

CRISTIANI MARTINS DE OLIVEIRA  
GISELE SANTIAGO  
JOCÉLIA AMARAL PEREIRA  
MAYRA VIEIRA  
NORMANDIA LOPES

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA PRODUÇÃO DE TEXTOS**

Ubá  
2006

CRISTIANI MARTINS DE OLIVEIRA  
GISELE SANTIAGO  
JOCÉLIA AMARAL PEREIRA  
MAYRA VIEIRA  
NORMANDIA LOPES

## **JOGOS E BRINCADEIRAS NA PRODUÇÃO DE TEXTOS**

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso –  
apresentado como requisito parcial à conclusão do  
Curso de Pedagogia ministrada pela UNIPAC –  
Universidade Presidente Antônio Carlos.

Orientadora: Silvana Maria de Oliveira Manso

Ubá  
2006

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos ...

Primeiramente a Deus por ter-nos inspirado a conseguir realizar mais esse trabalho.

E aos nossos professores que sempre acreditaram em nós, na nossa vontade de crescer como profissional.

Dedicamos nosso trabalho às nossas famílias, que sempre nos apoiaram muito e a todos que sempre nos incentivaram na realização dos nossos sonhos.

A mente que se abre a uma nova idéia jamais voltará  
ao seu tamanho original.

EINSTEIN

## RESUMO

A forma como o supervisor escolar lida com os problemas educacionais é uma influência que diferencia seu trabalho. Seus projetos devem levar em consideração o entusiasmo e as melhores formas de criar um ambiente propício para a aprendizagem. Sua orientação junto aos professores é de grande importância para a concretização de uma aprendizagem eficiente. O supervisor escolar tem que se preocupar com o tipo de trabalho que os professores realizam com os alunos, instigando-os a procurar sempre coisas novas e diferentes. Criar aulas mais dinâmicas e que chamam mais a atenção das crianças. O tema “Jogos e Brincadeiras na Produção de Textos” foi escolhido porque para a educação esse trabalho requer toda a atenção de um profissional preocupado com o rendimento escolar. Quando o tema é esquematizado e orientado pelo supervisor escolar, faz-se uma união entre as partes envolvidas no processo, de forma que a segurança é maior e as qualidades dos conteúdos apresentadas crescem visivelmente. Para esse estudo foram realizadas pesquisas realizadas sobre por muitos especialistas no assunto. Pode-se destacar, Marly Elisa André, Walter Benjamin, Gilberto Freyre, Jean Piaget, Vygostky, dentre outros. Todos foram de grande importância para a realização de nossa pesquisa e para a avaliação dos dados colhidos durante o trabalho junto ao objeto de estudo.

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	08
2	JOGOS E BRINCADEIRAS	10
	2.1 – Jogos Como Formação humana	11
	2.2 – A Teoria do Jogo	12
	2.3 – A Relação dos Jogos e Brincadeiras com a Interpretação de Texto	13
	2.4 – A função do Educador nos Jogos e Brincadeiras	14
3	METODOLOGIA	16
	3.1 – Contexto de Investigação	16
	3.2 – Procedimentos de Pesquisa	16
	3.3 – Observação	17
	3.4 – Instrumentos de Coleta de Dados	17
	3.5 – Técnica de Análise de Interpretação de Dados	18
4	ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS	19
	4.1 – Relação Teoria com Coleta de Dados	23
	4.2 – Atividade Lúdica	24
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
	REFERÊNCIAS	30

## 1 INTRODUÇÃO

Existem muitas coisas que atravessam a vida das pessoas seja mais, seja menos, seja positiva ou negativamente. Dentre elas, os jogos e as brincadeiras fizeram e fazem parte da vida de todos os seres humanos. Quem nunca brincou ou participou de um jogo qualquer? Há pessoas que ganham à vida jogando e outras passam à vida brincando.

Foi pensando nessa realidade que decidimos, partindo de nossa experiência pedagógica, unir interpretação de texto com jogos e brincadeiras na tentativa de ajudar os alunos a melhor interpretar aquilo que está escrito.

No mundo contemporâneo onde o sentido da visão é extremamente exaltado através de propagandas, cartazes, dentre outros, constatamos, na sala de aula, que os alunos têm falado pouco e quando se expressam não conseguem transmitir com clareza o que desejam. No momento da leitura de um texto, por menor que seja, apresentam enorme dificuldade em interpretá-lo.

Não tivemos a pretensão de trazer algo de novo, mas gostaríamos de desenvolver e mostrar que com um pouco de criatividade as coisas podem melhorar e muito, sobretudo em se tratando de interpretação, trazendo à tona o campo subjetivo unindo-o ao objetivo.

Rogers (1970) já disse que a pessoa atualiza suas potencialidades na medida de sua criatividade. O indivíduo concretiza suas potencialidades próprias por meio de atos criadores. Isto significa que o processo educativo não pode estar submetido a estereótipos, padrões e normas convencionais.

Foi demonstrado que vários fatores influenciam a aprendizagem. Dentre eles se destacam o lugar, o diferente, quebrar a rotina da escola, o fazer algo novo, o inovador, o unir a socialização, a integração e aspectos sistemáticos, comuns em uma escola

Para tanto o trabalho de pesquisa foi diretamente realizado com as crianças, sendo uma observação. As atividades e brincadeiras foram aplicadas e analisadas, tendo como base um fundamento teórico, formado por grandes pesquisadores como Paulo Freire, Vygotsky, Piaget e outros. O aspecto lúdico faz parte da essência humana e é com ele que vamos tentar desenvolver nosso trabalho.

Toda a pesquisa teve como objetivo demonstrar que os jogos e as brincadeiras influenciam de forma marcante no desenvolvimento cognitivo da criança dentro do contexto escolar e social.

Portanto, procuramos fazer uma pesquisa dentro de uma estrutura bem analisada e trabalhada, pois nossa atuação foi direta e a coleta de dados foi toda detalhada para não ter dúvidas quanto ao resultado.

A cada brincadeira realizada na pesquisa foram anotadas as atitudes e suas influências dentro da sala de aula. As crianças passaram por vários tipos de brincadeiras e jogos, todos conhecidos das crianças, o que facilitou a observação.

No decorrer da nossa pesquisa, foi visto que as brincadeiras, como recursos para a aprendizagem funcionam como um incentivo poderoso e eficiente para as crianças aprenderem a interpretar um texto ou produzir seus próprios textos.

Os alunos que participaram das brincadeiras aprenderam o valor do respeito, da solidariedade, do companheirismo e do autocontrole emocional, enfim não só foi trabalhado o lado intelectual como também o lado psicológico.

Foi pesquisado, estudando Vygotsky e Elkonim, como o jogo muda o comportamento das crianças, ajudando na sua socialização, desenvolvimento e maturação. São usadas regras o que mostra para a criança a necessidade de conviver com os limites impostos por elas. Também foi visto que o educador deve ser bem orientado ao aplicar os jogos e as brincadeiras, visando atingir o seu objetivo e planejamento.

