



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE MARABÁ  
PLANO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA  
EDUCAÇÃO BÁSICA-PARFOR  
CURSO DE PEDAGOGIA

**A BRINCADEIRA COMO FATOR MOTIVADOR NO PROCESSO  
DE APRENDIZAGEM:** Estudo de caso no 1º ano do 1º ciclo do ensino  
fundamental da escola Salomé Carvalho no município de Marabá-Pará.

MARABÁ-PARÁ  
2014

MARIA JEANE MENDONÇA DOS REIS

**A BRINCADEIRA COMO FATOR MOTIVADOR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM:** Estudo de caso no 1º ano do 1º ciclo do ensino fundamental da escola Salomé Carvalho no município de Marabá-Pará.

Trabalho de Conclusão de Curso – (TCC) apresentado a Coordenação Acadêmica do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará – UFPA – Campus Acadêmico de Marabá – em parceria com o Plano Nacional de Formação dos Professores da Educação Básica – PAFOR como requisito primordial para a obtenção do Título de Licenciada Plena em Pedagogia.

Orientadora: Professora Mestre Elizeth Duarte Guimarães

MARABÁ-PARÁ  
2014

MARIA JEANE MENDONÇA DOS REIS

**A BRINCADEIRA COMO FATOR MOTIVADOR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM:** Estudo de caso no 1º ano do 1º ciclo do ensino fundamental da escola Salomé Carvalho no município de Marabá-Pará.

Trabalho de conclusão do curso de licenciatura Plena em Pedagogia, sendo-lhe atribuída à nota “\_\_\_\_\_”(\_\_\_\_\_), pela banca examinadora formada por:

---

Presidente Professor Orientador

---

Membro: Supervisor de campo

---

Membro: Profissional da área

MARABÁ-PARÁ.

2014

A Deus em especial, que nos concedeu saúde, união, esforço e acima de tudo  
companheirismo ao realizar mais um ideal de vida.

A minha mãe, meu pai, meus irmãos, meus filhos pelo orgulho de tê-los e meu esposo  
pelo apoio, carinho e compreensão.

A todos que colaboraram de forma direta ou indiretamente nesta construção de  
conhecimento e sabedoria.

Agradeço a Jesus Cristo que me concedeu saúde e perseverança para superar todos os obstáculos que surgiram nesta caminhada.

Aos nossos amigos e professores que contribuíram para o meu aperfeiçoamento profissional e intelectual e me ajudaram nesta difícil e longa jornada em busca de novos conhecimentos.

As Coordenadoras do Curso de Pedagogia/PARFOR. Em especial a Professora Vanja Elizabeth que esteve presente em todos os momentos dessa formação.

*“O homem da ciência e da técnica perdeu a felicidade e a alegria de viver, perdeu a capacidade de brincar, perdeu a fertilidade da fantasia e da imaginação guiadas pelo impulso lúdico”.*

*Santin (1994),*

## **RESUMO**

Este trabalho apresenta a temática A Brincadeira como Fator Motivador no Processo de Aprendizagem no 1º Ano do 1º Ciclo do Ensino Fundamental tendo como objeto de análise os alunos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Salomé Carvalho na Folha 16 Bairro Nova Marabá- Marabá Pará. Esta pesquisa fundamentou-se no referencial teórico-metodológico descritivo de abordagem qualitativa. O detalhamento dos dados a partir da observação dos fenômenos apresentados no contexto do estudo e facilita a descrição dos fatos, para a discussão sobre o uso das brincadeiras no processo de Ensino Aprendizagem no 1º Ano do 1º Ciclo do Ensino Fundamental. . Utilizamos como instrumento de coleta de dados questionários dos quais participaram (04) professores, e (16) alunos que lecionam e estudam no 1º ano do Ensino Fundamental do ano letivo de 2014. Este trabalho se justifica por meio do entendimento de que as brincadeiras vêm sendo utilizada na prática pedagógica dos professores, vindo compreender o lúdico como uma atividade que tende a contribuir para o processo de ensino aprendizagem do aluno, também como condição para propiciar uma formação que busque compreender o aluno como ser capaz de construir conhecimento e elaborar os seus próprios saberes por meio de uma ação criativa espontânea e prazerosa. E a escola, como todo, deve desenvolver atividades que propicie o prazer e o aprendizado no aluno, dispondo de um espaço físico para o desenvolvimento das atividades lúdicas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Brincadeiras, Lúdico, Aprendizagem.

## **ABSTRACT**

This paper presents the theme as The Play Factor in Motivating Learning Process in 1st year 1st Cycle of Basic Education has as its object of analysis the students of Municipal Elementary School Teacher Salome Carvalho Oak Leaf in Subdivision 16 - Nova Marabá - Marabá Pará This research was based on theoretical- methodological descriptive qualitative approach . The details of the data from the observation of the phenomena presented in the context of the study and facilitates the description of the facts , to the discussion on the use of games in the process of Teaching and Learning in Year 1 of the 1st Cycle of Basic Education . . Used as instrument for data collection questionnaires in which they participated (04) teachers, and (16) students who teach and study in the 1 th year of elementary school in the academic year 2014. This work is justified by the understanding that the games are being used in the pedagogical practice of teachers, coming to understand the play as an activity that is contributing to the teaching learning process of the student, also as a condition for providing an education that seeks students understand how to be able to build knowledge and develop their own knowledge through a spontaneous and enjoyable creative action. And the school as whole should develop activities that will provide pleasure and learning on the student, providing a physical space for the development of recreational activities.

