

FERNANDA CRISTINA PAIVA
GERALDINA LOPES REIS
LUÍZA HELENA PINTO MACIEL
ONÍLIA REGINA FURTADO CANESCHI
REGINA CÉLIA EVA
SUELI DE OLIVEIRA DIAS

OS JOGOS COMO FATOR DE SOCIALIZAÇÃO

Ubá / MG

2006

FERNANDA CRISTINA PAIVA
GERALDINA LOPES REIS
LUÍZA HELENA PINTO MACIEL
ONÍLIA REGINA FURTADO CANESCHI
REGINA CÉLIA EVA
SUELI DE OLIVEIRA DIAS

OS JOGOS COMO FATOR DE SOCIALIZAÇÃO

Trabalho de pesquisa apresentado como requisito parcial à conclusão do Curso de Pedagogia da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ubá, Universidade Presidente Antônio Carlos – UNIPAC.

Profª Orientadora: Sylvania Maria de Oliveira
Manso

Ubá / MG

2006

Dedicamos este trabalho com grande amor,
aos nossos maridos, filhos, pais, irmãos e
amigos, que sempre colaboraram conosco em
todos os momentos de nossas vidas.

AGRADECIMENTOS

Extraordinárias lições de vida, extraímos nessa pesquisa, pois concluímos que não a realizaríamos se não contássemos com o interesse, a compreensão, a dedicação e a generosidade de nossos familiares, professores, amigos e entidades de ensino.

A nossa orientadora Sylvania pelas sugestões valiosas para o enriquecimento do trabalho, apoio, dedicação e movimentação na elaboração do mesmo.

A toda equipe de professores do Curso de Pedagogia – UNIPAC/Ubá que colaboraram com o enriquecimento educacional, cultural, social e político, transmitindo seus conhecimentos de uma maneira clara e eficaz, estando comprometidos e envolvidos com a qualidade na educação.

Com muito amor aos nossos familiares, pela força que sempre nos deram em nossas "empreitadas acadêmicas", com inteligência e sabedoria. Às amigas, pelas palavras singelas e, sobretudo, incentivo e motivação.

A brincadeira fornece uma organização para a iniciação de relações emocionais e assim propicia o desenvolvimento de contatos sociais.

WINNICOTT

RESUMO

Este trabalho de pesquisa teve como objetivo observar os jogos e sua interferência na socialização e no processo ensino – aprendizagem numa escola de Ensino Infantil do Município de Ubá, identificando a postura assumida pelas crianças, com relação ao trabalho mediante a utilização dessa estratégia. O método adotado foi a pesquisa qualitativa, que objetivou identificar, na prática educativa, a socialização dos alunos em relação aos jogos educativos, sendo usado como paradigma a timidez e indisciplina diante deste trabalho. Através dos resultados, observou-se a predominância da postura transformadora, com relação à percepção dos jogos e a socialização dos três alunos com quem foi realizada a pesquisa, numa escola da rede Municipal. A partir dos dados, foi possível fazer um elenco de sugestões, apresentando alternativas no sentido de usar mais os jogos como estratégia de socialização, dando-se ênfase ao papel socializador e transformador. Foram feitas também algumas recomendações para o uso adequado dos jogos como fator de socialização.

PALAVRAS-CHAVE: jogos, socialização, ensino - aprendizagem.

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| 1 – INTRODUÇÃO | 08 |
| 2 – JUSTIFICATIVA | 10 |
| 3 – OBJETIVOS | 11 |
| 4 – REFERENCIAL TEÓRICO | 12 |
| 4.1 – O uso dos jogos na socialização | 12 |
| 4.2 – A criança e o brincar através dos séculos | 12 |
| 4.3 – A criança e os jogos | 14 |
| 4.4 – O lúdico na educação infantil | 16 |
| 4.5 – O jogo na escola | 17 |
| 5 - METODOLOGIA | 20 |
| 5.1 – Histórico | 20 |
| 5.2 – Procedimentos | 21 |
| 5.3 – Instrumento de coleta de dados | 21 |
| 5.4 – Técnica de interpretação de dados | 22 |
| 6 – ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DE DADOS | 24 |
| 7 – CONSIDERAÇÕES FINAIS | 28 |
| REFERÊNCIAS | 29 |

1 INTRODUÇÃO

O tema tratado nesta pesquisa releva a importância dos jogos na socialização dos alunos.

Tal tema de estudo teve por direcionamento a questão geradora na qual procuramos investigar se os jogos no sistema educacional interferem no processo de socialização.

De acordo com a situação apresentada surge o seguinte questionamento: como definir estratégias de ensino de modo a possibilitar o trabalho com jogos em prol de uma convivência harmônica entre as crianças?

A infância é parte fundamental da sociedade e a criança é um cidadão, ao jogar, pois está cumprindo seu papel social. A criança está na sociedade, presente nas relações culturais e sociais. Se buscarmos compreender a criança como um cidadão, inserida história e ideologicamente na sociedade, talvez entendêssemos melhor seu lugar social e o que significa o vivenciar atividades como jogos para ela.

A escola, como um espaço privilegiado da criança, precisa enxergar a sua pedagogia através do olhar da criança, dialogar de acordo com sua linguagem, e o trabalho com o lúdico é a linguagem da criança. Ao chegar na escola, a criança precisa desta forma de comunicação. Pois a criança ao ingressar na escola está se inserindo num ambiente totalmente novo e desconhecido, um marco no seu desenvolvimento, ou seja, no seu processo evolutivo, pois é nessa fase que ocorre a separação, por um pequeno período de tempo, do seu meio familiar.

Nesse período de adaptação e socialização na escola, a criança encontra algumas dificuldades. O que poderá contribuir para facilitar seu processo de adaptação e socialização no meio escolar é uma ação metodológica previamente planejada, onde os professores utilizam atividades lúdicas, especialmente as que valorizam a motricidade infantil.

Os jogos e brincadeiras são atividades fundamentais na infância. Através do jogo a criança desenvolverá a capacidade de perceber suas atitudes de Cooperação e interação. Essas atividades oferecem à criança em formação oportunidade de descobrir seus próprios recursos e testar as suas habilidades, além do que, aprenderá a conviver com os colegas nessa interação.

O jogo é sério, é um instrumento de afirmação e é o melhor momento de equilíbrio na criança, assegurando a base de sua personalidade.

Piaget (1973, p. 96), ao considerar o jogo como essencial ao desenvolvimento do pensamento lógico, o insere como uma técnica rica em confronto de diferentes pontos de vista, que o torna particularmente rico para estimular a vida social e atividade construtiva da criança.