Dentro do contexto da investigação, foi usada a observação como meio de compreender a influência direta dos jogos na interpretação de texto. Juntam-se todas as informações observadas e os dados colhidos para ser analisado.

A seguir houve uma interpretação dos jogos e da atuação dos mesmos, dentro do desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem.

## 2 JOGOS E BRINCADEIRAS

Segundo Paulo Freire, de maneira geral, a criança traz consigo o impulso da descoberta, da curiosidade e do querer aprender. Ela mexe com os dedos, inventa vozes, esconde as mãos, descobre os pés, faz algo sumir e aparecer, transforma objetos, inventa coisas e esse jeito de lidar com a realidade já tem aspectos de brincadeira.

Essas atitudes são formas de a criança se descobrir e compreender o mundo que a cerca. É muito difícil encontrar uma criança que não brinca. Se isso não acontece dizemos que qualquer coisa está estranha. As brincadeiras e os jogos alimentam o espírito imaginativo.

Brincar tem o sabor de desconhecer o que conhece, pois cada brincadeira é um universo a ser descoberto.

Os tabuleiros dos jogos, os desenhos de amarelinha, os próprios limites de cada brincadeira mostram isso. Ninguém brinca de casinha de qualquer jeito: escolhe-se cada um dos personagens, dos lugares, dos objetos e a história. Em todo brinquedo existe um campo no tempo e no espaço para ele acontecer, que é diferente do tempo e espaço em que vivemos normalmente.

Porém, brincar não é algo fora da vida, é algo que está presente nela também.

Nesses lugares, habitam a alegria, a tristeza, a calma, a tensão e todos os sentimentos que envolvem cada um de nós.

O jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos; supõe aprender sem obrigação, com prazer e alegria, embora demande exigências, normas e controle.

Em algumas disciplinas, como a psicologia, a biologia, a sociologia, a arte, a antropologia, a música e em outras áreas do saber humano, muitos já estudaram, que brincar na vida das pessoas e dos alunos contribui muito em grande parte dos estudos de sala de aula.

No jogo, mediante a articulação entre o conhecimento e o imaginário, desenvolveu-se o autoconhecimento – até onde se pode chegar – e o conhecimento dos outros - o que se pode esperar e em que circunstâncias.

Para as crianças pequenas, os jogos são ações que elas repetem sistematicamente mas que possuem sentido funcional, isto é, são fontes de significações e, portanto, possibilitam compreensão, geram satisfação, formam hábitos que se estruturam num sistema. Essa repetição funcional esta presente na atividade escolar, pois é importante no sentido de ajudar a criança a perceber regularidade.

Por meio de jogos as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogia: os significados das coisas passam a ser imaginado por elas. Ao criarem essas analogias, tornam-se produtoras de linguagens, criadoras de convenções, capacitando-se para se submeterem as regras e dar explicações.

Além disso, passam a compreender e a utilizar convenções e regras que serão empregadas no processo de ensino e aprendizagem. Essa compreensão favorece sua integração num mundo social bastante complexo e proporciona as primeiras aproximações com futuras teorizações.

A participação em jogos de grupo também representa uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para a criança e um estímulo para o desenvolvimento do raciocínio lógico e intelectual.

Um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver, nesse caso em específico a interpretação de texto.

Quando a criança joga, além de estar aprendendo a conviver e a respeitar seus colegas, ela desenvolve diversas habilidades, tanto no campo das exatas como na área intelectual. O recurso é rapidamente aceito pelas crianças, pois não encerra o aspecto de obrigação ditada pela professora. O estudante aprende e se diverte ao mesmo tempo, assim podem-se utilizar jogos prontos ou então criar versões de acordo com o assunto que se quer tratar.

Por fim, os jogos e brincadeiras deveriam estar sendo postos constantemente em nossas instituições, principalmente naquelas que lidam com crianças, pois em nossa opinião, o brincar não se aprende aleatoriamente e sim nos conteúdos escolares, onde devem e podem contribuir muito na aprendizagem do aluno e nas interpretações de textos.

## **2.1 Jogos como formação humana**

Entendendo o fenômeno da ludicidade como inerente ao processo de formação humana e tendo suas manifestações de plenitude no jogo, o presente estudo procura estabelecer um diálogo em que se faz presente os elementos essenciais do jogo, utilizando como interlocutores dois importantes estudiosos desse fenômeno: Huizinga e Callois. O primeiro destaca sua função e características, o segundo ressalta o tipo de experiência que o jogo proporciona. Direciona-se esse diálogo para a análise e interpretações das expressões de ludicidade que se revelam as cenas do painel central da obra. O jardim das delícias de Hyuromyneis Bloesch. A hermenêutica foi a abordagem metodológica utilizada por possibilitar uma interpretação reflexiva em espiral do fenômeno investigativo. E se as artes plásticas o fator lúdico necessita de sua ação pública para se fazer presente.

Há caso em que os jogos e atividades lúdicas trabalham o inconsciente, deixando aflorar sensações ainda não experimentadas pelas crianças. Ou mesmo sensações comuns, porém fortes. É o caso da agressividade infantil.

À medida que a criança se desenvolve, sua noção de eu e com os outros vai sendo vivenciada de forma bastante exteriorizada. Em todas as atividades, socializadoras de que participa, busca, no outro, alguém ou algo que a complete.

Há crianças que não conseguem controlar seus impulsos e extravasam seus sentimentos negativos nos jogos. É uma ótima oportunidade de trabalhar esses sentimentos, mostrando a ela que há mais sentimentos para ser vividos que a raiva ou qualquer um que seja negativo.

À medida que a criança vai se desenvolvendo, dando prosseguimento ao processo de socialização, no caso os jogos e as brincadeiras, inserindo-se em novos grupos, vão exercitando outras formas de vivenciar sua maneira de ser.

O trabalho com jogos e brincadeiras ajudou a compreender aspectos importantes de aprendizagem da leitura e da escrita. Permitem, por exemplo, que se comece a desvelar as razões pela quais as crianças se sentem inseguras e deslocadas. Com a descoberta desses deslocamentos, nota-se que o eixo das investigações das questões de ensino possui um conhecimento prévio, o que é de grande auxílio para avaliar o grau das dificuldades e encontrar o melhor caminho, a melhor solução para os problemas de dificuldades em interpretação.

Ou seja, com os jogos e as brincadeiras ficam mais claros os motivos da insegurança das crianças. Assim, o educador terá mais conhecimento e pode identificar as dificuldades, para depois saná-las.

A abordagem também utilizada no sentido de servir a interpretação de texto, principalmente em seus sentidos ocultos é dirigida para a compreensão de formas e conteúdos da comunicação humana.

Foi utilizada também para melhor interpretar as imagens do quadro, objeto desse estudo.

