



SEXTOU: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE ATIVIDADES DIDÁTICAS APLICADAS COM A TURMA DO 5º ANO DE UMA ESCOLA MUNICIPAL DE MANAUS

Sextou: an experience report on teaching activities applied with the 5th year class of a municipal school in Manaus

Cláudia Moreira Matos¹

Resumo

Este texto descreve e analisa algumas atividades desenvolvidas com a turma do 5º ano do Ensino Fundamental, durante as sextas feiras, durante os meses de abril e maio de 2023 na Escola Municipal Padre Mauro Fancello – Manaus. As atividades buscam desenvolver o conhecimento para que os alunos possam ter uma aprendizagem significativa, a escola adota em sua estrutura metodológica, projetos interdisciplinares como um complemento de real importância para o ensino e aprendizado em geral. E relatar a realização deste trabalho para que se possa refletir sobre as novas pedagogias de trabalhos que vêm renovar as idéias e importância na escola regular, assim como, compartilhar experiências adquiridas no processo de desenvolvimento dos alunos com a utilização das atividades didáticas.

Palavras-chave: Alunos; Atividades didáticas; Ensino Fundamental.

Abstract

This text describes and analyzes some activities developed with the 5th year elementary school class, during Fridays, during the months of April and May 2023 at Escola Municipal Padre Mauro Fancello – Manaus. The activities seek to develop knowledge so that students can have meaningful learning. The school adopts interdisciplinary projects in its methodological structure as a complement of real importance to teaching and learning in general. And report the completion of this work so that one can reflect on the new pedagogies of work that renew ideas and importance in regular schools, as well as share experiences acquired in the process of student development with the use of didactic activities.

Keywords: Students; Didactic activities; Elementary Education.



INTRODUÇÃO

No início do ano de 2023, eu professora Cláudia Regina, há 32 anos na área da educação e outras professoras observamos que muitos alunos do 5º ano estavam com dificuldades nas disciplinas de Língua Portuguesa principalmente nas habilidades de leitura e escrita, os quais eles vinham apresentando baixo rendimento durante o cotidiano escolar, então em virtude dessa situação foram aplicadas atividades com sequencias didáticas para facilitar o ensino aprendizagem na leitura e escrita na turma do 5º ano B do ensino fundamental.

Em uma escola municipal de Manaus, a partir da disciplina Gestão de Pesquisa do curso de especialização em Gestão de Projetos e Formação Docente da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), onde foram realizadas atividades didáticas das disciplinas de Língua Portuguesa como forma de reforço, já que foram identificadas muitas dificuldades de aprendizagem dos alunos ainda devido a pandemia, que impossibilitou muitos alunos de estarem em sala de aula regularmente. Com isso percebendo a necessidade de um trabalho diferenciado, dinâmico, prático e bem significativo envolvendo os estudantes e incentivando as atividades de sequência didáticas oferecida pelo programa Educa Mais da Secretaria Municipal de Educação com o intuito de preparar para as provas do SAEB (Sistema de avaliação do ensino básico) foram desenvolvidas as atividades apresentadas nesse trabalho.

O presente estudo tem o intuito de compartilhar um relato de experiência vivenciados na turma do 5º ano do ensino fundamental, durante dois meses nos dias de sexta feira sendo que essas atividades foram realizadas na quadra da escola e também em sala de aula. Esse trabalho promove o processo de ensino aprendizagem para facilitar o aprendizado dos alunos.

Com a intenção de promover o ensino aprendizagem foram aplicadas as atividades na turma do 5º ano por ser uma turma com dificuldades no processo de



ensino aprendizagem. Sendo os objetivos conhecer os diferentes portadores de textos existentes.

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO

As atividades desenvolvidas com os alunos do 5º ano tiveram o intuito de promover o ensino potencializando o processo de ensino aprendizagem, sendo de grande importância a todos os envolvidos e mostrando que jogos e brincadeiras tem um papel importante nesse processo, e que se bem aplicados traz uma série de benefícios para auxiliar o professor na aprendizagem dos alunos. Com esse intuito eu, professora Cláudia participei do projeto onde foram realizadas atividades lúdicas para aprimorar o aprendizado dos alunos. A seguir será explicado com embasamento teórico sobre os mesmos.