Segundo a teoria piagetiana, a ação de jogar exige interpretações, classificações e operações de informações; as crianças aprendem jogando.

A maioria dos filósofos, sociólogos, etólogos e antropólogos concordam em compreender o jogo como uma atividade que contém em si mesmo o objetivo de decifrar os enigmas da vida e de construir um momento de entusiasmo e alegria na aridez da aprendizagem e da caminhada humana pela evolução biológica em busca de uma melhor adaptação, convivência e socialização no ambiente escolar.

A socialização acontece através da associação de várias pessoas submetidas a um regulamento comum, que pode ser do jogo, estimulando a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, proporcionando a aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

2 JUSTIFICATIVA

O presente estudo originou-se das constatações feitas no exercício das atividades de estágio em relação a socialização da criança no espaço escolar, em uma escola da rede municipal, que atende a uma população de baixo nível sócio-econômico e oriundas da Zona Rural. Observou-se na ocasião, que alguns alunos apresentavam dificuldades no processo de socialização, portanto, a escolha do tema “ Os jogos como fator de socialização” partiu dessa necessidade de se estudar melhor e aprofundar.

O tema pesquisado busca revelar a importância dos jogos na socialização dos alunos. Tendo por direcionamento a questão geradora na qual procuramos investigar se os jogos no sistema educacional interferem no processo de socialização.

O objetivo desta pesquisa se justifica pela importância da descrição e análise acerca da metodologia adotada como forma de socialização no ensino fundamental, buscando fundamentação científica para possíveis implementações de sugestões como alternativa na socialização, se assim ficar demonstrado que os jogos são instrumentos fundamentais no processo de socialização.

A pesquisa representa uma oportunidade no contexto educacional brasileiro, de reflexão acerca das estratégias pedagógicas utilizadas nos jogos.

Uma sensação inquietante gera questionamento na prática com jogos, tais como: O que é jogo? Qual a importância do jogo no processo de adaptação? O que é socialização? Afinal, o que fazer para tornar o jogo uma estratégia de socialização, que oportunize adaptação e elimine a timidez e a indisciplina?

Nas últimas décadas a infância foi alvo de muitos estudos e pesquisas. A antropologia, a sociologia, a história e principalmente a psicologia têm se dedicado ao estudo da criança e da sua inserção ideológica e cultural na sociedade. Reconhecer socialmente a criança e valorizar suas especialidades é uma das grandes responsabilidades dos tempos atuais, visto que a criança de hoje apesar de referenciada em Lei como sujeito de direito no interior da sociedade, em alguns aspectos ela ainda continua a margem nas relações sociais, principalmente no que diz respeito ao seu direito de estar na sociedade como um cidadão.

Por acreditarmos no potencial das modalidades lúdicas e tendo em vista a necessidade da realização de um projeto de pesquisa para a conclusão do curso, escolhemos os jogos pedagógicos como forma de socialização.

Espera-se que este estudo possa contribuir de alguma forma, para que os professores do Ensino Infantil analisem criticamente a sua ação pedagógica no trabalho e uso dos jogos no espaço escolar.

3 OBJETIVOS

Com base na proposta de trabalhar com jogos de maneira que oportunize uma melhor socialização, nosso trabalho objetivou:

3.1 Objetivo Geral

Demonstrar a relação que existe entre a pedagogia com jogos e o grau de socialização das crianças no Ensino Infantil.

3.2 Objetivos Específicos

- Analisar a utilização de jogos no processo de ensino aprendizagem e as estratégias usadas;
- Analisar se o uso dos jogos contribui para a socialização das crianças;
- Compreender os espaços que a atividade lúdica ocupa na vida das crianças e o que tem feito o professor para que elas possam efetivamente exercer a vivência do lúdico
- Elaborar sugestões para o uso dos jogos de maneira adequada no espaço escolar.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

O jogo é um divertimento, uma brincadeira, submetido a regras na qual a criança compreende sua sociedade e cultura, que permite, ao mesmo tempo, a construção de significados e interpretações que se adaptam a diversas realidades. É um sério instrumento de afirmação e é o melhor momento de equilíbrio na criança, assegurando a base de sua personalidade.

4.1 O uso dos jogos na socialização

Uma sensação inquietante gera questionamento na prática com jogos, tais como: O que é jogo? Qual a importância do jogo no processo de adaptação? O que é socialização? Afinal, o que fazer para tornar o jogo uma estratégia de socialização que oportunize a adaptação e elimine a timidez e a indisciplina?

O jogo é um divertimento, uma brincadeira, submetido a regras na qual a criança compreende sua sociedade e cultura, que permite, ao mesmo tempo, a construção de significados e interpretações que se adaptam a diversas realidades. É um sério instrumento de afirmação e é o melhor momento de equilíbrio na criança, assegurando a base de sua personalidade.

Assim, no período de adaptação e socialização na pré-escola a criança encontra algumas dificuldades que poderão ser amenizadas através da implementação de uma ação metodológica previamente planejada que utilize atividades lúdicas.

Nesta preparação, torna-se necessário estimular de maneira apropriada o trabalho com jogos, de modo que possa possibilitar o desenvolvimento total e harmonioso utilizando-se de estratégias adequadas, mas subordinadas a princípios gerais e visando a mesma finalidade, a possibilidade de troca de comunicação da criança com o exterior.

A socialização acontece através da associação de várias pessoas submetidas a um regulamento comum, que pode ser um jogo, estimulando a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, proporcionando a aprendizagem, o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

4.2 A criança e o brincar através dos séculos

Nas últimas décadas a infância foi alvo de muitos estudos e pesquisas. A antropologia, a sociologia, a história e principalmente a psicologia têm se dedicado ao estudo da criança e da sua inserção ideológica e cultural na sociedade. Reconhecer socialmente a criança e valorizar suas especialidades é uma das grandes responsabilidades dos tempos atuais, visto que a criança de hoje apesar de referendada em Lei como um sujeito de direito no interior da

sociedade, em alguns aspectos ela ainda continua a margem nas relações sociais, principalmente no que diz respeito ao seu direito de estar na sociedade como um cidadão.

O estatuto da criança e do adolescente _ Lei 8.069/90, que tem como principal objetivo a garantia dos seus direitos pessoais e sociais e a LDB _ 9.394/96, que assegura o direito da criança à educação infantil... Podemos considerar este fato como um avanço, pela primeira vez, a Lei garante o direito da criança à educação infantil. Mas para que a Lei possa se legitimar muitas conquistas ainda devem ser alcançadas, principalmente em relação a uma concepção de infância que realmente seja construída com a criança para que ela possa realmente viver com liberdade os seus direitos já expressos em Lei. O educador Kuhlmann, preocupado com as questões da infância, fala deste aspecto com muita clareza.