## **2.2 A Teoria do Jogo**

Vygotsky e Elkonim (1984) diante de várias pesquisas com crianças de idades diferentes, criaram uma nova teoria sobre jogo. Para eles, a situação imaginária é um conceito central dessa teoria. Destacam-se o papel que a situação imaginária tem para distinguir as condições objetivas que a atividade lúdica oferece e a representação subjetiva que as crianças têm a cada situação objetiva. Para os autores, o educador tem um papel fundamental, uma vez que é ele que será o observador direto do jogo. O educador deve procurar conhecer como cada participante do jogo representa para si cada situação e quais são as regras sociais que eles vão assimilando, bem como em que medida estas regras se constituem em padrões referenciais do comportamento da criança. O educador tem que prestar atenção ao papel que a criança desempenha no processo do jogo, bem como a situação imaginada.

Não se pode perder de vista que o jogo, as brincadeiras e a imitação das crianças são relacionados ao mundo do adulto. Criando assim uma socialização da criança, o seu desenvolvimento e maturação cognitiva.

A forma de a criança olhar o mundo muda, como também mudará a forma dela se relacionar com a leitura e a segurança nas suas atividades diárias. Podendo assim desenvolver a leitura e interpretação de texto.

A atividade concreta do jogo, afetivamente significativa, ao ser interiorizado, ganha um sentido pessoal que se processa e se socializa de várias formas, contribuindo para a reestruturação da

rede de significações sociais. Elkonim discute a importância do jogo de regras para o desenvolvimento de necessidades e motivos da criança. Ela afirma que a consciência da criança se desenvolve durante o jogo e surge assim um novo motivo, o de ser adulto e realizar suas funções. Desta forma, o autor conclui que o jogo ocupa um lugar de orientação primária da origem emocional que impulsiona a atividade humana. Sobretudo, (...) o jogo é um eixo que revela uma nova formação psicológica, onde se realiza o trânsito dos motivos que tem a forma de desejos diretos, pré-conscientes, de matriz afetiva, a motivos que tem a forma de um propósito generalizado, que se encontram no limite da consciência.

*No jogo ocorre a inserção emocional na vida dos adultos e no sentido da atividade humana* (ELKONIM, 1984, p.264)

### **2.3 A relação dos jogos e brincadeiras com a interpretação de texto**

Parece fácil encontrar razões para explicar as dificuldades do aluno. Entretanto, porque no dia-a-dia de sala de aula encontram-se tantas dificuldades para compreender e aceitar que determinado aluno não consiga entender o que o professor ensina a todos.

Com relação aos textos que são trabalhados em sala de aula, ocorre esse fato. O professor consegue compreendê-lo, repassa a todos, mas há alguns que não conseguem entender ou não sabem expressar sua opinião.

Desenvolvendo a capacidade criadora no aluno, certamente, serão sentidas alterações no sistema de ensino, uma vez que a revolução da educação começa no próprio indivíduo. Significa falar de um ambiente educativo permanentemente, flexível, original, desinibido, subjetivo, motivador, independente, criativo e rico em sentimentos e emoções. Nessas condições, acredita-se que o indivíduo teria possibilidade de desenvolver, em si mesmo, um processo, bem como de incrementar sua organização psíquica, dando origem a um homem diferente do convencional, de maneira geral, ver sair da sala de aula. O homem que reconhece que vive de contradição, de competição, de evolução tecnológica, mas que respeita as próprias características e limites para a busca da conquista e da sabedoria.

Tudo isso justifica a implementação dos jogos e brincadeiras dentro da escola, fazendo parte do cotidiano escolar. Eles atuam como fontes de ajuste, criando bases para o desenvolvimento infantil. Brincando e interagindo, as crianças descobrem um mundo próprio, onde podem ser elas mesmas. Aprendem a conviver com regras e limites, estabelecidas pelos jogos e em muitos casos, por elas mesmas.

Portanto,

*Pensar sobre a leitura e os textos escritos a partir da autonomia relativa ante o que é real, ou seja, o que faz parte do cotidiano, implica em dizer que se está diante de um inusitado tipo de diálogo regido por jogos de aproximação e afastamento, em que as invenções de linguagem, a expressão das subjetividades, o trânsito das sensações, os mecanismos ficcionais podem estar misturados a procedimentos racionalizantes,*

*referentes indiciais, citações do cotidiano do mundo dos homens.*(PCN - Língua Portuguesa, 1997, p. 37)

Assim os jogos e as brincadeiras devem fazer parte das atividades das crianças em sala de aula. O lúdico é sinônimo de prazer. E tudo com prazer é mais fácil de realizar e mais gostoso de aprender. E o mundo é visto pelas crianças como algo concreto e real, dando a elas noções de procedimentos próprios da socialização e a capacidade de distinguir o real do imaginário.

Assim ela terá ainda mais consciência de usar a imaginação de forma racional. É de grande importância a necessidade de investir numa organização sistemática para que as crianças convivam com esse ambiente e no futuro saibam que existe um mundo real. Com os jogos as crianças aprendem a organizar as suas ideias e identificar regras básicas para o seu dia-a-dia, como respeito mútuo, limites, justiça e como é fundamental o diálogo entre as pessoas.

Ao desenvolver a criatividade infantil com a ajuda de jogos e brincadeira, o professor desperta o interesse por algo novo, a vontade de aprender dos alunos. Eles lêem os textos com mais atenção, conseguem compreendê-los e interpretá-los usando de criatividade e da imaginação. São capazes de criar seus próprios textos, refazer outros ou mesmo completar frases diversas, organizar frases soltas, enfim, realizar atividades de escrita e leitura. Viajam nas histórias e formulam suas próprias ideias e opiniões. Criam certa independência em sala de aula, aprendem a conviver com respeito e solidariedade.

#### **2.4 A função do Educador dentro dos jogos brincadeiras**

O trabalho com jogos e brincadeiras tem o Educador como orientador, que leva o conhecimento, deixando que as crianças sigam o rumo natural das brincadeiras.

As atividades devem ser planejadas pelo educador, com as estratégias e os objetivos bem definidos. Assim, não será uma brincadeira apenas para ser realizada sem um motivo real. É uma forma de desenvolvimento que utilizará criatividade e imaginação com o intuito de ensinar.

O Educador tem uma responsabilidade muito importante no processo ensino-aprendizagem dentro dos jogos e das brincadeiras: levar os alunos a crescer. Ele precisa estar bem atento para a sequência do jogo, para os possíveis conflitos e o mais importante prestar bem a atenção naquelas crianças que possuem dificuldades. Essas crianças precisam de uma observação mais ativa. Qualquer problema pode deixá-las ainda mais problemáticas e o jogo que era para ser divertido vira um pesadelo.

Depois do trabalho com os jogos e brincadeiras, é a hora de levar toda essa bagagem para os textos e leitura. Mostrando ao aluno que imaginação, criatividade e alegria também podem ser transformadas em textos, sejam aqueles lidos ou contados, criados por eles.