Jogos

Esse termo foi criado a partir da palavra latina “ludus”, que significa jogo. No século XX que o lúdico ficou denominado pela sua forma, e foram muitos pesquisadores estudando a importância que o lazer e o entretenimento têm na vida do ser humano.

O jogo tornou-se um objeto de investigação e discussão entre estudiosos. Com isso as atividades lúdicas estão representadas pelos jogos e brincadeiras que nos dias atuais são muito utilizados no processo de desenvolvimento infantil, no ensino fundamental e adulto e também nos casos de dificuldades com crianças especiais.

O termo lúdico, ainda é um assunto que traz consigo certa divergência de pensamento, pois vários autores diferem quanto a compreensão deste termo, alguns consideram o brincar um ato levado pela emoção e o jogo por regras. Mas é certo que no dia a dia se utiliza essas atividades lúdicas para descontrair e também adquirir conhecimentos de maneira prazerosa que chamam a atenção do aluno, sendo



exatamente o que ocorreu durante as atividades que foram realizadas na escola em que trabalho e na quadra da escola.

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento (ALMEIDA, 2003, p. 31).

Os jogos e brincadeiras na educação estão direcionados ao processo de ensino aprendizagem de todas as faixas etárias na escola, levando a aquisição, fixação e assimilação do conhecimento. Embora muitos pais e alguns educadores ainda não concordem com o lúdico na educação, essa atividade está cada vez mais presente nas salas de aula, seja através de jogos, de brincadeiras e em alguns casos até com materiais sendo fabricados manualmente pelos próprios professores, como foi o caso do projeto que participei.

O brincar pode ser um elemento importante através do qual se aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem sua ludicidade o prazer de aprender. É através do brincar que a criança interage com o ambiente e o lúdico traz consigo vantagens, pois ele é realizado de forma prazerosa e a criança aprende brincando (MALUF, 2009, p. 29).

O jogo na educação é usado como uma ferramenta que leva para criança e também jovens e adultos a interação com o meio ao que está inserida, além de ser uma atividade que traz alegria e felicidade, e assim vai adquirindo conhecimentos, capacidades e potencialidades.

Os jogos e brincadeiras podem ser delegados no período da recreação, mas também pode estar inserido na sala de aula como um apoio para melhorar a compreensão do aluno, sendo fundamental o seu planejamento antecipado para que de fato seja satisfatório quando realizada de maneira correta com a intencionalidade de aprendizagem.

É certo que o jogo é uma ferramenta para a aprendizagem na qual podemos desenvolver várias competências, como uma ação comum tanto no período da



infância como também na fase da adolescência e adulta e também dependendo do grau de dificuldades dos alunos pode-se inserir essa ferramenta de muita utilidade nesse processo de aprendizagem.

Um dos valores que o educando aprende na escola, é o respeito, que geralmente é um dos critérios do jogo, e o mesmo passa a ver o outro com um olhar diferenciado, mas para que tudo isso seja de fato eficaz é preciso trabalhar as particularidades que cada um tem e isso é muito importante.

Muitos aspectos do conteúdo abordado na escola, passa a ser realmente eficaz na vida do aluno apenas quando é introduzido a partir da brincadeira, e assim o jogo torna-se um instrumento na aprendizagem, revelando o quanto pode ser uma ferramenta capaz de levar o aluno a níveis cada vez mais complexos no seu próprio processo de aprendizagem.

Por isso o brincar é importante para que o aluno também ao jogar possa se socializar com os colegas, e que além do prazer da competição, possa aprender sobre ser responsável pelos seus atos, e também respeite a regras e o outro, valores essenciais para o bem-estar social de uma comunidade.

Como a democracia é algo que todos devem aprender desde cedo, e que as nossas escolhas cabem a nós mesmos e que se respeitarmos as regras possivelmente a brincadeira será promissora em seu processo de aprendizagem.

Alguns jogo e brincadeiras no parque ou quintal, envolvendo o reconhecimento do próprio corpo, o e do outro e a imitação, podem se transformar em atividade da rotina. Bons exemplos são "siga o mestre" e "seu lobo", porque propõem a percepção e identificação de partes do corpo e a imitação de movimentos (BRASIL, 1998, p. 45).