**KEYWORDS:** Play, Playfulness, Learning.



## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	10
<b>CAPÍTULO I - A APRENDIZAGEM E O LÚDICO - ENFOQUE E PERSPECTIVAS TEÓRICAS</b>	
1.1 O desenvolvimento da aprendizagem	14
1.2 Aprendizagem e desenvolvimento na visão de Piaget e Vygotsky.	15
1.3 O papel do educador segundo Vygotsky	16
<b>CAPÍTULO II A BRINCADEIRA COMO FATOR MOTIVADOR DA APRENDIZAGEM</b>	
2.1 O lúdico na sala de aula	19
2.2 A brincadeira como um fator que favorece a auto estima.	20
2.3 Funções sociais do educador	23
<b>CAPÍTULO III PESQUISA DE CAMPO</b>	
3.1 Histórico da escola Salomé Carvalho /lôcus da pesquisa	28
3.2 Etapas da pesquisa e metodologia utilizada.	30
3.3 Tratamento e análises dos dados.	31
3.4 Apresentação e resultado da pesquisa com os professores do 1º ano do 1º ciclo do ensino fundamental da escola Salomé Carvalho.	31
3.5 Apresentação e resultado da pesquisa com os alunos do 1º ano do 1º ciclo do ensino fundamental da escola Salomé Carvalho	39
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	46
<b>REFERÊNCIAS</b>	48
<b>ANEXOS.</b>	50

## INTRODUÇÃO

Este estudo de graduação em pedagogia terá como função principal analisar a brincadeira como uma ferramenta pedagógico-metodológica utilizada em salas de aulas como um fator motivador e enriquecedor no processo do ensino aprendizagem, tendo como ênfase de estudo o 1º Ano do 1º Ciclo do Ensino Fundamental, pois dela o professor poderá subsidiar os trabalhos voltados à aprendizagem dos seus alunos.

No entanto a sociedade da qual fazemos parte vem sendo marcada por inúmeras e contínuas mudanças, em todos os aspectos: econômicos, políticos, sociais e culturais. Evidentemente essas mudanças vêm ocorrendo também no espaço da educação escolar. Portanto, todos que fazem parte dessa sociedade, exigem uma escola que acompanhe essas mudanças, principalmente, nas práticas pedagógicas para realmente formar cidadãos participativos e ativos na sociedade.

Contudo reiterar-se do lúdico como ferramenta para subsidiar o ensino-aprendizagem com vista nos exemplos de professores que o usa e de professores que ainda não se apropriaram desse subsídio em sala de aula, sabendo que esse uso não é novo, porém é necessária uma reflexão pedagógica de forma a usar as brincadeiras num contexto sociocultural no processo de formação e desenvolvimento dos alunos, proporcionando prazer e aprendizado..

Todavia a escola deve se apropriar de novas ideias e tecnologias para promover ações que possam desenvolver atividades que venham estimular o pensamento autônomo, criativo e crítico que abrange a totalidade do ser humano nas suas dimensões físicas, afetiva e cognitiva. As práticas pedagógicas de hoje não devem estar voltadas somente para um ensino tradicional, ou seja, para uma aprendizagem voltada somente para o uso do livro didático ou quadro de giz. Ao contrário, o fazer pedagógico, deverá ser criativo e dialógico, buscando na disponibilidade requerida a utilização de diversos ambientes e recursos pedagógicos, a fim de tornar o processo escolar mais ativo, atrativo e prazeroso onde o saber e a alegria possam caminhar juntos na construção do conhecimento.

Portanto o que se tem notado é que os professores ainda tem dificuldade em trabalhar com metodologias inovadoras que proporcione prazer e aprendizagem como o lúdico, por exemplo, e assim, continuam vinculados às práticas ultrapassadas e monótonas de ensinar as quais inibe a criatividade, a liberdade e até mesmo a inteligência dos alunos que os deixam desmotivados para aprender. Essa dificuldade possa ser em função da falta de orientação de

como trabalhar brincadeiras pedagógicas com os objetivos definidos, espaço inadequado e a superlotação na sala de aula.

As brincadeiras existem na sala de aula, porém, ainda são utilizadas somente como diversão ou entretenimento.

A construção do conhecimento precisa ocorrer através do saber e da alegria, pois o brincar em algumas escolas, está ausente, não havendo uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como eixo importante no ensino fundamental. No entanto, é através da brincadeira que a criança vai diferenciando o seu mundo interior (fantasias, desejos e imaginações) do seu exterior (suas ações). Cada criança expressa os seus desejos, fantasias, vontade e conflitos através das brincadeiras.

