa e da Matemática. O professor na escola deve se preocupar se o seu aluno está crescendo com a capacidade de se relacionar com o outro, respeitando o meio ambiente e de fato imbuído dos valores da cidadania, tornado-se alguém que irá contribuir com a sociedade.

Como nos diz Cury (2003, p. 23)

[...] Educar é acreditar na vida, mesmo que derramemos lágrimas. Educar é ter esperança no futuro, mesmo que os mais jovens nos decepcionem no presente. Educar é pensar com sabedoria e colher com paciência. Educar é sempre ser um garimpeiro que procura os tesouros do coração.

A educação é essencial para todos, indispensável para o convívio entre as pessoas e fundamental para que possamos viver em mundo melhor, no entanto este processo liderado pelo educador não é fácil, são diversos os desafios para educar um indivíduo mas todos tem que passar por esse processo que é extremamente benéfico e que traz esperança para uma sociedade que precisa ser transformada dia a dia.

Os educadores, apesar de suas dificuldades são insubstituíveis, porque a gentileza, a solidariedade, a tolerância, a inclusão, os sentimentos altruístas, enfim todas as áreas da sensibilidade não podem ser ensinadas por máquinas, e sim por seres humanos (CURY, 2003, p. 65).

A interação que ocorre entre aluno e professor é algo imensurável, para que ocorra o processo de amadurecimento onde são enfatizadas questões de solidariedade e cooperação, assim é construída uma relação saudável e de companheirismo entre as pessoas, isto é a boa vida em comunidades está intimamente relacionada a boa educação, iniciada desde cedo, valendo-se daquilo que é mais atrativo para a criança, os jogos e as brincadeiras.

Hoje na era digital, as crianças estão sendo aprisionadas por aparelhos digitais, como celulares, tablets e outros. Com isso as crianças não estão curtindo sua liberdade de expressão como era antigamente ao brincar nas ruas. A metodologia educacional de utilização do componente lúdico veio para tentar reestabelecer o



brincar na vida dessas crianças, mas de forma que também possam adquirir conhecimentos na escola. Assim serão apresentados neste estudo alguns jogos e brincadeiras que parte do corpo docente utilizou em sala e quadra da escola para promover o desenvolvimento dos alunos do 5º ano.

ATIVIDADES LÚDICAS REALIZADAS COM ALUNOS DO 5º ANO

Durante dois meses, que foram os meses de abril e maio foram realizadas, nos dias de sexta feiras atividades lúdicas com duas turmas do 5º ano, onde foram aplicados jogos e brincadeiras didáticas com tema referente aos aplicados em sala de aula, das disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática. Com isso todos os alunos presentes participaram. Citarei a seguir os jogos e brincadeiras trabalhadas com os alunos, sendo que todos eles estão alinhados ao Currículo escolar municipal, promovendo o avanço do processo de ensino e aprendizagem dos alunos do 5º ano.

TEIA DA MATEMÁTICA

Os primeiros passos desse jogo foram colocar os alunos em uma roda de conversa durante uns 15 minutos, e explicar como funcionaria a dinâmica. Logo depois apresentar a teia da matemática e dividir a turma em grupos de 4 alunos. Em seguida cada grupo retira uma situação problema da teia para resolver (as quatro operações matemáticas), se caso o grupo não souber lança a pergunta para a turma toda, sendo que essas situações problemas são operações fundamentais. Os materiais utilizados foram: papel 40 k, pincel, fita gomada, tesoura e papeis escritos com os problemas a serem resolvidos.

TRILHA DOS SINAIS DE PONTUAÇÃO

Em um primeiro momento colocar todos os alunos em uma roda de conversa, em seguida apresentar as atividades que serão trabalhadas, explicar o jogo que se inicia da seguinte maneira: um aluno começa jogando o dado com os numerais e logo depois outro aluno e o que pegar o maior número inicia a trilha, ao caminhar na trilha e deparar com o sinal do jogo, o aluno irá retirar da latinha uma frase e dirá qual os



sinais da pontuação que estão nessa frase. Assim vence o jogo o aluno que primeiro chegar na saída com os acertos. Os recursos necessários foram: Tnt para confeccionar a trilha, emborrachados e papel 40 kilos.

Varal dos gêneros textuais

De primeiro se faz uma roda de conversa com todos os alunos da turma e logo depois explica-se a dinâmica do jogo, que consiste em um primeiro momento, chamar de um a um para pegar de dentro da latinha um desafio sobre algum gênero e de acordo com seus conhecimentos responder de qual gênero se trata, se responderem correto pontuam e aguardam a próxima vez de jogar e se não responderem ou tiver respondido errado não pontuam, sendo que serão três rodadas e ganham os alunos que alcançarem maior pontuação. Os recursos necessários foram papel quarenta kilos, pincel, tiras de papel A4, cola e isopor.

Através desse trabalho realizados com os alunos do 5° foi possível perceber a importância que o lúdico tem como ferramenta de ensino no processo de aprendizagem dos alunos não importando a faixa etária, pois os mesmos estavam bastante animados ao realizar as atividades.

De acordo com a pedagoga Ana Cristina, os jogos e brincadeiras como essas do projeto realizado com as turmas do 5° ano na escola, trabalham também a construção de vários conceitos de disciplina com os alunos, levando-os a conhecer regras e aprender a respeitá-las de maneira passiva, com paciência e dentre outros princípios e valores.

Há crianças que apresentam um comportamento muito tímido. Algumas são caladas, introspectivas ou sentem muita dificuldade para expressar seus pensamentos. Crianças assim, encontram nas brincadeiras e jogos a oportunidade de desenvolver auto expressão (RAMOS, 2017, p. 22).