Além de organizador, o professor também é consultor nesse processo. Não mais aquele que expõe todo o conteúdo aos alunos, mas aquele que fornece as informações necessárias, que o aluno não tem condições de obter sozinho. Nessa função, faz explicações, oferece materiais, textos, formula brincadeiras, estimula a criatividade organiza os jogos e relaciona-os aos conteúdos necessários.

Enfim, como o papel do professor é ensinar, no jogo isso não foge às regras, só fica mais prazeroso.

### **3 METODOLOGIA**

Utilizamos a pesquisa qualitativa para a realização dos nossos trabalhos monográficos. Isso porque, embora os números sejam um dado importante, tal pesquisa segundo Tomas Khum veio afirmar que o modelo não é universal, mas social e político.

Sendo assim usaremos a pesquisa qualitativa por perceber nela maior proximidade com a realidade, visto que nela não se pode dar certezas absolutas.

Para que tal pesquisa tenha realidade, ela atendeu alguns aspectos necessários. Foi preciso que os pressupostos teóricos dessem sustentação às nossas observações.

#### **3.1 Contexto de Investigação**

A escola escolhida para a pesquisa pertence a rede municipal da cidade de Dores do Turvo. Os alunos pertencem à 3ª série e possuem a faixa etária de 8 a 10 anos de idade. Todos pertencem a zona urbana e consegue uma interação bem tranqüila ente si.

Por serem alunos, conhecidos por nossa equipe, ficou mais fácil o contato e o trabalho de observação e coleta de dados. Nós podemos analisar suas atitudes e conhecer os seus limites e sua formação intelectual. Assim a pesquisa pôde ser realidade com mais entusiasmo e segurança nos resultados.

#### **3.2 – Procedimentos de Pesquisa**

Nesse trabalho a observação, que é o alicerce orientará nossa pesquisa. Observamos jogos e brincadeiras (amarelinha, queimadas, cabra-cega, pular corda, passar anel e vários outros jogos) que serviram para que observássemos os alunos, em espaços diferentes como: quadra de esportes, pátio da escola, campo, parque de exposições etc. Esses alunos foram observados individualmente e em grupos. Foi analisado seu comportamento de forma atenta e minuciosa e as reações dos alunos.

Realizamos 6 (seis) observações, estando em contato direto com o sujeito pesquisado, nos horários da parte da manhã e 3 (três) vezes por semana. Cada observação teve a duração de vinte e trinta minutos.

### 3.3 Observação

A observação dos fatos, comportamentos e cenários é extremamente valorizados pelas pesquisas qualitativas.

Na observação participativa, nos tornamos parte da situação observada, interagindo por longos períodos com os sujeitos, buscando partilhar o seu cotidiano para sentir o que significa estar naquela determinada situação.

Entendemos que as ações podem ser mais bem compreendidas quando são observadas no seu ambiente habitual de ocorrência. A abordagem se fundamenta na idéia de que o conhecimento se produz na relação entre pesquisador e pesquisado, que tem cada um, uma consistência real e ao mesmo tempo atuam sobre o outro.

A presença do pesquisador na realidade a ser estudada, integrando-se ao contexto da pesquisa e interagindo com os que nela estão envolvidos; a busca da apreensão, das perspectivas e significados que os participantes vão tecendo no cotidiano das interações interpessoais são muito importantes. A criatividade para identificar diversificar instrumentos e procedimentos de coleta de dados. A necessidade de uma postura de respeito e de entendimento do “diferente”. A observação é um olhar que envolve não só a visão, uns modos de ver superficiais, descomprometidos, mas a capacidade de olhar pensante.

### 3.4 Instrumentos de Coleta de Dados

Para que ocorresse maior eficiência da pesquisa, foi criado um meio de observação, onde os alunos foram o foco de uma detalhada análise e reflexão.

Assim pode-se observar por este quadro como foi realizada a atividade:

<b>ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO</b>		
<b>ALUNOS PRESENTES: 3ª série</b>		
<b>FOCO</b>	<b>ALUNOS</b>	<b>ATIVIDADES REALIZADAS</b>
<b>Conflito</b>	Não houve muitos conflitos entre os alunos, pois são. Na sua maioria, crianças acostumadas a trabalharem em equipe	Os jogos, aplicados para os alunos, se referem ao seu dia-a-dia. Como amarelinha, passar anel, pular corda, cabra-cega, queimada e outros jogos que variam de teatros a atividades com palavras. Tudo que engloba a interação, a integração e a formação de pensamentos e atitudes próprias, como forma de desenvolver o intelectual e o
<b>Interesse</b>	Por serem atividades diferentes e lúdicas, os alunos demonstraram um interesse muito grande, o que ajudou muito na participação e no desenvolvimento das atividades	
<b>Interação</b>	As crianças possuem diferentes personalidades. Algumas mais fortes que as outras, mas houve interação e respeito por parte de todos, colaborando e interagindo de forma harmoniosa.	

<b>Desempenho</b>	Com o decorrer das atividades, fez-se claro, a desenvoltura de crianças muito tímidas e o controle daquelas mais ousadas. Tudo para que os jogos pudessem ser mais bem aproveitados pelas crianças.	prazer em aprender.
<b>Competitividade</b>	É claro que houve muita competitividade, afinal essa característica é do ser humano, principalmente na infância. Mas com conversas e autocontrole, essa etapa foi bem vencida e aproveitada para o desenvolvimento intelectual dos alunos.	

### 3.5 Técnica de Análise de Interpretação de Dados

Foram organizados jogos e brincadeiras em dias alternados. Cada brincadeira foi realizada em lugares diferentes com o objetivo de observar as diversas reações que as crianças teriam.

Nas brincadeiras as crianças foram divididas em grupos para facilitar a observação, de acordo com a idade e o temperamento de cada um. As dificuldades que apareceram foram sendo analisadas e comprovadas na medida em que os jogos foram aplicados.

Os jogos e as brincadeiras foram trabalhados e as crianças tiveram vários tipos de reações como: surpresa, tédio, empolgação alegria, raiva, dentre outros. Mas com um trabalho direto de educação e conversa informal foi trazido para os textos as transformações ocorridas nas crianças e aproveitadas para a interpretação de texto e também a produção de outros.

Com a integração jogos e brincadeiras e o trabalho com texto significativos em sala de aula, foi feita uma pesquisa e observado o desenvolvimento cognitivo da criança. Assim durante toda a pesquisa eram colhidos e analisados os dados. Comparados os resultados no decorrer da pesquisa e também com o referencial teórico.

#### 4 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DE DADOS

Observou-se que entre as crianças mais novas ou menos maduras ainda falta socialização por conceber o respeito de unilateralidade, apresentam egoísmo e ainda não adquiriram o conceito de reciprocidade, ou seja, respeito mútuo, outras demonstraram mania de grandeza e superioridade.