Nesse contexto é que esse projeto de pesquisa foi elaborado no intuito de observar a partir das brincadeiras os professores e alunos do 1º ano do 1º ciclo de formação do ensino fundamental da escola da rede pública municipal de ensino da Nova Marabá/Pará.

Em função disso, este trabalho tem como objetivo central, compreender como os professores do 1º ano do 1º ciclo do Ensino Fundamental trabalham, valoriza e percebe as brincadeiras como recursos didáticos pedagógicos no processo de ensino e aprendizagem.

Apontar as possibilidades de utilização das atividades lúdicas na sala de aula da educação com a criança na escola;

- Observar turmas do 1º ano do 1º Ciclo do Ensino Fundamental se os professores fazem uso de jogos e brincadeiras

- Construir entrevista para ser aplicada com professores e alunos

- Observar o cotidiano escolar dentro do planejamento semanal do professor em busca de coletar dados sobre a temática envolvida.

- Compreender qual a importância das brincadeiras para o aluno e na prática pedagógica do professor.

Diante dessas considerações no capítulo inicial, abordaremos os conceitos sobre aprendizagem, ensino e ludicidade, fundamentados em autores como Tizuko Morchida Kishimoto, Piaget, Vygotsky entre outros. O segundo capítulo vem tratar dos procedimentos metodológicos como lócus e sujeitos da pesquisa,

O terceiro capítulo mostrará a análise e resultado dos dados, da pesquisa de campo envolvendo os professores e alunos do 1º Ano do 1º Ciclo do Ensino Fundamental da Escola Salomé Carvalho, quanto à visão desses profissionais da educação, sobre ludicidade como prática pedagógica e sua contribuição para o processo de ensino aprendizagem dos alunos.

E por fim, temos as considerações finais, a qual busca retornar, resumidamente, ao desenvolvimento do trabalho. Assim como demonstra os procedimentos que as professoras vêm dando o lúdico enquanto uma condição que venha auxiliar o trabalho educacional e contribuir com a formação dos alunos.

Os critérios para a escolha do lócus de estudo foram: A escola é bem vista na sociedade e tem um histórico de ótimo desenvolvimento e situa-se próximo a minha residência.

Utilizaremos como instrumento de coleta de dados o questionário com perguntas abertas e fechadas (Vide anexo, apêndice A, p.49). As quais foram relacionadas ao problema de pesquisa. A escolha do questionário deu-se por abranger um maior número de pessoas, mesmo reconhecendo sua limitação e por ser um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito sem a presença do entrevistador (LAKATOS, 2007).

Para o tratamento dos dados utilizaremos categorizações tomando por base o referencial teórico adotado, bem como aquele proposto por Bardin (1977) a qual propõe o agrupamento dos dados em tabelas. Para adquirir os resultados pretendidos, esta pesquisa dividiu-se em algumas etapas. A primeira fase refere-se ao levantamento bibliográfico acerca do objeto de estudo. Neste sentido, uma pesquisa bibliográfica desenvolve-se ao longo de uma serie de etapas: a escolha do tema, a formulação do problema, leitura do material, fichamento (GIL, 2006). Na segunda fase, aplicou-se o questionário e procedeu-se a analise dos dados tabelas e gráficos e apresentados posteriormente mediante banca examinadora formada por professores da Universidade Federal do Pará/Campus de Marabá.

## **CAPITULO I - A APRENDIZAGEM E O LÚDICO - ENFOQUE E PERSPECTIVAS TEÓRICAS**

Ao longo da história, a educação brasileira vem sofrendo grandes modificações tendo como objetivo o aperfeiçoamento da prática dos docentes. Alguns teóricos da educação, analisando práticas educativas lúdicas descobriram que essas práticas estimulam a criatividade, curiosidade e a participação prazerosa dos alunos nas aulas ministradas. As brincadeiras estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos e são indispensáveis no relacionamento entre as pessoas, atuando também como instrumento de aprendizagem; por isso é um tema de grande interesse dos profissionais da educação que veem no lúdico um recurso ativo pedagógico fundamental para o desenvolvimento do aluno.

A brincadeira é uma necessidade vital do ser humano e não pode ser vista apenas como uma mera diversão, uma vez que seu uso facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborando assim, para uma boa saúde física e mental, ou seja, um estado interior fértil que facilitará a expressão e a construção do conhecimento.

As teorias educacionais exigem uma escola que forme cidadãos participativos em todas as instâncias da vida social. Com isso, a escola tem a função de promover no educando o desenvolvimento do pensamento autônomo, crítico e criativo, nas suas dimensões físicas, afetivas e cognitivas. A aprendizagem não pode mais ser entendida como o acúmulo do conhecimento e nem a prática pedagógica como mero ensino verbalista na transição de informações. Ao contrário, a prática pedagógica atual deve ser criativa e dialógica utilizando-se de diversos ambientes e recursos didáticos pedagógicos conforme a necessidade e a disponibilidade, para que o processo escolar venha ser atrativo.