É preciso considerar a infância como uma condição da criança. O conjunto das experiências vividas por elas em diferentes lugares históricos, geográficos e sociais é muito mais do que uma representação dos adultos sobre esta fase da vida. É preciso conhecer as representações de infância e considerar as crianças concretas, localiza-las nas relações sociais, etc, reconhecê-las como produtoras da história. (1998, p.31)

É preciso saber que a história social da criança foi marcada por atrocidades e indiferenças no decorrer dos tempos. E para mudarmos nossa forma de pensar não podemos negar os fatos históricos, são elas que nos permitem, do nosso lugar, um olhar distanciado e despido dos preconceitos de cada época, pois só assim é possível a crítica e a reflexão. Mas, apesar de sabermos que as mudanças históricas são lentas e marcadas por avanços e retrocessos, esse é o momento propício para caminharmos em direção à construção de um novo conceito de infância e de uma nova concepção de educação.

Retornando alguns séculos no tempo, tendo como referências estudos históricos, vimos que apenas a partir do século XVII a criança passou a ser reconhecida pela sociedade, saindo do anonimato. Ariès (1981, p.87), historiador francês, nos chama atenção para a condição social da criança na época da antigüidade e idade média: "*assim que a criança superava o período de alto risco de mortalidade, em que sua sobrevivência era improvável, ela se confundia ao mundo dos adultos*".

Nesta época não existia uma noção de etapas do desenvolvimento humano, como nos tempos modernos: não havia o bebê, a criança, o adolescente, jovem e adulto, havia apenas a criança em oposição ao adulto e ao velho, e caso vencesse a morte ela passava a ser vista como um adulto em miniatura, até mesmo na forma de se vestir.

A partir do século XVII a criança por sua ingenuidade e graciosidade passa a ser objeto de distração e relaxamento para o adulto. Posteriormente, um novo sentimento, contraditório ao primeiro começa a aparecer, o de moralização da criança, que passa a ser vista como um ser frágil e inocente que, precisa ser educada e disciplinada, para não ser corrompida pelo mundo adulto.

Entre o final do século XVII e início do século XVIII, os padres Jesuítas, fundamentam sua pedagogia à luz dos conhecimentos da psicologia e de seus métodos para a educação. Até então não havia uma educação destinada às crianças em especial, elas estavam misturadas aos

adultos sem qualquer distinção de ordem física e ou psicológica. Segundo Ariès (1981, p.88) “assim que ingressava na escola a criança entrava no mundo dos adultos. Era um dos traços mais característicos das antigas sociedades”.

Cabe nesta reflexão histórica uma questão: a criança, sujeito sem importância para a sociedade antiga, tinha o direito de brincar? Ou o brincar não fazia parte, como tantas outras atividades, da vida de uma criança? Parece impossível pensarmos em criança sem pensarmos em brinquedo, mas vejamos o que era o brincar século atrás.

Segundo Ariès, na antigüidade as brincadeiras das crianças eram as mesmas dos adultos.

No início do século XII não existia uma separação tão rigorosa como hoje entre as brincadeiras e os jogos reservados às crianças e as brincadeiras e jogos dos adultos. Os mesmos jogos eram comuns a ambos servindo de estreitamento social. (1981, p.90).

Na sociedade antiga, os jogos e as brincadeiras eram muito comuns entre os adultos, constituíam uma das formas mais utilizadas de estreitamento dos laços entre as pessoas e as crianças também participavam juntamente com eles deste valor social.

As crianças não tinham um tempo e um espaço físico e social para brincar, para criar ou adquirir brinquedos. Usavam como brinquedos miniaturas de objetos do universo dos adultos.

Mas é necessário considerarmos ao analisar estas questões que a infância e o brincar possuíam significados diferentes de acordo com as determinações culturais daquela época. Ao nos depararmos com a história da criança ao longo dos tempos ficamos muitas vezes assustados com tanta indiferença, por isso a necessidade de considerarmos a escala social de valores de cada época e relacionamentos aos fatos contemporâneos.

Entretanto temos de possibilitar espaços tanto físico como social para a criança brincar e é dever do adulto deixar que as crianças exerçam o seu direito de brincar. Brincar faz parte da essência da criança e da essência do ser humano. A criança procura sempre brincar, pois dele necessita para construir o seu eu compreender a realidade a sua volta. Ao construir uma situação de faz de conta, ao dar vida a objetos, a criança busca formas próprias de compreender o seu contexto social.

Dizer que a criança sempre buscou formas de brincar é verdadeiro, mas o brincar acompanha a evolução das sociedades e conseqüentemente as concepções, as maneiras e as expressões do lúdico também se transformam ao acompanharem a história.

4.3 A criança e os jogos

Após transitar por alguns séculos de história sobre a infância, a brincadeira e o brinquedo, vimos que o brincar acompanha o homem desde sua ancestralidade. Da mesma maneira que o homem caminha na busca da liberdade, ele anseia por brincar. Brincar é uma forma de libertação. Mas ser criança é sinônimo de tranqüilidade, felicidade? Ao conhecermos um

pouco sobre a história da infância e ao aprofundarmos nos conhecimentos sobre esta fase da vida, veremos que o desenvolvimento do indivíduo não se dá desta forma. Vimos que ser criança não é viver em um mundo irreal, feliz e ingênuo, sem dor. Precisamos é olhar para a criança como sujeito que vive em determinada época, lugar e data engendrada nas relações sociais. Por isso dizemos que ser criança é algo tão sério, pois a partir do momento que ela nasce já é parte da sociedade e como tal precisa de ser respeitada e compreendida.

E como fica o jogar? Atividade tão “simples” e ao mesmo tempo tão séria que diz tanto por si mesma. Assim como a infância, o jogar precisa ser pensado e compreendido. Um jogar em que se faça presente a criatividade, o prazer, o brincar, a imaginação, a construção e a alegria porque é exatamente importante para a criança a experiência da atividade lúdica em sua vida para ela poder ser e acontecer. Também para quem através dos jogos apreenda o mundo à sua volta e compreenda as relações que nele estão presentes.