Os jogos e as brincadeiras, principalmente aquelas mais comuns, como amarelinha e pular corda, foram observados e analisados primeiro. As crianças tiveram uma reação mais previsível. Esses jogos são mais banais, comuns nas brincadeiras diárias das crianças. As mais novas gostaram mais, enquanto as mais velhas ficaram meio entediadas. Mas, mesmo assim utilizando da imaginação, com músicas folclóricas e brincadeiras diversas, os jogos despertaram o interesse por histórias. E assim o trabalho com a interpretação de texto escrito se desenvolveu. Como por exemplo a música folclórica “Qual é a cor do seu namorado”, elas adoram pular corda, cantando essa música e brincando com os “supostos” namorados. Em sala de aula, numa conversa informal elas revelaram sua vontade de namorar e ter o seu príncipe (ou princesa) encantado. Foi trabalhado um texto comum, a Branca de Neve; conversamos sobre ele; fizeram a sua interpretação e produziram um texto de acordo com a realidade de cada criança.

Com relação aos outros jogos, o interesse foi maior, por todas as crianças. Mas também se exigiu muito da atenção, agilidade, rapidez e percepção. De uma forma lúdica, os aspectos cognitivos desenvolvem, indiferente da idade ou realidade de cada criança, o pensamento, a imaginação e a criatividade do grupo para sair das dificuldades, inculcaram conceitos já mais amadurecidos, como trabalho em equipe, solidariedade com os mais fracos, liderança e senso de justiça. Conseguiram também lutar pelos próprios direitos, dentro das regras dos jogos. Isso ocorreu quando uma das crianças mais velhas tinha a intenção de passar o anel só para aquela que é a sua melhor amiga, mas as regras estabeleciam que todos teriam de passar e ter o anel até o fim da brincadeira. Assim ela aprendeu que há regras e devem ser respeitadas para o bom funcionamento do jogo.

Segundo Bruner (1985, p.552), “A brincadeira contém, de forma condenada, como se no foco de uma lente de aumento, todas as tendências de desenvolvimento. A criança, na brincadeira, como que tenta realizar um pulo acima de nível de seu comportamento comum.” Assim a brincadeira ajuda no amadurecimento. A brincadeira reflete a vontade da criança em fazer parte do mundo adulto. Ela imita as pessoas e se faz passar por outra. Com um bom aproveitamento cognitivo, a criança irá usar essa capacidade para entender os textos e crescer intelectualmente.

Com os jogos, observou-se que o grupo superou, confirmando a teoria de Vygotsky, o egocentrismo cognitivo próprios dos primeiros anos de vida. Em muitos jogos, houve outro fato citado pelo autor, a imitação. Esse conceito, para muitos autores é visto como um fator insignificante. Mas na verdade, influencia de forma importantíssima na maturidade infantil. A imitação juntamente com a imaginação, leva a criança a transformar objetos socialmente construídos e as formas de conduta em funções psicológicas instrumentais.

No decorrer da pesquisa, as crianças passaram por transformações. Tanto na área da aprendizagem como também o amadurecimento natural devido à idade. Mas os jogos influenciaram na formação intelectual dos alunos que foram observados e analisados durante a pesquisa.

A seguir será analisada cada brincadeira:

**a) Amarelinha:** É um jogo muito comum entre as crianças, que brincam até no passeio de casa. Por isso foi fácil levá-las a uma brincadeira saudável e divertida.

Por ser a primeira das brincadeiras, levamos as crianças para o pátio da escola, onde elas se sentiam mais tranquilas e à vontade.

É claro que algumas crianças não queriam brincar, mas com incentivo e muita conversa aceitaram.

No começo, meio constrangidas pela nossa presença, com o tempo se soltaram e entraram no clima da brincadeira. Pularam, gritaram, riam umas das outras, abusavam daquelas que por algum motivo erravam, enfim agitavam como toda criança. Havia aquelas que pulavam com mais destreza, outras tinham dificuldades para pular ou jogar a pedrinha. As mais solidárias ajudavam, enquanto as mais egoístas reclamavam. Em alguns momentos precisou da nossa intervenção para não haver conflitos.

O mais interessante é que durante a brincadeira, contavam casos como se estivessem em casa. Falaram de suas brincadeiras, da família e dos amiguinhos. Nós, como observadoras, participávamos puxando o assunto e deixando que a conversa fluísse.

Essa brincadeira ajudou muitas crianças inibidas a se soltar e sentir mais confiança no seu grupo e em si mesma.

E quando a brincadeira foi repetida mais algumas vezes, observemos o amadurecimento natural do grupo e, principalmente daquelas crianças com mais dificuldades.

**b) Cabra-cega:** Essa brincadeira foi realizada no campo de exposição da cidade de Dores do Turvo.

É um local pouco afastado da escola, portanto foi necessário sair e fazer um passeio diferente com as crianças, que adoraram sair da rotina. E foi esse o melhor estímulo para que a brincadeira fosse aceita e compartilhada por todos do grupo.

O espaço era muito amplo, portanto tivemos que limitá-lo para a segurança das crianças. Fizemos um círculo e ficamos supervisionando a brincadeira bem de perto.

O começo foi meio desanimado. Elas não faziam muito esforço. Mas depois, ninguém segurava o grupo, que pulava, gritava, mexiam com quem estava no “bobinho”, não paravam nem um pouquinho. Houve uma das crianças que, talvez pela falta de destreza, ficava sempre como cabra-cega. Na sua expressão, observamos o seu desgosto, mas por ser muito tímida, não reclamou com ninguém da equipe.

No fim, tudo acabou muito bem, elas se divertiram, mostraram que possuem noção de espaço, ou pelo menos a maioria do grupo. Ajudavam-se quando era necessário, mas também tomavam conta de si mesmas.