A construção do conhecimento precisa ocorrer com prazer e alegria, entretanto, o brincar, em algumas escolas, está ausente, não havendo uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como eixo importante no ensino fundamental.

### **1.1 O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM**

A aprendizagem é fundamental, uma vez que move o desenvolvimento do conhecimento e dos princípios formadores do caráter. Segundo Piaget (1975) aprendizagem e desenvolvimento constituem duas fontes distintas de aquisição do conhecimento. Entretanto, existe uma relação de interdependência entre elas. De um lado aprendizagem só se realiza quando há uma assimilação ativa, a qual implica a existência de estruturas anteriores capazes

de incorporar o lado a ser aprendido, de outro, aprendizagem interfere no desenvolvimento modificando as estruturas, porém, sem dar origem as novas estruturas.

A aprendizagem é um dos fatores do desenvolvimento mais ativa nesse processo como condição necessária, e não suficiente. Assim sendo a construção de novas estruturas não podem ser explicadas pela aprendizagem. Ora, se a aprendizagem implica a existência de estruturas anteriores, sendo que elas se constroem durante o processo de desenvolvimento, significa que a aprendizagem depende do desenvolvimento e não ao contrário.

Segundo Piaget (1975), os fatores do desenvolvimento são: a maturação, experiência do meio físico, influência do meio social e a equilibração que coordena os fatores. Nesse contexto, se quisermos contribuir para o desenvolvimento intelectual devemos fazer coexistir no ambiente educacional condição que propicie a maturação, as experiências com o meio físico e as interações sociais, as quais implicam o processo de equilíbrio. Para ele, a inteligência se constrói a partir das interações entre o sujeito e o meio. A maturação interfere nessas intenções abrindo possibilidades para que elas se atualizem.

Todavia, as interações entre sujeito e o meio estão subordinadas ao processo de equilíbrio ou autorregulação que explica a construção das estruturas da inteligência. O processo de equilíbrio é o fator fundamental do desenvolvimento, uma vez que é necessária para a coordenação do outros fatores.

Nesse sentido, a passagem de um estágio para outro se dá através de equilíbrio ou regulação que consiste numa sequência de compensações ativas do sujeito em resposta aos estímulos exteriores. Esse processo é dinâmico porque uma dada estrutura cognitiva torna-se mais provável uma função de estado de equilíbrio precedente e não em função de um ponto de partida.

Segundo Piaget (1977, p.71) o desenvolvimento das funções cognitivas não podem ser compreendidos através das relações entre sujeito e o objeto no ato do conhecimento. Para ele, o conhecimento, na sua origem, não vem dos objetos e nem do sujeito mais das interações entre ambos. Nesse sentido, percebe-se que o conhecimento não consiste numa simples cópia da realidade ou num mero desdobramento estruturas pré-formadas no sujeito, mas implica uma série de estruturas construídas progressivamente através de contínua interação entre sujeito, meio físico e o social no qual está inserido.

## 1.2 APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NA VISÃO DE PIAGET E VIGOTSKY.

Quando estudamos a relação entre aprendizagem e desenvolvimento, dois autores são muito importantes para fundamentar essa reflexão. As teorias deles têm pouco em comum,mas é importante destacar os aspectos em que as mesmas se diferenciam,oferecendo contribuições diversas para essa reflexão.

O suíço Jean Piaget, buscou compreender como o conhecimento humano se constrói ao longo da vida. Destacou a importância da atividade do sujeito no meio em que vive, considerando a interação entre indivíduos e ambiente como essencial na construção do psiquismo. Já Lev Vygotsky, nasceu na Rússia. Seu principal interesse era o de compreender como o psicológico do ser humano é fundamentado nas relações sociais. Destacou a importância dos sistemas de representação simbólica, especialmente a língua, para a psicologia humana.

A perspectiva construtivista de Piaget coloca a criança como centro dos processos de aprendizagem. Atribui a ela um papel ativo, como a responsável por seu próprio processo de aquisição de conhecimento. Com isso, as atividades espontâneas da criança, a criatividade, a autonomia nas resoluções de situações-problema e os erros infantis ganham relevo dentro do processo educativo.

Para Piaget (1977), a aprendizagem depende do estágio de desenvolvimento atingido pelo sujeito, na sua interação com o meio, para Vigotsky (1988, p.101), a aprendizagem favorece o desenvolvimento das funções mentais, o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põem em movimento que, de outra forma seria impossível de acontecer.

Segundo Vigotsky (1988) a aprendizagem se inicia muito antes da criança entrar na escola, pois desde que nasce, em seus primeiros anos de vida, encontra-se em interação com diferentes sujeitos sendo eles adultos ou crianças em diversas situações, que vão lhe permitindo atribuir significados a diferentes ações, diálogos e vivências, para ele, muito embora a aprendizagem anterior a chegada da criança a escola seja importante para seu desenvolvimento, pois a aprendizagem escolar possui um valor significativo que produz algo novo no desenvolvimento da criança,pois quando a mesma vai para a escolar,ela já possui um conhecimento prévio onde o mesmo é um dos fatores principais para o desenvolvimento do ensino aprendizagem,assim a criança na escola passa a conhecer um novo mundo onde terá oportunidade de desenvolver suas habilidades e competência.