O jogar como atividade essencial à criança acompanha com ela o caminhar das sociedades. E precisa ser levado a sério, precisa ser praticado e experienciado principalmente pelas crianças. A criança constrói sua identidade jogando e jogar atua sobre a realidade, representando-a e transformando-a num processo que ao mesmo tempo é real e imaginário. No campo da psicologia destaca-se a obra de Vygotsky que afirma:

Sempre que há uma situação imaginária no brincar, há regras, não as regras previamente formuladas e que mudam durante o jogo, mas aquelas que têm sua origem na própria situação imaginária. Portanto, a noção de que uma criança pode se comportar em uma situação imaginária sem regras é simplesmente incorreta. (1994, p.125).

Piaget (1973, p. 96), ao considerar o jogo como essencial ao desenvolvimento do pensamento lógico, o insere como uma técnica rica em confronto de diferentes pontos de vista, que o torna particularmente rico para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança.

A ação de jogar exige interpretações, classificações e operações de informações; as crianças aprendem jogando segundo a teoria piagetiana.

O trabalho com o jogo requer uma organização prévia para evitar problemas de ordem estrutural e uma reavaliação constante. É somente o profissional que sabe exatamente como o material lhe é útil e é ele, também, que deverá tomar as decisões em relação ao planejamento, execução e avaliação das atividades a serem desenvolvidas.

A ação da idade pré-escolar é condição primordial para a estruturação cognitiva. E se reforça no dia-a-dia como ação natural e constante no trabalho com o jogo favorecendo inigualavelmente o desenvolvimento da criança em todos os seus aspectos. No momento de brincar com as coisas e os outros, ela se expressa com o corpo, se constrói no tempo e no espaço aprendendo através de suas próprias ações.

4.4 O lúdico na educação infantil.

Depois de refletir sobre a infância e os jogos, buscaremos neste momento conhecer e compreender os espaços que as atividades lúdicas ocupam na vida das crianças e o que tem feito os adultos para que elas possam efetivamente exercer a vivência do lúdico.

Neste novo milênio é preciso buscar novos caminhos para enfrentar os desafios, a busca do prazer no trabalho, na educação e na vida. Isso se consegue pela via da ludicidade.

A palavra lúdico significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras, e é relativa também a conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte.

As atividades lúdicas são sempre saudáveis, prazerosas e essencial a saúde física, emocional e intelectual do indivíduo e à prática social pela qual a criança exerce sua cidadania. Elas fazem parte da vida do ser humano desde o início da humanidade. Entretanto estas atividades, por muitos séculos, foram vistas como sendo sem importância e tendo conotação pejorativa. Culturalmente somos programados para não sermos lúdicos. Somente a partir dos anos 50 do século passado é que o brinquedo e o jogo começaram a ser valorizados. Tal mudança de enfoque se deu principalmente pelo avanço dos estudos da psicologia sobre a criança que colocou atividades lúdicas em destaque.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades fundamentais da infância como pode ser observado nesta citação de Santos:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (1997, p.12).

A inclusão da ludicidade nos cursos de formação do educador infantil se faz necessário não só porque respalda teoricamente esses profissionais sobre a importância dos jogos e brincadeiras na infância, mas porque, através desses, o próprio professor terá condições de conhecer melhor o seu aluno, a partir das brincadeiras e dos jogos que ele propiciará aos educandos. Tal visão foi se modificando de acordo com as transformações ocorridas na sociedade ao longo dos anos. Nas sociedades passadas os jogos e brincadeiras eram tidos como fúteis e banais.

O computador e a internet, contemporâneos à televisão, fazem parte de um novo paradigma e que vem sendo construído paralelamente aos avanços científicos e tecnológicos da nossa sociedade.

Contudo, mesmo variando as formas e/ou as concepções, as crianças continuam a brincar, mas muitas delas não têm tido a oportunidade de vivenciar o lúdico como deveriam.

Os jogos assumem funções lúdicas e educativas e acerca deles podemos fazer algumas considerações. Entendemos que brinquedo, brincadeira e/ou jogos constituem em recurso auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e sócio emocional da criança. Suas principais funções são:

- a) Função lúdica – O jogo propicia diversão, prazer ou um certo desprazer, mesmo quando escolhido voluntariamente.
- b) Função educativa – O jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Dentre outras características, os brinquedos e jogos devem, de acordo com Lopes :

Ser estimuladores da imaginação infantil, possuir forças socializadora, ajudando no processo de interação grupal, liberar a emoção infantil, ser vir de meio facilitador no processo de interação grupal e auxiliar na aquisição da auto estima. (2002, p. 10).

Os estudos e pesquisas realizadas na área da Educação Infantil sinalizam a criança como uma criatura que apresenta características e especificidade própria e que encontra na atividade lúdica uma forma de mostrar sua criatividade, sua emoção, seu descontentamento, suas maneiras de pensar e agir. Para isso faz-se necessário um educador qualificado, comprometido com sua práxis e que junto da criança possa construir novos conhecimentos e promover situações compatíveis com as necessidades apresentadas por estas, oportunizando a estimulação para o seu desenvolvimento integral.

4.5 O jogo na escola

A maioria dos filósofos, sociólogos, etólogos e antropólogos concordam em compreender o jogo como uma atividade que contem em si mesmo o objetivo de decifrar os enigmas da vida e de construir um momento de entusiasmo e alegria na aridez da aprendizagem e da caminhada humana pela evolução biológica.

Assim, brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual.

Toda criança vive agitada e em intenso processo de desenvolvimento corporal e mental. Neste desenvolvimento se expressa a própria natureza da evolução e esta exige a cada instante uma nova função e exploração da nova habilidade.

Essas funções e essas novas habilidades, ao entrarem em ação, impelem a criança a buscar um tipo de atividade que lhe permita manifestar-se de forma mais completa. A imprescindível “linguagem” dessa atividade é o brincar, é o jogar.

Portanto, brincadeira infantil está muito mais relacionada a estímulos interno do que a continência exteriores. A criança não é atraída por algum jogo por forças externas inerentes a ele, mas sim por uma força interna, pela chama acesa de sua evolução. É por essa chama que busca no meio exterior os jogos que lhe permitem satisfazer a necessidade imperiosa posta por seu crescimento.

Existem dois aspectos cruciais no emprego dos jogos como instrumento de aprendizagem significativa. Em primeiro lugar, o jogo ocasional, distante de uma cuidadosa e planejada programação, é tão ineficaz quanto um único momento de exercício aeróbico para quem pretende ganhar maior mobilidade física. E, em segundo lugar, uma certa quantidade de jogos incorporados a uma programação somente tem validade efetiva quando rigorosamente selecionada e subordinada à aprendizagem que se tem como meta. Em síntese, jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem rigoroso e cuidadoso conhecimento, marcados por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhe o progresso dos alunos e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, mas sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar.