O jogo não precisa necessariamente estar inserido apenas na sala de aula, os ambientes externos propiciam a aprendizagem, como por exemplo os parques, quadras da escola como foi o caso do projeto, que são locais sociais que caso sejam trabalhados dentro da rotina do aluno promovem o seu aprendizado.



O jogo não é algo sem objetivo, de maneira inversa, é a partir dele que o professor observa o aluno e evidencia quaisquer tipos de dificuldades futuras, o auxiliando. E é por meio dos jogos e das brincadeiras que se amplia o horizonte do aluno para que ele seja um ser pensante. Inclusive é importante destacar que o jogo não precisa ser necessariamente estimulado somente na escola, em casa os pais precisam instruir a criança a novas perspectivas de brincar.

O jogo tem suas várias classificações e intenções basta sabermos adequar cada uma, pois obedecer a faixa etária é primordial para que o aprendizado realmente ocorra. Entender a proposta pedagógica para as atividades que envolvem o jogo com clareza, permite que ele seja utilizado como elemento motivador para a aprendizagem de novos conteúdos na sala de aula, assim é necessário ajudar a criar no cotidiano escolar essa proposta pedagógica baseada na metodologia lúdica, para que a brincadeira não seja de maneira alguma encarada apenas como um instrumento de perda de tempo ou para passar o tempo com os alunos.

Piaget foi um dos pesquisadores que mais destacou o jogo como elemento coadjuvante no processo evolutivo da criança e a capacidade socializadora que este possui. Para o autor, o jogo infantil propriamente dito tem início aos dois anos, quando o pensamento verbal e intuitivo tem seu princípio (MIRANDA, 2001, p. 34).

Como Piaget ressalta, o jogo faz com que a criança se desenvolva e também se socialize com o meio em que vive e com todos ao seu redor, uma vez que tal desenvolvimento tem início logo nos primeiros anos de vida, quando a criança começa a explorar o seu processo verbal, ou seja, isso faz parte de todo esse desenvolvimento para que seja construído o caráter do indivíduo.

O jogo é considerado uma atividade muito eficaz e que leva o indivíduo a ação, portanto é algo de natural para o desenvolvimento da pessoa, em tudo aquilo que diz respeito à saúde mental, a educação e no convívio social pois, não existe ninguém que seja autossuficiente para estar só em todas as horas, sempre precisará do outro.



Na infância o jogo ou a brincadeira estão sempre ligados para que assim a pessoa possa desenvolver suas primeiras habilidades e contato com o mundo, já que suas experiências são construídas nessa fase da vida.

Para o desenvolvimento da pessoa ela necessita de satisfação, uma ação cujo o jogo proporciona ao ego humano, seja ela criança ou não, o jogo é uma forma de assimilar, raciocinar onde dessa forma que o homem tem a compreensão de mundo. O jogo possui uma grande importância no desenvolvimento do ser humano principalmente na infância onde é trabalhado o cotidiano, intencionalmente ao nascer a criança já e apresentada a essa experiência no entretenimento proporcionado pela mãe, uma vez que ela já irá naturalmente, por uma questão sociocultural estimular a brincadeira de seu filho mesmo que na forma da linguagem.

As características do gênero humano não são transmitidas pela herança genética, porque não são acumuladas no organismo humano. As características foram criadas ao longo do processo histórico, através do processo de objetivação, gerado a partir da apropriação da natureza pelo homem. A atividade humana, ao longo da história, vai construindo a objetivação, bem como a linguagem e as relações entre os homens, até as formas mais elevadas de objetivação genética, como a arte, a filosofia e a ciência. Cada indivíduo precisa se apropriar de um mínimo desses resultados da atividade social, exigido pela vida no contexto social que do qual faz parte (DUARTE, 1996, p. 40-41).

O desenvolvimento do ser humano é feito de forma gradativa, em cada fase da vida ele acrescenta um conhecimento. Sendo absolutamente dinâmico o processo de desenvolvimento das pessoas perpassa por três fases da vida: infância, juventude e fase adulta. Cabe destacar que em cada uma delas são descobertas habilidades que vão sendo aprimoradas e trabalhadas durante os anos.