Diante desse contexto, percebe-se que o processo de aprendizagem das crianças inicia-se na família, sendo os pais os primeiros educadores e esse primeiro contexto de aprendizado é pouco a pouco ampliado e as crianças começam a participar e interagir com outras pessoas sendo elas da família, amigos ou de diferentes grupos sociais. Portanto, na escola é fundamental que o professor inicie o processo de aprendizagem, partindo do conhecimento prévio do aluno, aquele que faz parte da sua realidade e do seu cotidiano. E o papel da escola é dirigir o trabalho educativo para estágios de desenvolvimento ainda não alcançado pela criança, ou seja, o trabalho educativo deve impulsionar novos conhecimentos e novas conquistas, a partir do nível real daquilo que ela já sabe. Para Vigotsky apud Carrara (2003, p.102)

Ao fazer com ajuda de um parceiro mais experiente aquilo que ainda não é capaz de fazer sozinha, a criança se prepara para em breve, realizar atividade por se mesma. Dessa forma, só haverá aprendizagem quando o ensino incidir na zona de desenvolvimento proximal. Se ensinarmos para criança aquilo que ela já sabe não haverá nem aprendizagem e nem desenvolvimento. O mesmo acontecerá se ensinarmos algo que está muito além daquilo que ela possa fazer com ajuda de alguém.

### 1.3 O PAPEL DO EDUCADOR SEGUNDO VIGOTSKY

Para Vigotsky (1984), o ensino de qualidade é aquele que garante aprendizagem e impulsiona o desenvolvimento. Nesse sentido o bom ensino acontece num processo de colaboração entre o educador e a criança, sendo assim, o educador não deve fazer as atividades pela nem para criança, mas com ela, atuando como um parceiro mais experiente, não no lugar da criança.

Quando a criança realiza, com ajuda do educador, tarefas que superam seu nível de desenvolvimento, ela se prepara para realizá-las sozinha, pois o aprendizado cria processos de desenvolvimento que, aos poucos, vão se tornando parte de suas possibilidades reais. Como lembra Vygotsky (1998 p.103) quando diz que:

O desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da memória voluntária, do controle da conduta que só o ser humano tem capacidade de desenvolver, ocorre a partir do exterior, primeiro a criança experimenta a fala, a orientação de sua conduta a atenção, a observação, a memória, a linguagem escrita, o calculo matemático, o desenho etc. em conjunto com os outros, e só depois essas funções se tornam interna ao seu pensamento.



Todas as sociedades educam seus membros para assimilarem as informações, os hábitos e costumes que são próprios daquela sociedade. Sendo assim, cada indivíduo é educado, nos diferentes ambientes em que está permanentemente mergulhado dentro da cultura para tornar-se parte ativa do seu grupo social.

Nesse sentido, a aprendizagem não acontece de forma isolada, o indivíduo ao conviver com outras pessoas efetua troca de experiência, informações e desta forma vai construindo o seu conhecimento conforme o seu desenvolvimento psicológico e biológico.

Segundo Vygotsky (1988), a história do desenvolvimento das funções psicológicas superiores seria impossível sem o estudo de sua pré-história, de suas raízes biológicas, e do seu arranjo orgânico. As raízes do desenvolvimento de suas formas fundamentais, culturais, de comportamento surgem durante a infância no centro da pré-história e do desenvolvimento cultural.

Ao tratar das funções psicológicas superiores no desenvolvimento da criança Vygotsky (1999, p.75) as classifica em dois momentos:

Primeiro no nível social, e, depois, no nível individual; primeiro entre pessoas (interpsicológica), e, depois, no interior da criança (intrapicológica). Isso se aplica igualmente para atenção voluntária para a memória lógica e pra formação de conceitos. Na abordagem do autor todas as funções superiores originam-se das relações reais entre os indivíduos humanos e tem papel fundamental no desenvolvimento da mente, pois observa-se que a partir da interação entre diferentes sujeitos se estabelecem processo de aprendizagem.

Neste aspecto a criança necessita estabelecer uma rede de contato com os outros seres humanos para incrementar e construir novos conceitos. Para tanto é importante que a criança se perceba como parte desse mundo e dele participe de forma ativa e estabeleça a comunicação conforme a sua necessidade.

Nesse sentido Cranidy e Kaercher (2001, p. 21), acreditam que a experiência da Aprendizagem da criança:

[...] deve incluir o acolhimento, a segurança, o lugar para a emoção, para o gosto, para o desenvolvimento da sensibilidade social, nem o domínio do espaço e do corpo e das modalidades expressivas, deve privilegiar o lugar para curiosidade e o desafio e a oportunidade para a investigação.