Os jogos e brincadeiras por característica estimulam muito o processo de desenvolvimento cognitivo e sociocultural das pessoas, desde crianças até aos adultos mais tímidos, levando-as a compreender e externar seus pensamentos que



muitas vezes não são expressados. Destacando que em um jogo invariavelmente ocorre a interação com o outro, o que pode fazer muita diferença na construção do caráter do indivíduo.

No jogo, aos poucos os alunos vão aprendendo a produzir em equipes, coordenar atividades e esses saberes estratégicos levam à aprendizagem e à democracia. No jogo as regras são fundamentais, pois respeitá-las e sujeitar-se a elas significa vivenciar situações que determinam a prática de valores, como respeito às leis, honestidade, lealdade, solidariedade, respeito ao outro e saber colocar-se no lugar do outro (SANTOS, 2014, p. 42).

A aprendizagem e a democracia são imprescindíveis na vida do ser humano, e o jogo é enriquecedor para que se possa desenvolver os dois, entre outros valores para a vida em sociedades, uma vez que são muitas as habilidades adquiridas através dele.

Os jogos e brinquedos possibilitam situações desafiadoras em que as crianças ultrapassem sentimentos e fatos, combinando-os entre si e os reelaborando criativamente, de acordo com suas afeições, suas necessidades, seus desejos e suas paixões (RAMOS, 2017, p. 48).

Os jogos e brincadeiras ajudam o aluno a aprender trabalhar em grupo, a cooperar e ser solidário, já que em alguns momentos precisam criar suas próprias regras e em outros momentos elas precisam aceitar aquilo que está sendo regido por outros, isso também serve para construir o caráter do indivíduo pautado em uma relação de respeito.

Ter como foco metodológico as atividades lúdicas é entender que a educação não é apenas uma questão racional. A emoção constitui numa ferramenta básica para a adaptação do indivíduo com ele mesmo, com o seu entorno e com a sociedade em geral, pois se sabe que o cérebro humano é composto por esses dois hemisférios: o racional e o emocional. Um ambiente favorável gera prazer e incentiva a aproximação entre as pessoas. Por outro lado, um ambiente neutro, frio e racional gera indiferença (SANTOS, 2014, p. 26).

A educação não é realizada apenas de maneira racional, pois todo ser humano também tem emoções que precisam ser trabalhadas para que se tenha o melhor convívio em sociedade possível e sem dúvidas os jogos e brincadeiras podem auxiliar



nesse processo como indicam os mais diversos autores que se debruçam sobre as questões da educação ao longo dos anos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Falando um pouco sobre a minha participação no projeto realizado com as turmas do 5º ano da Escola Municipal Padre Mauro Fancello foi uma experiência muito boa e poder ter participado ampliou meus conhecimentos na questão relacionada ao processo de ensino aprendizagem com os alunos através de jogos e brincadeiras, contribuindo significativamente com o meu fazer laboral no ambiente escolar.

Conclui-se que o jogo, assim como a brincadeira na educação é uma ferramenta que complementa e auxilia o profissional da educação para uma evolução satisfatória, esse trabalho me remete a pensar em inúmeras possibilidades de o professor utilizar mais essa ferramenta de ensino com os alunos tornando a aula interessante para ambas as partes, pois o jogo na educação possui grande finalidade para a aprendizagem e socialização.

Em relação ao curso de especialização em gestão de projetos e formação docente o qual concluo neste ato, ao enfatizar o seu valor registro que aprendi bastante sobre os conceitos trabalhados em sala de aula durante todo o processo, especialmente com as atividades propostas pela professora Alice Ramos. Agradeço pela sua dedicação e empenho ao apresentar relevantes temas pedagógicos que impactam diretamente o cotidiano da escola mas que antes eram desconhecidos por mim. De igual forma agradeço ao meu orientador que foi um exemplo de profissional Tharcísio Anchieta me auxiliando nessa reta final do curso.

Quero também agradecer a minha esposa e meu filho por me apoiarem durante todo o curso e estarem juntos comigo nessa caminhada. A eles sou muito grato por toda a paciência e estímulo que me dedicaram para que eu pudesse chegar a esse



momento de conclusão de curso e conseqüentemente a conclusão de mais uma etapa da minha vida.

Ofereço ainda este parágrafo a todos que direta ou indiretamente contribuíram para que eu pudesse concluir esta fase de suma importância da minha vida. Professores da escola que estiveram comigo nesse curso de especialização e que se prontificaram a esclarecer minhas dúvidas com todos os seus conhecimentos. Assim como à Universidade do Estado do Amazonas, através do Laboratório de Ensino, Pesquisa e Experiências Transdisciplinares em Educação e o Projeto Oficinas de Formação em Serviço da Divisão de Desenvolvimento Profissional do Magistério da Secretaria Municipal de Educação por oferecer qualidade de ensino e aprendizagem.

Agradeço a Deus, base fundamental para que eu de fato realizasse essa especialização com sucesso.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

_____. **Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. 11. ed São Paulo: Edições Loyola, 2003.

CURY, Augusto Jorge. **Pais brilhantes, professores fascinantes**. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 4.ed. São Paulo, Cortez, 2001.

_____. **Linguagem do corpo e movimento**. Curitiba, PR: Fael, 2006.



MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia S.P; PASSOS, Christie Norimar; **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: Prazer e Aprendizado**. RJ: Petrópolis, Vozes, 2003.

MIRANDA, Simão de. **Do fascínio do jogo a alegria do aprender nas séries iniciais**. Campinas, SP: Papyrus, 2001.- (Coleção Papyrus)

RAMOS, Sandra Lima Vasconcelos. **Jogos e brinquedos na escola: orientação psicopedagógica**. Editora Respel, 2017

SANTOS, Santa Marli Pires (org.). **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ: vozes, 1997.

VYGOTSKY, Lev Seminovith. **A formação da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.