Nem todo jogo, portanto, deve ser visto como material pedagógico. Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolver-se o primeiro com intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.

Existem quatro elementos que justificam e, de uma certa forma, condicionam a aplicação dos jogos. Esses elementos não se graduam pela importância, e independente da ordem que forem apresentados, devem ser levados em conta. São os seguintes:

- 1) Capacidade de se constituir em fator da auto-estima do aluno _ jogos extremamente “fáceis” ou cuja solução se coloque acima da capacidade de solução por parte do aluno causam seu desinteresse, e o que é pior, sua baixa estima, associada a uma sensação de incapacidade ou fracasso. Neste particular é importante que o professor possa organizá-lo para simbolizarem desafios intrigantes e estimulantes, mas possíveis de serem concretizados pelos alunos, individualmente ou em grupo. Esse nível de dificuldade ideal não é parte inerente do jogo, mas provém de acuidade e perspicácia de observação do professor, que pode, aqui e ali, dar algumas “dicas” facilitadoras, se julgar muito difícil ou criar estratégia mais complexas. Palavras e outros símbolos sempre devem encerrar a atividade e ser seguido de entusiástico convite para outro jogo na próxima vez.
- 2) Condições psicológicas favoráveis – O jogo jamais pode surgir como “trabalho” ou está associado a alguma forma de sanção. Ao contrário, é essencial que o professor dele se utilize como ferramenta de combate à apatia e como instrumento de inserção a desafios grupais. O entusiasmo do professor e o preparo dos alunos para um “momento especial a ser propiciado pelo jogo” constituem recursos insubstituíveis no estímulo para que o aluno queira jogar. Os jogos devem ser cuidadosamente introduzidos e as posições dos alunos claramente definidas.
- 3) Condições ambientais – A conveniência do ambiente é fundamental para o sucesso no uso dos jogos. O espaço necessário a manipulação das peças é sempre imprescindível, assim como sua cuidadosa embalagem, a organização e higiene da mesa ou mesmo do chão em que o aluno usa para esta atividade.

- 4) Fundamentos técnicos – Um jogo jamais deve ser interrompido e, sempre que possível, o aluno deve ser estimulado para buscar seus próprios caminhos. Além disso, todo jogo sempre precisa ter começo, meio e fim, e não se programando existem dúvidas sobre a possibilidade de sua integral consecução.

Os jogos permitem uma grande mobilidade, quer seja física ou imaginária a todas as crianças. Por mais apáticas ou rebeldes que as mesmas possam ser, as crianças gostam sempre de jogar alguma coisa. Motivam-se com o desafio e com a novidade de entrar no mundo que não conhece, apurando e lapidando o seu imaginário. Daí que, por momentos, a realidade seja totalmente esquecida para que a criança se entregue a essa nova experiência.

Os jogos levam ao relaxamento e a uma certa liberdade individual mesmo que se esteja com um conjunto vasto de pessoas. Os jogos se adequam à idade de cada criança e o objetivo do jogo, bem como o grau de dificuldade do mesmo, passa sempre pela capacidade dos mais novos tendo em conta a idade cronológica da mesma.

Considerando todas essas condições, conhecendo diferentes jogos voltados para a construção do conhecimento, sabendo-se as estratégias mobilizadora e sua atenção e envolvendo-os aos conteúdos curriculares como ferramenta estimuladora, os jogos tornam a aula bem mais atraente, devolvem ao professor seu papel como agente construtor do crescimento do aluno, eliminam o desinteresse e, portanto, a indisciplina, devolvendo à escola sua função de agente responsável por pessoas mais completas e, naturalmente, por um amanhã muito melhor.

5 METODOLOGIA

Este capítulo descreve os procedimentos metodológicos utilizados na pesquisa.

5.1 Histórico

Para fazer esta pesquisa escolhemos a metodologia qualitativa, uma metodologia que tem como características principais a visão de uma realidade vista de maneira holística, a rejeição da idéia da neutralidade do pesquisador, a ênfase na interpretação dos fatores sócio-histórico-culturais e políticos envolvidos.

Considerando-se pesquisa como instrumento para aferição de situação dentro do campo das ciências humanas, encontra-se nas pesquisas de base qualitativa mais elementos que a tornam eficiente. Como o trabalho que hora desenvolvemos refere-se a situações de ensino-aprendizagem, a pesquisa qualitativa é, com certeza, a forma mais eficiente para alcançar os objetivos a que nos propomos.

As pesquisas qualitativas levam em conta uma série de fatores que podem interferir no processo, mas que não possuem validade universal nem podem ser mensurados em números e gráficos.

Atuando-se junto de criança, é necessário considerar como fatores determinantes o ritmo de cada um, as preferências, as habilidades, enfim, considerar cada aluno em sua individualidade. Outro elemento a ser considerado é a não neutralidade do pesquisador, no caso o professor, que como parte integrante do processo acaba por interferir no seu desenrolar, atuando como um observador que pratica, por isso influencia. A coleta e interpretação de dados, neste caso, devem levar em consideração o nível de influência do pesquisador, sempre tomando o cuidado para que os resultados não sejam distorcidos.

A pesquisa qualitativa requer um contato direto com o sujeito a ser investigado e uma preocupação maior com o processo do que com os resultados.

A pesquisa qualitativa é, portanto, a estratégia de pesquisa que se estabelece através da consideração e valorização de elementos que seriam desconsiderados em uma pesquisa meramente quantitativa. Tais elementos, detalhes e características individuais que não poderiam ser repetidos e nem universalizados, careceriam da validade científica se fosse aplicados os princípios positivistas, por exemplo. Entretanto estes elementos podem ser determinantes, muito importantes para que se compreenda melhor os mecanismos que regem a construção do conhecimento por parte do aluno. Portanto, caso seja abandonados em nome da validade científica ou da aferição de dados numéricos irrefutáveis, pode - se estar comprometendo todo o trabalho, concorrendo para que os princípios não sejam entendidos a fundo, assim como para que as possíveis soluções propostas para a questão não sejam eficientes.

Partindo-se do princípio acima proposto, adota-se para o presente trabalho a pesquisa qualitativa, considerando esta como uma estratégia de pesquisa em que cada aluno observado será objeto de uma análise única, comparando-se os resultados a partir de suas relações em termos de assimilação, construção de conhecimento e capacidade de socialização. Paralelamente será feita uma análise geral, sob o ponto de vista dos resultados práticos em termos de evolução de conjunto. Por outro lado o trabalho do professor, enquanto pesquisador, será considerado de forma a permitir mudanças de rotas a partir do momento em que parecer que adaptações sejam necessárias para maior eficiência do processo.