De um modo geral, o processo de aprendizagem das crianças inicia-se na família, sendo os pais os primeiros educadores. Esse primeiro contexto de aprendizado aos poucos é ampliado e as crianças começam a participar de outros contextos e a interagir com um maior

número de pessoas. Outros componentes da família, amigos e membros de diferentes grupos sociais (como grupos de vizinhos, igrejas, clubes e outras associações) passam a ter papel importante nas experiências de aprendizagem das crianças.

Nesse sentido Vygotsky (1984, p. 43) afirma que “todo conhecimento é organizado socialmente”. Segundo ele desde o nascimento, o ser humano tem necessidade de viver rodeado por pessoas, em ambientes que possui diversas culturas. Para ele, aprendizagem e desenvolvimento estão inter-relacionadas desde quando a criança nasce, porém, esse processo resulta da interação contínua do sujeito com o meio no qual está inserido.

Vale lembrar, que o aprendizado é o responsável por criar a zona de desenvolvimento proximal, pois na medida em que as crianças se interagem com outras pessoas, ela é capaz de adquirir e colocar em prática várias habilidades que sem o auxílio externo seriam impossíveis acontecer. É por isso que Vygotsky (1984, p.98) afirma que “aquilo que é zona de desenvolvimento proximal hoje será o nível de desenvolvimento real amanhã, ou seja, aquilo que uma criança pode fazer hoje, ela será capaz de fazer sozinha amanhã”

Nesse aspecto, Vygotsky apud Oliveira (1997, p.60) conceitua a Zona de Desenvolvimento Proximal como sendo:

[...] á distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes.

Sendo assim, as habilidades hoje desenvolvidas pelas crianças com ajuda de outras pessoas, amanhã elas podem realizar sozinha. Portanto, na escola é fundamental que o professor inicie o processo ensino-aprendizagem partindo do conhecimento prévio do aluno.

Na visão de Piaget, a aprendizagem é subordinada ao desenvolvimento. Para ele, o que determina o desenvolvimento, cognitivo são os fatores biológicos aliados à interação com o meio. Só há aprendizagem quando o esquema de assimilação sofre acomodação, ou seja, o indivíduo só “recebe” um determinado conhecimento se ele estiver preparado para “recebê-lo”.

## **CAPÍTULO II A BRINCADEIRA COMO FATOR MOTIVADOR DA APRENDIZAGEM**

Este capítulo compõe-se de teorias que estudam brincadeira com um fator motivador do aprendizado escolar nas séries iniciais do ensino básico, segundo as visões de diversos autores que abordam esta temática.

### **2.1 O LÚDICO NA SALA DE AULA**

Considerando-se essas distinções que Piaget (1975) estabelece entre desenvolvimento e aprendizagem, pode-se afirmar que essa metodologia pretende favorecer a aquisição das estruturas operatórias concretas através do processo de equilíbrio pelo qual elas se constroem e não através da aprendizagem de dados e habilidades específicas, mas parte do pressuposto que tal aprendizagem está subordinada aos instrumentos intelectuais característico de cada estágio de desenvolvimento.

Um ambiente educacional estimulante que favoreça essas interações é indispensável para uma metodologia orientada para os processos dinâmicos subjacentes à construção das estruturas cognitivas.

“A criança pode beneficiar-se enormemente quando tem possibilidade de viver num ambiente educacional que ofereça oportunidade de agir com liberdade e espontaneidade e manipular materiais adequados para seu desenvolvimento pleno”. (Piaget 1975, P.65)

Diante desse contexto, percebe-se claramente que atividades lúdicas são naturais e inerentes ao ser humano, à brincadeira desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da criança. Ao brincar, as crianças desenvolvem o seu físico, inteligência, criatividade espontaneidade, instintos sociais entre outros que fazem parte desse desenvolvimento. Para tanto é necessário que cada brinquedo ou brincadeira deva ser de acordo com cada faixa etária da criança.

De um lado, a criança organiza suas experiências, aprende a observar e raciocinar e dedica-se às manipulações que sejam do seu interesse. Do outro, ela deve favorecer interações com o meio social que englobem a cooperação entre a criança e o adulto.

O cotidiano de sala de aula, professores buscam formas de ensinar visando tornar o ensino mais atrativo e uma das alternativas é aliar o prazer, o divertimento á aprendizagem. Porém essa tarefa não é sempre fácil, pois os interesses das crianças são bem diferentes, e não

são todas as situações de ensino e de aprendizagem que possibilitam um trabalho lúdico na escola.

As atividades lúdicas quando direcionadas na alfabetização e no ensino dos demais ciclos respeitando a maturidade e o querer evoluir de cada criança, torna-se notável o desempenho e evolução delas em sala de aula. Percebe-se certa precocidade na alfabetização, espera-se que a criança aprenda ler e a escrever o quanto antes, com pressa acabam esquecendo que são crianças e que adoram brincar, assim, o lúdico, muitas vezes, é deixado de lado.

Acredita-se que através da brincadeira a criança se apropria de elementos da comunicação, da interação com o meio e de hábitos da sua sociedade. Aprende a resolver conflitos, a lidar com escolhas, a esperar sua vez, a ouvir, a ganhar ou perder. Além disso, enquanto brinca a criança desenvolve internamente sua memória a organização do pensamento, a concentração entre outros.