- c) Passar anel:** A brincadeira foi realizada no passeio da escola. O grupo foi dividido em 3 (três), para facilitar a brincadeira, pois o grupo é grande para que todos brinquem juntos.
- Na prática todos os grupos tiveram as mesmas reações.
- As crianças mais velhas acharam a brincadeira muito parada. Alegaram ser uma brincadeira de criancinhas pequenas.
- Mas para não contrariar o grupo elas brincaram meio contra a vontade.
- Foi nessa brincadeira que ocorreu mais cumplicidade. As crianças que são mais ligadas pela afinidade, sempre ficavam juntas e o anel não saía de suas mãos. Houve necessidade de nossa intervenção mais uma vez, para que a brincadeira não fosse manipulada e outras crianças também pudessem participar ativamente.
- Com a brincadeira de passa anel, pudemos observar não só a cumplicidade, como também a agilidade, a desenvoltura, a capacidade de blefar e de usar de criatividade, para ganhar o jogo.
- Identificando situações de diversidade durante o jogo as crianças relatam suas atitudes e justificam cada uma delas.
- d) Pular Corda:** Pular corda é outra brincadeira comum para as crianças. Ela já faz parte das brincadeiras de casa, da hora de recreio e da rua. Assim também foi fácil observar as crianças num momento muito familiar e real, onde elas se sentem tranquilas para criar e abusar das formas e maneiras de pular e brincar.
- Levamos as crianças para quadra da escola. Achamos melhor dividir o grupo novamente para melhor observá-lo. Dessa vez, foram apenas 2 (dois) grupos. Com essa divisão não havia muita espera e as crianças não ficaram cansadas.
- Pular corda exige atenção e equilíbrio. Elas conseguem, com muita facilidade, integrarem os dois fatores. Assim, elas podem inventar formas, maneiras, brincadeiras, música e até usar de jogos dentro da brincadeira. Abusam das músicas folclóricas, da agilidade e da destreza.
- Esse é um território das crianças e nele são elas que mandam.
- e) Queimada:** Novamente fizemos um passeio com as crianças para um pouco mais afastado da escola, no campo de futebol, que fica dentro do campo de exposição da cidade. Criança adora sair da sala de aula e fazer algo diferente.
- Assim, o jogo foi realizado no campo. Fizemos as demarcações, dividiu-se o grupo em dois A e B, considerando a primeira vista um equilíbrio aparentado para não haver injustiça.
- Foram jogadas três partidas devido ao tempo disponível, pois estávamos em horário de aula. O resultado foi 2 para o grupo B e 1 para o grupo A.
- Houve reclamações, protestos, pirraças, mas tudo faz parte de um jogo onde a competição é a principal motivação. Porém, foi observado que a vontade de ganhar às vezes supera a razão. Muitas crianças ficam revoltadas porque perderam, saíram chateadas, sem conversar com ninguém. Outras culpavam os mais fracos e se não fosse a nossa intervenção, poderia haver até conflitos.
- Algumas crianças tinham a intenção de mandar, sendo mais autoritárias que o normal. E outras, como tinham opiniões já formadas não aceitaram. Afinal a queimada é um jogo de competição e

trabalho de equipe. Mas as próprias crianças criaram uma forma de encontrar o equilíbrio e continuar o jogo.

Mas, essa situação só aconteceu na primeira vez, com o tempo, a maturidade e a intervenção da professora, as crianças aprenderam a conviver com a perda e a respeitar os que possuem dificuldades.

A competição que antes era motivo de brigas, foi ficando saudável e limpa, visando apenas brincar e se divertir. Conseguiram assimilar criatividade com as regras do jogo para enganar o adversário.

Observamos as crianças que possuem espírito de equipe e de liderança, outras que são mais solidárias, as que são mais egoístas e aquelas que são tão tímidas.

Com o último tipo de criança citada, é necessário um cuidado especial. Os jogos e as brincadeiras podem ajudar muito no desenvolvimento delas. A queimada pode até ajudar, mas precisa ser observada e analisada para que não iniba ainda mais a criança.

**f) Outros jogos:** Esses foram realizados dentro de sala de aula. São brincadeiras realizadas com textos, palavras, frases, teatros e músicas.

Essas atividades são consideradas lúdicas, portanto prazerosas diante das crianças.

As crianças que não estão acostumadas a se expressarem, ficam encabuladas. Mas isso acontece mais no começo. Com o tempo pudemos observar que até a postura das crianças diante dos outros alunos mudou. A confiança cresceu, a timidez não desapareceu totalmente, mas já não atrapalha tanto como antes e a alegria de estar aprendendo está presente nos que gestos e palavras das crianças.

No geral, os jogos em sala de aula foram uma ótima oportunidade de usar da criatividade e imaginação, estimulando o desenvolvimento cognitivo e intelectual da criança. Podem ser realizados em grupos ou individualmente. Jogos com palavras, frases ou expressões ocorrem com a participação individual. Quebra-cabeças, jogos de damas ou dominós são jogados em grupos.

Deve haver uma integração com os conteúdos para que a aprendizagem se dê de maneira lúdica e consequentemente mais divertida.

Dentre eles o que mais nos chamou a atenção foi o teatro. No início elas ficaram encabuladas, mas aos poucos foram se soltando e percebendo que é apenas uma atividade comum na infância. Afinal, as crianças brincam de representar o tempo todo.

Sentiram-se em casa, como se estivessem brincando de casinha.

O texto foi contado e elas tiveram que representá-lo sem ler. Inventaram a maioria das palavras, mas o sentido do texto não foi alterado. Fizeram gestos, riram uns dos outros, paravam para pensar, mas continuavam a seguir com o texto até o fim. Foi um sucesso. Depois tiveram que criar um pequeno texto ressaltando o assunto.

A atividade foi repetida várias vezes e as crianças adoraram cada uma dos textos. Em consequência disso, a produção e interpretação de texto sofreu uma mudança visível.

#### 4.1 Relação teoria com coletas de dados

Nessa pesquisa a prática como complemento da teoria foi uma das afirmações mais claras e precisas que pudemos obter, diante de fatos analisados durante das observações. Comprovamos também o amadurecimento das crianças diante dos jogos em sala de aula e sua influência direta nas atividades com textos escritos.

Como disse Vygotsky (1991), a imaginação da criança, o seu papel dentro do jogo, representa um importante fator no seu desenvolvimento intelectual, que também comprovamos durante a pesquisa.

As brincadeiras foram aplicadas em lugares diversos, para identificar se havia uma influência maior ou não.

Cheguemos a conclusão de que quando os alunos saiam da escola, o rendimento era maior. Pela observação e de acordo com o estudo feito, quando o local é novo e não muito freqüentado pelos alunos há mais entusiasmo, por ser algo diferente. A rotina de sala de aula é quebrada por isso o estímulo é maior.

Enfim, de acordo com a pesquisa realizada, utilizando-se de grandes autores e estudiosos da aprendizagem infantil, os jogos contêm uma bagagem de fatores que auxiliam diretamente e indiretamente na aprendizagem dos alunos.

O lúdico, as brincadeiras, tudo que leva o aluno a aprender brincando, desenvolveu o processo ensino-aprendizagem durante a pesquisa. Mostrando a capacidade que as crianças têm de utilizar seus próprios meios para criar soluções para os seus problemas. Estudando os PCNs e observando os jogos e as brincadeiras, fica claro que o prazer ao aprender ajuda muito no desenvolvimento cognitivo das crianças.

As regras foram trabalhadas com as crianças em cada jogo, comprovando o que Elkonim afirma, como ponto positivo na maturidade e na necessidade de começar a agir como adulto e ter responsabilidades.

As crianças observadas realizaram os trabalhos com muito prazer, o que nos ajudou a não ter grandes dificuldades para coletar os dados e poder analisá-los. Entre elas, por alguns momentos, ocorreram conflitos e desavenças. Talvez pela idade ou mesmo gênios diferentes. Algumas eram mais soltas e conversadas, outras tímidas e recatadas. Muitas possuem uma tendência para a liderança, outras se acomodam e deixam ser levadas. Há também as autoritárias que querem sempre mandar.

Mas quando foi necessário, como observadoras participantes, indagávamos para obter mais informações diante das reações das crianças.