5.2 Procedimentos

Os sujeitos de pesquisa foram 6 alunos do Ensino Infantil de uma escola da Rede Municipal de Ubá – MG. A turma é composta por 23 alunos, bastante heterogênea e a maioria freqüente pela primeira vez a escola.

A escolha dos alunos foi feita mediante dois critérios: quatro alunos considerados indisciplinados e dois mais tímidos.

A coleta dos dados ocorreu no período de dois meses, através da observação participante.

As observações das atividades foram aplicadas semanalmente perfazendo um total de oito observações, ocorreram em dias fixos, com duração média de trinta minutos, salvo algumas atividades que se estenderam além do previsto.

As observações, anotadas e aplicações das atividades foram de nossa responsabilidade.

Tais observações foram concentradas em um relatório descritivo, contendo informações como: data, nome da escola, atividade desenvolvida, desempenho do aluno fazendo paralelo com o referencial teórico.

5.3 Instrumento de coleta de dados

Sendo a pesquisa de metodologia qualitativa e caráter empírico como referência para a realização do trabalho no qual nos propusemos, adotamos como instrumento de coleta de dados a Observação Participante.

Para realização desta observação fizemos um plano de trabalho inicial aberto e flexível. Sendo assim, se preciso fosse, poderíamos redefinir os focos da observação, mas nunca fugindo da questão a que nos propusemos pesquisar.

A observação participante é uma forma de observação onde, após definidos os objetivos de pesquisa, os alvos a serem pesquisados, o espaço e o cronograma para a realização da observação, procuramos descrever os dados observados, tomando sempre o cuidado de

interpretar o significado destes. Numa observação que se realize dentro destes moldes, cabe ao observador participar do processo, sem que no entanto, deixe que a influência que indubitavelmente sofrerá, comprometa a objetividade da pesquisa. Na verdade trata-se de uma participação que se reverte em uma relação dialética, pois ao mesmo tempo que se deixa influenciar pelo processo o observador também influencia construindo uma nova realidade.

Essas inserções do pesquisador na realidade pesquisada desenvolve um processo dinâmico envolvendo a coleta de dados naturais, o registro dos dados observados em sua organização e análise. É dinâmico porque quando o pesquisador interage com as outras pessoas, interpreta, registra e analisa atos dos outros, ele volta ao campo de observação modificado pelas análises.

Como se trata de um trabalho realizado onde nós, como pesquisadoras participamos ativamente do processo, tomamos o cuidado especial com a interpretação dos dados que não deveriam ser carregados de subjetivismo exagerado, pois poderiam comprometer a objetividade da pesquisa.

O registro da observação foi das observações superficiais para uma descrição mais detalhada do que foi observado. Procurando assim aspectos sutis que ocorreram ao nosso redor e registrando informações que ajudassem desvendar os seus significados.

Tratando-se de um trabalho que coube aos pesquisadores observar e interpretar os dados coletados, foi importante que estes participassem do processo, inteirando-se com os sujeitos de pesquisa, ao mesmo tempo em que mantivessem fieis aos objetivos propostos e cientes do referencial teórico que seguia. Caso contrário poderíamos comprometer a confiabilidade da interpretação dos dados coletados.

Partindo de uma avaliação e planejamentos anteriores, foi nas marcas registradas, nos apontamentos e anotações que se concretizou a impressão de vida própria e confiabilidade dos dados coletados.

5.4 Técnica de Interpretação de Dados

Para a interpretação dos dados colhidos através da observação participante, foi utilizado o recurso obtido pelos alunos em torno dos objetivos propostos para a atividade em comparação com os resultados alcançados nas atividades imediatamente anteriores.

O nível de evolução do aluno foi determinado quanto ao seu progresso individual e quanto ao nível de evolução em comparação com o que seria esperado em torno da idade/período.

Uma das etapas mais preocupantes para fazer esta pesquisa foi tomar decisão de como seria feito a análise do material coletado.

Na pesquisa qualitativa, na qual nos propusemos fazer e que refere a ciências sociais e humanas, para uma adequada interpretação dos dados coletados a partir da observação

delineada deste trabalho, usamos os princípios propostos por Bardin (1994) para interpretação dos dados de uma pesquisa científica baseada em metodologia qualitativa.

A análise de conteúdo é um conjunto de técnicas de análise das comunicações. Tudo que é dito, visto, toda comunicação não verbal: gestos, posturas, comportamento e outras expressões culturais pode ser submetido a análise de conteúdo.

Para realizar a análise de conteúdo foi necessário três momentos distintos.

Iniciamos o trabalho escolhendo os documentos a serem analisados, é o que se denominou pré-análise. Momento de organizar material, formular hipóteses e definir parâmetros, considerando como princípios norteadores a exaustividade, a representatividade, a homogeneidade, a pertinência e a exclusividade.

Depois da pré-análise veio a etapa mais longa e cansativa. É o momento da exploração do material. Momento da codificação, onde as informações aleatórias são transformadas em dados plausíveis, mensuráveis. Consistiu na escolha da unidade de registro, seleção de regra de contagem, e escolha de categorias.

Unidade de registro são palavras, expressões ou frases que expressam idéias centrais. Elas estão presentes nos registros das observações feitas. Elas foram marcadas com cores diferentes.

Após marcadas as unidades de registros fizemos a contagem das mesmas levando em conta a presença, ausência, a frequência e a intensidade.

As unidades de registro foram agrupadas em conjuntos, levando em conta o seu sentido. É o que acima chamamos de escolhas de categorias.

Para facilitar a leitura e interpretação dos dados foi feito uma grade de leitura. Nesta grade foram colocadas as unidades de registro e as categorias.

Uma vez feita a grade de leitura passamos para a etapa seguinte: o tratamento dos resultados. Esta etapa realizou-se através da inferência e da interpretação dos resultados.

Durante a interpretação dos dados, foi preciso voltar atentamente aos marcos teóricos, pertinentes a investigação, pois eles deram o suporte à interpretação dos dados colhidos. A análise de conteúdo buscou ir além da superfície, de simplicidades dos fatos, para chegar a sua real profundidade.

6 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DE DADOS

Neste capítulo apresentamos as análises qualitativas dos dados coletados através das observações.