Nesse aspecto, Lima diz que: [...] brincar oferece situações de desenvolvimento que dão suporte para as aprendizagens de conhecimentos sistematizados que são de essencial importância na formação dos sujeitos.

Nesse sentido compreende-se que o brincar faz parte da vida da criança, é reflexo do seu mundo interior, do que acredita, do que sabe e ainda do que imagina. É através da brincadeira que a criança manifesta as suas habilidades e expõem com naturalidade tudo que sente, as alegrias, as tristezas, as angústias e ansiedades, as dúvidas e também as incertezas. Porém, cabe a escola oferecer um ambiente motivador, planejado, enriquecido e que possibilite a aprendizagem de várias habilidades e competências.

Segundo o referencial curricular da Educação Infantil (1998; p. 23).

Educar significa, portanto propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser, estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito, confiança, e o acesso pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Coerentemente com esta perspectiva, temos a infância como um tempo oportuno para criação, às descobertas e a representação. É por meio do brincar que a criança explora e interage com o mundo. É também uma forma de internalizar regras e papéis sociais para a vida em sociedade.

De acordo com os Referenciais Curriculares Nacionais Para Educação Infantil (RCNEI),

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança brincar desde cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais” (BRASIL, 2002, p.27).

## 2.2 A BRINCADEIRA COMO UM FATOR QUE FAVORECE A AUTO ESTIMA.

Neste documento, a brincadeira é considerada um fator que favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a se superar progressivamente, de forma criativa, transformando os conhecimentos que já possuíam em conceitos gerais, podendo acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhes são significativos, pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e recriadas por elas mesmas.

Imagine “o quanto é enfadonho para uma criança, dia após dia, ficar sentada em uma classe, aprender que ‘B’ com a é igual a ‘BA’”, e tem que ficar quieta sentada como um adulto disciplinado, que não questiona e que apenas reproduz o que o professor dita. Esse aluno que a escola não critica, deseja, mais esquece que, por trás dele está uma criança cheia de energia, como afirma Wajskop (1995, p.11)

Reprimida na forma de aluno, do qual se espera obediência, passividade e submissas regras e rotinas, muita quais são objetivos claros, encontra-se criança curiosa ativa, ansiosa por novas experiências e pelas a oportunidade de interagir com outras crianças e com o ambiente.

Sendo assim, brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de significação social precisa que, como outras, necessitam de aprendizagem.

Freire ressalta que: “o brincar implica em diversas áreas do conhecimento e atinge todas as partes do cognitivo, social e o emocional” (Freire, 1945, p. 43)”.

Entretanto, o brincar é visto muitas vezes, como algo improdutivo. Pois não há crenças de que com o brincar é possível aprender.

Brincando a criança desenvolve sua coordenação motora e o raciocínio lógico, adquirindo mais confiança em si aprimorando seus conhecimentos. Brincar possibilita a

criança vivenciar experiências, permite que ela crie formas de expressão, hipóteses a respeito da vida, socialização entre várias crianças e compartilhamento de experiências vividas.

Segundo Vygotsky (1994, não paginado), para compreender a passagem de um estágio de desenvolvimento da criança para outro, somente é possível através das brincadeiras que ela realiza, uma vez que o brincar emerge de uma necessidade infantil.

O lúdico é de extrema importância para o desenvolvimento do aluno, por ser uma necessidade da criança se utilizar das brincadeiras para vivenciar situações como, por exemplo, de socialização, apropriação de valores e costumes, portanto, situações não somente de prazer, mais também conflituosas, pois é da brincadeira que nasce o hábito, e mesmo em sua forma mais rígida o hábito conserva até o fim alguns resíduos da brincadeira.

As atividades lúdicas tornam significativas à medida que a criança se desenvolve, com livre manipulação de materiais, ela passa a reconstruir e reinventar as coisas, o que exige uma adaptação da criança. Entretanto, essa adaptação só é possível a partir do momento que a criança evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato. Portanto, está na hora das escolas refletirem sobre suas práticas pedagógicas, pensarem na importância do lúdico (jogos e brincadeiras) para as crianças.

Aproveitar as atividades lúdicas na aquisição da linguagem escrita do conhecimento como um todo. Se a escola estiver comprometida com o desenvolvimento da criança e compreender as suas necessidades de correr, brincar, jogar, de expandir-se em vez de tornar-se prisioneira por várias horas, com certeza, terá uma criança alegre e feliz.

A escola deve aproveitar todas as manifestações de alegria da criança e canalizá-las emocionalmente através das atividades lúdicas educativas, pois essas atividades lúdicas, quando são bem direcionadas, trazem benefícios à aprendizagem.

Com brincadeiras o espaço escolar pode se transformar em espaço prazeroso, de forma a permitir que o educador alcance sucesso em sala de aula, pois a criação de espaços e tempo para as brincadeiras no processo de alfabetização é muito importante e deve ser proporcionada e direcionada pelo professor, que induzindo seus alunos a mexer com a imaginação e criação colocando em prática seus conhecimentos.