O trabalho de equipe foi visto em algumas brincadeiras, assim também como a agressividade e o egoísmo.

Quando observamos as reações das crianças em sala de aula, com atividade e textos para serem trabalhados, percebemos um desenvolvimento notório. As crianças consideradas mais tímidas e

as que possuem mais dificuldades tiveram uma reação. É claro que nem todas nos surpreenderam, mas se o trabalho continuar com certeza haverá mais incentivos e progresso.

As suas idéias ficaram mais claras, quando expressadas por elas. Conseguiram dar sua opinião sem se atrapalhar e o texto escrito ficou mais coerente. Ao interpretar um texto, houve um melhor entendimento e compreensão de acordo com as atividades que analisamos durante a pesquisa.

A nossa ação como professoras e futuras supervisoras também foi analisada. Dentro da pesquisas nos consideramos como orientadora direta dos jogos e brincadeiras. Pudemos perceber que quando atuava junto às crianças os jogos saíam de forma diferenciada do grupo agindo sozinho. Portanto nos sentimos na obrigação de interferir quando foi necessário para o bom andamento da pesquisa.

Nossa afinidade com as crianças também foi notada junta com as observações realizadas tanto fora da sala de aula como nas atividades internas.

Houve alguns dias que a pesquisa parecia que não iam chegar a lugar algum. Então analisamos todo o processo já trabalhado e o que ainda faltava, quais os pontos para serem concluídos. As falhas foram sanadas e refeitas, e o que estava por ser feito, estudado para se ter a certeza da sua eficiência.

Mas lidar com os jogos é uma coisa direta e concreta, o que facilita a pesquisa e a sua conclusão.

Como futuras professoras regentes, tivemos a autoridade para controlar os conflitos, aproveitar os momentos certos para ensinar o que era necessário, rever conceitos que podiam ser aplicados durante os jogos. E em sala de aula aplicamos as atividades e os textos com muita segurança, motivando as crianças e cuidando daquelas que tinham mais dificuldades.

## **4.2 Atividade Lúdica**

Como toda atividade lúdica, os jogos despertam nas crianças uma forma nova de aprender. Revelam conteúdos, que antes de difícil compreensão, depois ficam fazendo parte da sua bagagem cognitiva.

Como atividade lúdica destaca-se também a música, que foi utilizada pelas crianças na brincadeira de pular corda. Muitas cantavam músicas folclóricas para embalar a atividade de equilíbrio e segurança.

Interpretar e ouvir essas músicas e abrir espaço para todo o processo de aprendizagem lúdico. Mas, acima de tudo, tem que ser significativo para o desenvolvimento dos alunos em sua capacidade de apreciar, assim se estimula a capacidade de produzir.

Nos seus vários estágios do desenvolvimento cognitivo, Piaget fala muito da importância dos jogos para se conhecer as fases pela qual as crianças estão passando. Assim no desenvolver da minha pesquisa foi interessante de observar que cada criança possui um estágio, que é inteiramente

influenciado por jogos e brincadeiras. Estágios esses que dependem da maturidade de cada uma, tanto na idade como no desenvolvimento intelectual.

Ao defrontar com a sala de aula e nela uma atividade divertida, as crianças ficaram entusiasmadas e podiam ser vistos os olhinhos brilhando diante da novidade.

Totalmente estimuladas, elas aprendem por gostar e conseguem criar usando a imaginação e os conteúdos pré-adquiridos.

Segundo a pesquisa, Vygostky considerava a atividade lúdica como uma representação subjetiva. Isso porque a criança faz tudo colocando um pouco de si. Demonstra suas emoções e vontades. E cabe ao educador fazer dessa afirmação um fator aproveitável para o processo ensino-aprendizagem.

Foi dessa forma que ocorreu nessa pesquisa. Elas reagiram usando a si mesmas como forma de fonte de trabalho, isto é, estavam sempre atentas a tudo e eram muito expressivas. Novamente deixo bem claro que nem todas as crianças reagiram da mesma forma. Mas nos referimos dessa forma por ser a grande maioria.

De acordo com os estudos, juntamente com a pesquisa realizada, percebemos que as crianças demonstraram mais maturidade quando foram estimuladas a criar, a se expressar e a usar de sua imaginação.

As atividades lúdicas proporcionam uma formação intelectual, levando as crianças a realizar questões, atividades e produções de texto.

As regras previstas dentro dos jogos foram muito bem trabalhadas e as crianças aprenderam a conviver com elas de forma tranqüila e normal. Aprenderam que a responsabilidade faz parte do cotidiano social.

#### **Grade de leitura: jogos e brincadeiras na interpretação de texto**

<b>ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS FOCO: JOGOS E BRINCADEIRAS NA INTERPRETAÇÃO DE TEXTO</b>	
<b>UNIDADE DE REGISTRO</b>	<b>CATEGORIAS</b>
Influência dos jogos nas atividades diária de sala de aula e no dia-a-dia da criança	Jogos e brincadeiras Amarelinhas, Cabra-cega, Passa anel, Pular corda, Queimadas
Aprender com prazer é mais proveitoso e desenvolve a formação cognitiva das crianças (zona de desenvolvimento real e potencial)	Atividades lúdicas Outros Jogos

**Fonte:** Pesquisa participativa e qualitativa das crianças da 3ª série do ensino fundamental de uma escola municipal da cidade de Divinésia.

Para Vygostky há um conceito de zona de desenvolvimento potencial, que é muito influenciada pelos jogos e brincadeiras. Essa zona de desenvolvimento potencial assinala a área em que o educador pode trabalhar para favorecer o desenvolvimento dos alunos. Descreve o que se refere

às habilidades parciais que os educandos possuem para realizar uma determinada atividade, podendo realizá-la por completo, caso conte com a ajuda do professor ou qualquer outro adulto.

Assim, durante a pesquisa, pudemos notar que as crianças possuem uma capacidade incrível de assimilação, que estimuladas pelas atividades lúdicas se transformam em conhecimento concreto. Tudo isso, orientado pela professora regente, que foi capaz de fazer um planejamento eficiente.

Enfim, o desenvolvimento cognitivo da criança ocorre de forma contínua e progressiva. Ajudando-a a ser uma pessoa criativa e movida pela vontade de aprender sempre mais.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa foi realidade com o intuito de identificar os resultados dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem. E foi com essa idéia que ocorreu os primeiros passos dessa pesquisa.

Ela foi realizada, a princípio como exigência. Mas na medida em que iam acontecendo os estudos percebemos que o trabalho, além de ser interessante, foi também gratificante.

Percebemos-nos aprendendo com as crianças coisas pequeninas como brincar sem preocupações, viver intensamente cada momento e saber ser curioso, perguntando sempre quando e onde ocorrem dúvidas.