Foram incluídos na amostra seis alunos do Ensino Infantil de uma escola da rede Municipal de Ubá - MG, com o objetivo de verificar, na prática educativa com jogos, o nível de integração e socialização das crianças.

Neste sentido, tendo por direcionamento a análise dos resultados da pesquisa de campo, os elementos observados e a história de vida serviram para análise e interpretação dos dados na seguinte organização dos itens:

- a) Leitura de livros e publicações referentes ao tema feito pelas pesquisadoras.
- b) Levantamento junto às crianças do interesse pelo lúdico e sua opinião sobre os jogos.
- c) Conhecer a história de vida das crianças, porque cada criança é considerada um caso específico.
- d) Observação das crianças ao aplicar o jogo.

O projeto com a duração de três meses e meio, iniciou-se em agosto e concluiu-se em novembro/06.

Iniciamos o projeto pela pesquisa bibliográfica utilizando livros e artigos, de leitura específica que abordam o trabalho pedagógico em relação ao jogo.

Com o intuito de conhecer o que as crianças dizem sobre os jogos no âmbito escolar, optamos por utilizar como metodologia de trabalho a investigação qualitativa.

Toda criança traz consigo uma grande bagagem de conhecimentos, oriundos do seu meio, desta forma procuramos conhecê-la. Para efeito de um diagnóstico inicial, foi realizado um levantamento com as crianças para averiguar o interesse pelo lúdico e suas experiências com jogos.

Quanto à estratégia usada para a coleta de dados junto aos sujeitos investigados, aplicamos a cada criança previamente selecionada a técnica do diálogo para conhecer o que elas entendem e dizem sobre os jogos. Além disso, procuramos compreender as suas concepções acerca do brincar.

Nos orientamos pelas seguintes questões: Como o brincar é visto pelas crianças? O que dizem sobre os jogos?

Na aplicação da sondagem aos alunos participamos pessoalmente e diretamente nas orientações dos mesmos. Os alunos gastaram em média 10 minutos para responder as sondagens.

Um dado relevante verificado através da sondagem, é que alguns alunos não gostam de jogar porque não se sentem estimulados pelo professor e pelos tipos de jogos dados.

Este resultado é preocupante, pois não levam os alunos a gostarem dos jogos, podendo prejudicar o desenvolvimento cognitivo e a socialização.

No tocante ao porquê, dos jogos que a criança já participou não cumprir com a função de socialização, levou-se em conta a grande timidez desta.

De acordo com Kuhlmann (1998) os jogos podem cumprir a função de socialização se o professor fizer uma seleção adequada com o nível de interesse dos alunos e levando em conta os objetivos a serem alcançados. Assim a criança se sentirá estimulada a desenvolver a capacidade de conviver com os colegas nessa interação.

Conhecendo-se a história de vida das crianças, no que tange a cada caso específico, verifica-se que as mais tímidas são originárias da zona rural, membros de famílias numerosas e paupérrimas, que não possuem as condições mínimas de sobrevivência, precisando de grande ajuda. Apresentam reações de medo e insegurança a tudo que é novo e diferente. E possuem grandes dificuldades em se entrosarem com os colegas.

As outras quatro são crianças agitadas, rebeldes e indisciplinadas. Oriundas de famílias desajustadas, com grandes conflitos e que não acompanham o cotidiano escolar dos filhos. Gerando alunos sem limites e com pouca capacidade de concentração. Daí a dificuldade de seguir regras, dificultando a socialização e muitas vezes entrando em conflito com os colegas. Para Ariès (1981) por mais rebeldes que as crianças possam ser, elas sempre gostam de jogar alguma coisa, pois motivam-se com o desafio e com a novidade.

De acordo com o instrumento da observação escolhido para a realização desta pesquisa. Tendo como sujeitos seis alunos de uma escola da rede municipal de Ubá, que freqüentam a Educação Infantil. Eles foram observados durante dois meses, correspondendo a um total de 08 observações, ocorridas entre dias fixos da semana e com duração média de 30 minutos cada.

Ao fazer as observações utilizamos um roteiro previamente elaborado para nos orientar em relação aos aspectos a serem observados.

A atividade desenvolvida foi a aplicação do jogo *traverse* (1) para a observação dos sujeitos da pesquisa.

Antes de começar o jogo, apresentamos o tabuleiro e conversamos sobre as regras. Dividimos os participantes, procurando distribuir cada sujeito da nossa pesquisa em um grupo. Todos os 23 alunos da turma, na qual, foram selecionados os seis alunos como amostra, participaram do jogo as mais tímidas juntamos as crianças mais extrovertidas. E os mais indisciplinados foram colocados em grupos de crianças mais calmas.

Essa etapa de observação é muito importante e, para tanto, utilizamos papel e caneta para fazer os registros imediatos.

As crianças (C e E), consideradas mais tímidas se mostraram no início apreensivas, acanhadas apresentando certo receio e até medo de movimentar as peças do jogo. Percebemos que o novo causa insegurança e medo a estas crianças. Elas preferem ficar quietas a se arriscarem em jogadas desconhecidas. Nos aproximamos e fomos conversando com o grupo, no caso das alunas tímidas, fizemos algumas sugestões de jogo para elas respeitando o ritmo de adaptação e confiança delas. Também estimulamos os coleguinhas de jogo a conversarem com elas. Notamos que à medida que o tempo foi passando a criança (C) foi ficando menos inibida, um

pouco mais participativa e até sua face já estava mais tranqüila. A cada semana ela foi apresentando um progresso gradativo e no final observava-se uma aluna bem menos tímida e em mais segura na sua participação no contexto da sala de aula. Já a criança (E) demorou um pouco mais para se socializar. Isto só aconteceu depois que ela desenvolveu a confiança em relação aos colegas e a nós pesquisadoras.

Os alunos (A e D), tidos como indisciplinados, frutos de famílias conturbadas e que não impõem limites, mas cujo caráter ainda está em formação se mostram no início ansiosos, rebeldes e até meio agressivos. A ansiedade atrapalhava a concentração e acarretava dificuldades na hora de seguir as regras. Ao notar que eles estavam começando a atrapalhar e incomodar os colegas de grupo. Calmamente nos achegamos, pedimos que todos dessem as mãos e começamos uma conversa sobre o sentido de “limite”.