Cada atividade antes de ser executada no processo de desenvolvimento desse ser humano tem que ter a pessoa como o centro de toda essa realização, entender que o jogo ou a brincadeira tem o potencial de moldar a personalidade, contribuir em aspectos psicológicos e sociais sendo fundamental o papel de quem evidencia e oferece os benefícios dos jogos. O professor ao se valer deste mecanismo para a



educação pode fazê-lo desde o início do processo de aprendizagem, desde o primeiro contato. O desenvolvimento de uma pessoa tem uma história que vem desde sua criação e evolui ao longo dos anos para que a criança se torne uma pessoa dotada de valores, seja um cidadão, um ser pensante de raciocínio lógico, colaborativo, cooperativo e resiliente.

Para se apropriar dos objetivos ou dos fenômenos que são o produto do desenvolvimento histórico, é necessário desenvolver em relação a eles uma atividade que produza, pela sua forma, os traços essenciais da atividade encarada do jogo (LEONTIEV, 1978, p. 268).

Ao observar a história da humanidade é possível perceber que o ser humano sempre trouxe consigo uma responsabilidade no que diz respeito a produzir, traçar estratégias e que no seu processo de desenvolvimento por muito tempo não existiam por exemplo esses utensílios da modernidade, tudo era arcaico e artesanal, portanto tudo que o ser humano desenvolveu tanto como ser social e intelecto não é herdado e sim aprendido e repassado adiante, neste sentido é possível afirmar que o jogo e as brincadeira já existam no tempo dos pais e dos avós, de forma que a história da criança é a sua própria vivências e experimentações de mundo.

Todos precisamos nos relacionar com o mundo para estarmos bem, para estarmos satisfeitos com o cotidiano, assim o jogo se faz importante, uma atividade que provoca e desperta a curiosidade sobre qualquer processo que possa conciliar, com qualquer processo que possa estar atrelado, logo o esclarecimento da intencionalidade do jogo é importante para que a fase da aprendizagem se desenvolva de maneira satisfatória.

Assim, por exemplo, pode-se organizar um jogo no armazém para ensinar as crianças a utilizarem medidas de peso. Para isso introduzem no jogo uma balança e pesos reais, entrega-se as crianças alguns grãos ou sementes secas, e elas aprendem a medir e pesar objetos variados, desempenhando a função ora de vendedores, ora de compradores. Claro que nesse jogo as crianças podem aprender a pesar, medir contar artigos por unidades e até fazer contas e dar troco. As observações demonstram que no centro da atividade das crianças estão as operações com o peso e outras medidas, os cálculos etc. Mas se relegam a segundo plano entre as pessoas nesse processo (ELKONIN, 1998, p. 401).



Por tanto, o jogo e trabalhar com o objetivo de desenvolvimento humano atrelado as ações que enquanto criança não se tem o domínio da objetividade daquela atividade em sua vida, mas levada em sequência durante seu percurso de aprendizagem será satisfatório no futuro em que deverá de fato viver na coletividade social na qual todos nós estamos inseridos.

O jogo na infância é um processo natural, aos poucos a criança aprende progressivamente ampliando seus horizontes e seus conhecimentos, compreender que a criança necessita desse processo ajuda em seu desenvolvimento, ao brincar a criança se desenvolve individualmente que favorece o seu relacionamento com os outros e com o meio social em que está inserido.

O jogo simbólico é como uma atividade comum desde a infância e muito importante para que possa se desenvolver, sendo assim, o jogo pode ser considerado uma atividade primordial, pois a aprendizagem se inicia nos primeiros anos de vida, sendo um processo de aprendizagem que chega bem antes da criança frequentar a escola.

A distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determina através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colocação com companheiros mais capazes (VYGOTSKY, 1989, p. 97).

O conhecimento é mediado por outras pessoas, em sua concepção a aprendizagem se dá dessa forma através de um mediador pois se houver o domínio das funções da mente facilmente haverá a possibilidade de a criança obter novas zonas de conhecimentos proximal. Sendo assim a aprendizagem antecede o desenvolvimento formando eixo para que outro pensamento possa acontecer. Sendo de extrema importância a aprendizagem escolar para a criança, tendo hoje um mediador e amanhã fazendo sozinho suas próprias aprendizagens.



É neste sentido que VYGOTSKY (1984, p.99) descreve que “o aprendizado humano pressupõe uma natureza social específica e um processo através do qual as crianças penetram na vida intelectual dos que cercam”.