Confessamos que as expectativas em relação à pesquisa não foram muito animadoras no começo da pesquisa. O trabalho foi acontecendo e as idéias iam sendo reformuladas, diante de comprovações novas. Muitas dessas idéias foram apenas sendo comprovadas, enquanto outras mudaram diante de conceitos já estabelecidos. Como por exemplo, a desinibição de uma criança por causa de um jogo ou de uma brincadeira influenciar uma produção de texto.

As brincadeiras deixaram as crianças mais à vontade para conviver com os outros e conosco também. Sentimos, a princípio, um pouco de resistência por parte delas. Talvez por que a relação professor – aluno, muitas vezes, seja um pouco restrita, são insuficientes para trabalharmos juntos.

Com o tempo, as atividades fizeram parte de nossa convivência e hoje podemos dizer, que estamos a par de todos os problemas que envolvem esse grupo.

Pudemos comprovar a eficiência que o trabalho com os jogos e as brincadeiras têm na vida escolar da criança, ajudando a aprendizagem e a desinibição comum em crianças tímidas, assim como o controle de limites em crianças opostas.

As atividades lúdicas como os jogos e as brincadeiras transformam a vida escolar de uma criança, na medida em que mostram a ela a sua capacidade de criar, de imaginar. Com a orientação do educador, essa capacidade é trabalhada dentro de textos e leituras. Então nesse momento é que se dá o auge de todo o processo didático: aprender a interpretar textos e criar outros.

Com essa formação já concretizada, as crianças só precisam amadurecer naturalmente, convivendo sempre com o lúdico, com o novo, com o diferente.

É claro que há a necessidade de que o professor saiba estimular os alunos diariamente, trazendo para sala de aula, textos e jogos diferenciados e interessantes.

A escolha dos lugares também foi pensada com o intuito de verificar a influência direta dos locais. Assim cada brincadeira teve como cenários um lugar diferente do outro. O que ficou constatado é que lugares externos chamam mais atenção que a sala de aula.

O fato de um lugar novo ser mais interessante, nos chamaram a atenção nessa pesquisa, uma vez que a realidade externa empolga e as atividades são realizadas com mais entusiasmo.

Ainda existe o favorecimento daquelas crianças que são mais tímidas ou que possuem certas dificuldades. Essas encontram nas atividades lúdicas, o apoio necessário para a sua desenvoltura e segurança. Mas isso só acontece se o professor estiver atento às diversas situações que podem vir a acontecer.

Tomar todo cuidado que for preciso, para não deixar que as crianças, que tendem a mandar mais, manipulem todo o jogo, assim todo o objetivo do professor não será alcançado como previsto. Assim como também salientar aquelas que se acomodam e não ligam para o que está acontecendo a sua volta. Essas também prejudicam todo o processo.

Cabem a nós educadores trabalharmos para que esses fatos não aconteçam com frequência. Afinal, fazemos um planejamento, estipulamos seus objetivos, estudamos nossas estratégias, não podemos esquecer de zelar por elas.

As dificuldades fazem parte de qualquer pesquisa ou trabalho em sala de aula. O que não quer dizer que deva ser deixado de lado. É preciso buscar as falhas, identificar onde pode ser mudado e o criar formas novas de se trabalhar.

Como foi dito por vários autores importantes dentro da educação, os jogos e as brincadeiras estimulam a aprendizagem e criam situações que ajudam as crianças a se soltarem, deixando que o pensamento intelectual se aflore, assim os alunos se sentem prontos para realizar as atividades.

No caso de jogos em sala de aula, principalmente brincar de representar, dá à criança a impressão de estar em casa, brincando com os colegas de faz-de-conta, casinhas ou algo parecido.

A educação em teatros ou representações contribuem para o crescimento integrado da criança sob vários aspectos, dentre eles aceitar as diferenças e construir novas concepções. No coletivo, exercita o senso de cooperação, o diálogo, o respeito mútuo, a reflexão e torna as crianças mais flexíveis.

O teatro também contribui para que crianças mais tímidas, se sintam mais soltas. Isso não ocorrerá na primeira atividade e sim, no decorrer de outros trabalhos com teatros e textos lido e escritos.

Com os jogos, há uma oportunidade de expor opiniões, relatar pontos de vistas, argumentar e contra-argumentar, desenvolvendo atitudes de independência intelectual. Discutir as regras do jogo, lutar pelos seus direitos dentro das normas, faz com que as crianças adquiram maturidade e compreensão de sua ação como ser crítico e inovador.

Os jogos e as brincadeiras dentro do contexto da educação são usados como materiais didáticos muito eficientes e formadores de idéias novas. Quando aplicados, tanto em sala de aula, quanto em atividades externas, despertam nas crianças a sua atenção, o seu interesse e a formação intelectual.

A pesquisa nos fez ciente do nosso trabalho como professoras de 1ª a 4ª série do ensino fundamental. Da responsabilidade de desenvolver a criatividade e a imaginação, para trabalhar os conteúdos necessários, previstos diante de um planejamento. E dá também embasamentos teórico e prático para sermos supervisores educacionais competentes e preocupados com a evolução de nossos alunos.

Os jogos e as brincadeiras são de grande ajuda ao professor, como um método de aprendizagem eficiente e prazeroso. Ele funciona muito bem quando bem planejado e com objetivos claros e específicos.

Auxiliam no desenvolvimento cognitivo, relacionando o intelectual e a formação psicológica. Transformam a visão da criança em relação aos textos lidos e escritos. Criam expectativas em relação à imaginação e um contato direto com a criatividade.

As crianças se sentem mais seguras para ler um texto e conseguem olhá-lo com outra visão. Não a do medo e do receio, mas sim com clareza e facilidade. Quando criam gostam de demonstrá-lo e aceitam opiniões sem criar confusões.

Pudemos, também, criar vínculos com a realidade existente entre o sistema escolar e as atividades lúdicas. Uma união é muito importante para a formação de bagagens estruturais, que serão como alicerces na educação e no processo de aprendizagem.

E crianças sempre nos ensinam mais que nós somos capazes de ensinar.

As crianças envolvidas em nosso trabalho conviveram com os jogos de forma tranqüila e com boa vontade. São na sua maioria alegres e com senso de responsabilidade muito aguçado para a sua idade. A maturidade é uma coisa natural que elas enfrentam como muito bom humor e como é comum entre as crianças, brincando e se divertindo.

**REFERÊNCIAS**

- CALLOIS, R. **Os jogos e ao homem: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- ROGERS, C. R. **Liberdade para Aprender**. Belo Horizonte: Interlivros, 1971
- FREYRE, Gilberto. **Casa Grande e Senzala**. São Paulo: Circulo do Livro, 1988.
- FREIRE, P. **A importância do ato de ler**. 17.ed. São Paulo: Cortez, 1987.
- PCN - Língua Portuguesa**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997. v.2
- PCN - Matemática**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997. v.3
- PIAGET, J. ; INHELDER, B. **Psicologia da criança**. 9.ed. São Paulo: Difel, 1986.
- PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1967.
- VYGOSTKY, L. S. **A Formação social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.