Eles não esperavam esse encaminhamento e a conversa serviu para a gente pensar sobre os limites de nossos atos durante os jogos. Em seguida fizemos um alongamento com as mãos e o jogo prosseguiu bem mais tranqüilo. Porque foi criado um ambiente educativo, onde a participação foi conquistada através do diálogo e do respeito mútuo. Percebemos que a agitação e até a agressividade dos alunos eram fruto do ambiente familiar. Eles não estavam acostumados a serem ouvidos em sua razão nem respeitados em seus direitos. No decorrer das semanas as crianças (A e D) ao verem seus interesses contemplados na classe, se tornaram participativas não só nos jogos, mas nas mais diferentes atividades. De acordo com Lopes (2002) a criança não é atraída para jogar por forças externas inerente a ela e sim por uma força interna que busca no meio exterior satisfazer a necessidade posta por seu crescimento.

As crianças (B e F), eram indisciplinadas, não tinham amigos, ameaçavam os colegas e se diziam “do Mal”. Faltavam muito e, quando apareciam, tumultuavam o ambiente escolar. Durante o jogo se mostravam inquietos e agressivos quando perdiam sua vez de jogar, gostavam de ser o dono de tudo e darem palpites nas jogadas dos outros. Sempre que percebíamos estas atitudes nos aproximávamos na tentativa de transformar a contestação em aliada, dando atenção aos alunos (B e F) e, ajudando-os a entender o que os incomodava, já que a inquietação é inerente à idade e faz parte do processo de desenvolvimento e busca do conhecimento, de acordo com Piaget (1973) chegando ao final das observações constatamos que os alunos tomaram a iniciativa de sentar-se mais a frente, passaram a prestar mais atenção, a freqüentarem mais as aulas e oferecerem-se para executar as mais variadas tarefas.

Ao encerrar nossa intervenção, comparando os resultados da observação inicial com os resultados da observação final pudemos observar que após nossa intervenção houve uma significativa redução da timidez, indisciplina e agressividade. Cabe aqui salientar que dentro da nova perspectiva de educação, precisamos transformar o ambiente escolar fazendo o uso do lúdico aliado ao diálogo e ao respeito humano, para ser capaz de reduzir a agressividade dos estudantes e ajudá-los a se tornarem mais participativos e menos indisciplinados.

Essa diminuição da indisciplina se deu porque foi encontrado o centro de interesse dos alunos, respeitando o trabalho, mostrando que ele pode ser útil. Quanto à dificuldade de relacionamento das crianças (A e D), comparado com o início da observação, apresentou uma

melhora significativa. Talvez devido à educação individual dada na escola, reflexo da sociedade na qual vivemos, o trabalho em grupo era sempre motivo de grandes conflitos. As crianças não sabiam respeitar o material, muitas vezes escasso e também, tinha dificuldades na troca de idéias, através do diálogo. Na medida em que foram solicitadas as crianças no trabalho em grupos com jogos, elas foram desenvolvendo a habilidade de se relacionarem, trocando idéias, para a realização em conjunto de uma mesma atividade.

A pesquisa buscou responder ao foco de investigação que a gerou analisando as observações e interpretando os dados tendo como base o referencial teórico adotado. As estratégias de ação, a tomada de decisão, a análise dos conflitos, lidar com perdas e ganhos, replanejar as jogadas dos movimentos do adversário, tudo isso é fundamental para o desenvolvimento do raciocínio, das estruturas cognitivas e da socialização dos sujeitos.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando os elementos analisados, pode-se entender que neste estudo especificamente os jogos contribuíram para a socialização como um sério instrumento de afirmação e equilíbrio, assegurando a base da personalidade e um bom convívio entre a classe, porque foi cultivado o hábito de se ouvir as crianças e desenvolver jogos pedagógicos com proposta que tenham por base questões presentes no cotidiano das relações sociais.

Tendo em vista os objetivos propostos inicialmente, pode-se afirmar que foram efetivados, isso aconteceu porque a criança foi estimulada a participar de atividades integradoras, acontecidas em um ambiente saudável, alegre e compartilhado, aprendendo a conviver com os colegas.

Desta forma, esses resultados serão socializados no universo escolar em que se deu a pesquisa esperando-se que novos pesquisadores possam se apoiar nas premissas aqui levantadas e dêem prosseguimento ao estudo. Todavia, por ter se tratado de um estudo de metodologia qualitativa, não se teve a intenção de generalizar os resultados encontrados, mas espera-se que estes possam servir para uma abordagem mais compreensiva do professor em relação a adaptação e socialização dos alunos, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida no âmbito escolar.

Desse estudo, se reconhece a importância de novas práticas no ambiente escolar, relativas aos jogos. Sugere-se portanto que:

- A escola utilize os jogos de maneira diversificada e responsável para que aconteça a participação ativa do sujeito sobre o seu saber.
- O direcionamento do professor seja implementado a partir do respeito, adequando a metodologia às necessidades da turma que através do diálogo e da escuta conquiste a participação dos alunos.
- Haja uma aplicação da utilização do lúdico, no cotidiano escolar.

REFERÊNCIAS

- ARIES, Philippe. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei n. 8.069/90, de 13 de julho de 1990. São Paulo: CBIA-SP, 1991.
- ARIES, Philippe. **Historia social da família e da criança**. Rio de Janeiro: Ganabara, 1981. p.88_168.
- BENJAMIN, Water. **Reflexões: a criança, o brinquedo a educação**. São Paulo: Sumus, 1984.
- BOGDAN, Robert e BILKEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação**. Portugal: Porto, 1994.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei n. 9394/96 de 20 de Setembro de 1996. Brasília, 1996.
- contextos. Petrópolis: Vozes, 1997. p.12.
- FRANÇA, Gisela Wajskop ; KUME, Americo. T. (org.) **O Cotidiano da Pré-Escola**. São Paulo: FDT, 1995. (Série Idéias).
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos e pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1991.
- KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996. p.13-40.
- KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **O brincar e a cultura**. Anais do seminário Literatura, Arte, Educação, Luso Brasileiro. Mineo. s.d.
- KUHLMANN JUNIOR, Moysés. **Infância, História e educação**. Infância e Educação Infantil: uma abordagem histórica. Porto Alegre: Mediação, 1998. p.31
- LOPES, Vera N. Brinquedos e jogos. **Revista do professor**, Porto Alegre, n. 9, p.7-12, abr./jun.1998
- PIAGET, Jean. **Para onde vai a educação?** Tradução de Ivette Braga. Rio de Janeiro: José Olympio, 1973.
- ROSA, Sanny S. da. **Brincar, conhecer, ensinar**. São Paulo: Cortez, 1998.
- SANTOS, Santa M. Pires dos. **Brinquedoteca: O Lúdico em diferentes**
- VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1994. p. 125.
- WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.