Isso provem da troca de experiência com adultos já experientes, a criança apenas possui suas atividades motoras na qual interagem com o mundo, sem propósitos, após conhecer o indivíduo adulto a criança desenvolve suas próprias experiências a teoria com a prática tornando-se um ser consciente.

ATIVIDADES DIDÁTICAS TRABALHADAS PELOS ALUNOS

Devido as dificuldades enfrentadas pelos alunos do 5º ano do ensino fundamental, da escola Padre Mauro Fancello, foram realizadas algumas atividades didáticas para facilitar a aprendizagem dos alunos para realizar as provas do SAEB (Sistema de avaliação do ensino básico) que seriam realizadas em pouco tempo e ler era uma delas.

Poder ler, isto é compreender e interpretar textos escritos de diversos tipos com diferentes intenções e objetivos contribui de forma decisiva para a autonomia das pessoas, na medida em que a leitura é um instrumento que nós manejemos com certas garantias em uma sociedade letrada (MARTINS, 2014, p. 19).

É muito importante que o aluno possa fazer uma compreensão do que está lendo e principalmente dos mais variados textos, pois isso o faz ter um convívio melhor ao meio social em que vive. É através desse leque de conhecimento que a mente do aluno é aberta, ampliando assim seus horizontes. Com isso uma das atividades propostas para os alunos do 5º ano realizarem, foi sobre textos, chamamos de “Varal dos gêneros textuais”, que falaremos a seguir:

O VARAL DE GÊNEROS TEXTUAIS

É um jogo de regras por utilizar normas previamente estabelecidas, além de classifica-se como: coletivo, educativo, perceptivo, argumentativo, interativo e



integrativo. Essa atividade traz com pilar os gêneros textuais numa perspectiva interdisciplinar, possibilitando ao aluno o desenvolvimento cognitivo, focado nos aspectos da linguagem, comunicação, percepção, atenção, pensamento, favorecendo a associação de conteúdos e conceitos.

De acordo com Vygotsky (1984, p.101) o que dá origem as formas de inteligência:

As interações da criança com as pessoas do seu ambiente desenvolvem lhe, pois, a fala interior, o pensamento reflexivo e o comportamento voluntario, ou seja, a construção da real parte, pois do social (da interação com os outros, quando a criação imita o adulto e é orientado por ele) e, paulatinamente, é internalizada pela criança.

Dessa forma o autor cria um conceito para explicar o desenvolvimento cognitivo com existência da zona de desenvolvimento proximal, na qual a criança soluciona seus problemas com o auxílio de um adulto desenvolvendo seu potencial tendo a experiência da criança como uma primeira etapa.

As brincadeiras e jogos são considerados valores educacionais no desenvolvimento da educação instinto natural, mas que criam diversas habilidades, criando um grau de dificuldade de maneira que os educandos consigam resolve-las sendo apenas instruídos a enfrentar os novos desafios, sendo assim eles aprendem a respeitar regras e trabalham em equipe tornando se um adulto consciente de seus atos.

Embora a atividade seja competitiva o intuito é possibilitar que os participantes expressem o que sabem sobre variados assuntos, exercitem o poder de argumentação e associação, valendo-se de conhecimentos prévios e através da interação com os que possam elaborar novos saberes de forma lúdica e prazerosa.

COMO FUNCIONA

Os alunos um a um pegam dentro da latinha um desafio sobre algum gênero e de acordo com seus conhecimentos respondem de qual gênero se trata, se responderem corretamente pontuam e aguardam a próxima vez de jogar e se não



responderem não pontuam; São três rodadas, ganham os alunos que alcançarem maior pontuação;

Recursos necessários

- Papel quarenta kilo
- Pincel
- Tiras de papel A4
- Cola
- Brindes

Teia dos Advérbios

Quando brincamos com jogos, observamos grande interesse e curiosidade dos alunos. Os alunos ampliam seus conhecimentos e muitas vezes até formam frases. É importante frisar que os jogos são ferramentas pedagógicas importantes nesse processo de ensino aprendizagem.

Para Kishimoto (1996, p. 21):

O brinquedo, a brincadeira e o jogo são recursos auxiliares para o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança. Essas atividades assumem função lúdica, (diversão, prazer ou certo desprazer que o brinquedo propicia) e função educativa (conhecimento e apreensão do mundo, que completa o indivíduo em seu saber).

É nesse sentido que podemos afirmar que ao brincar, a criança revive suas emoções, como alegrias e medos, e seus conflitos, e é também através dela que o desenvolvimento infantil acontece, onde o ser humano começa a desenvolver valores e princípios fundamentais para conviver em sociedade. Assim, portanto, podemos dizer que as brincadeiras são fontes inesgotáveis para o desenvolvimento da criança principalmente na educação.

A teia de advérbios é um jogo de conhecimento, sendo os seus primeiros passos os seguintes:



Primeiramente são criados grupos de alunos e somente um representante de cada grupo para participar, logo em seguida cada participante escolhido dos grupos pega da teia dos advérbios uma frase retirada de um texto e de acordo com seus conhecimentos respondem de quais advérbios se trata. Ao responderem corretamente pontuam e aguardam a próxima vez de jogar e se não responderem não pontuam. Nisso são realizadas três rodadas, vence o jogo os alunos que alcançarem maior pontuação. Os recursos necessários são: papel quarenta kilo, pincel, tiras de papel A4, cola, fita gomada e brindes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Hoje posso dizer que sou uma professora que tem um diferencial na carreira, embora seja professora há 32 anos e com experiências em todos os anos do ensino fundamental I, chegar ao final do curso de especialização de Gestão de Projetos e Formação Docente da UEA baseada nos conteúdos disponibilizados pelo projeto Oficinas de Formação em Serviço foi muito importante para minha vida profissional, que trouxe conhecimentos antes não adquiridos e assim posso dizer que em pleno século XXI a atualização, a formação continuada realizando cursos e especializações na nossa área é uma ferramenta que só traz benefícios para nós professores da rede pública de ensino.

O projeto realizado na Escola Padre Mauro Fancello, juntamente com os alunos do 5º ano do ensino fundamental foi um divisor de águas, pois não só ensinamos como também aprendemos com todos os alunos envolvidos e não há prazer maior do que em trabalhar naquilo que você foi vocacionado para fazer, no meu caso ser professora, pois sou apaixonada por exercer essa profissão que realizo com diligência cotidianamente.

A educação faz parte da vida de todo indivíduo, e somos todos os dias transformados por ela, logo ser um canal para que isso ocorra na vida das pessoas é



um fator que nos motiva todos os dias para perseverarmos e buscarmos conhecimentos. Sou grata por todo aprendizado adquirido durante esses meses com o curso em Gestão de Projetos e Formação Docente e a professora Alice Ramos, que foi excelente em todos os aspectos, dando todo suporte necessário para que assim pudesse finalizar o curso, e também quero aqui externar minha gratidão ao orientador do curso, Tharcísio Anchieta que foi muito importante nesse trabalho de conclusão para que assim pudesse finalizar essa etapa da minha carreira.

Todo as atividades realizadas durante o curso de especialização foram primordiais para que eu, como professora dos anos iniciais, pudesse aprender bastante e assim auxiliar meus alunos que estão passando pelo processo de aprendizagem a adquirir conhecimentos para formação de seu caráter. Também quero agradecer a Deus por ter chegado até aqui e aos meus colegas de profissão que indiretamente me ajudaram a não desistir.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. 11^a. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

BRASIL, MEC/SEF. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

DUARTE, N.A. **Contribuição de uma teoria histórica-social da formação do indivíduo**. Campinas: Autores associados, 1996.

ELKONIN, D. B. Psicologia do jogo. São Paulo, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

LEONTIEV, A. O desenvolvimento do psiquismo. Lisboa: Horizonte, 1978.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.



MARTINS, Maria das Graças Maia. Dificuldade da leitura e escrita nas series iniciais do Ensino Fundamental. Monografia (Especialização) – Curso de Especialização em fundamentos da educação práticas pedagógicas interdisciplinares, Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira – PB, 2014.

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

VYGOTSKY. **A Teoria da aprendizagem sócio histórico de VYGOTSKY** disponível –<http://www.obrasil.com/educação/teorias-da-aprendizagem-social>, 1989.

_____. **Formação Social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos Superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1984.