Sendo, assim, as atividades lúdicas produz entusiasmo. A criança fica alegre, vence obstáculos, desafia seus limites.

O brincar não significa só brincar. Faz parte da cultura de cada criança, de suas tradições que muitas vezes estão inseridas nesse meio, possibilitam que se desenvolvam melhor na sociedade, conseguindo alcançar êxito em seus objetos.

Segundo Kishimoto (1993, p.19), A infância é também, a idade do possível. “Pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e de renovação moral”.

Segundo o dizer popular a criança é o futuro do amanhã, sendo assim, a infância de cada uma delas é decisiva para que a criança desenvolva o seu caráter, vindo a se tornar um sujeito do bem ou do mal, sendo que a mesma precisa conseguir sua formação tanto de caráter, como de aprendizagem intelectual e isso depende muito de como a infância é vivenciada pela criança. Então o lúdico sem que os familiares se derem conta, apresenta-se na vida da criança, através das brincadeiras que lhe são dadas no dia-a-dia como: esconde-esconde, brinquedos cantados como as cantigas de rodas entre outras.

Oliveira (1997, p.23). assinala que:

O ato de brincar não representa apenas um momento de ócio da criança, ele é normal durante a infância. Em meio a essa atividade tipicamente pueril, o infantil também descobre os valores do mundo que o cerca e, assim, constrói-se como indivíduo pertinente a um grupo social. Dessa forma, pode-se conceber brincadeira como um dos elementos responsáveis pelo enraizamento de valores culturais. A transmissão desses princípios é feita de geração para geração e, atualmente, bastante influenciada pelos meios de comunicação.

Então o ato de ensinar através de brincadeiras favorece o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos. O professor tem o papel mediador cultural, isto é, ele está entre a criança e a cultura, com todos os conhecimentos, valores e procedimentos, dos quais as novas gerações necessitam e desejam se apropriar para viver em nossa sociedade.

Entretanto, segundo Moyles: Os professores “precisam reconhecer que”., para que o brincar realmente ofereça as crianças experiências ampliadas, é preciso planejar cuidadosamente e ensinar com inteligência (Moyles, 2006, p. 147).

Nesse sentido cabe ao professor inserir em seu planejamento e utilizar a brincadeira em sala de aula, proporcionando atividades que possam auxiliar na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças dos anos iniciais do ensino fundamental, com isso o professor tem uma excelente ferramenta em suas mãos, pois assim a criança obtém um melhor convívio com os colegas e professores, tornando assim a sala de aula um espaço prazeroso de se frequentar. E assim acaba favorecendo a aprendizagem de cada sujeito com sucesso.

Para Moyles. ‘A criança adapta o seu comportamento para que se ajuste a realidade ao passo que o brincar simbólico era ‘assimilativo’-adaptar a realidade para que se ajuste aos seus desejos’ (2006, p.26).

Portanto, parte da responsabilidade do brincar na escola é do professor, deve partir dele a importância de inserir brincadeiras de descontração em sala de aula, para que seus alunos consigam se desenvolver de forma alegre e saudável, assim contribuindo para a aprendizagem de cada um. Cada brinquedo ou brincadeira tem um valor significativo, pois são através deles que a criança expressa seus reais sentimentos, e esses sentimentos muitas vezes são expressos através da pintura e da arte em geral, pois a ludicidade está presente em todos os momentos da vida da criança.

Kishimoto (2002) escreveu uma obra que é fruto de várias pesquisas feitas por ela e outros teóricos da área da educação, onde se tratam de atividades criativas, jogos infantis e brincadeiras. Mas a brincadeira não será trabalhada só, pois terá o brinquedo e jogo como parceiros. A expectativa deste trabalho é apresentar o significado que as brincadeiras tem, (partindo das observações da turma do 1º ano do 1º ciclo do Ensino Fundamental), ou seja, são significações históricas que estão se modificando conforme a época e as gerações que compõem a sociedade a qual os cidadãos fazem parte, sendo que esses vêm demonstrando sua utilidade para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem do aluno, e com isso o espaço do docente começa a ficar delimitado, ou até mesmo mais amplo, conforme a concepção de quem coordena. Esses elementos já citados ajudam a criança a sonhar, imaginar e praticar ações, conforme sua realidade e necessidade humana.

Toda brincadeira têm uma função, e ao usá-la, é preciso delimitar objetivo, pois não se brinca só por brincar e nem se constrói um brinquedo por acaso, tudo tem um objetivo. Portanto não se devem discriminar esses objetos, tratá-los como mais um recurso, ou até mesmo um recurso que se vai usar de vez em quando.

### 2.3 FUNÇÕES SOCIAIS DO EDUCADOR.

O educador por sua vez precisa tornar suas aulas dinâmicas, procurando no seu planejamento didático pedagógico incluir metodologias lúdicas, de acordo com a faixa etária de seus educando e de sua realidade, ou seja, de acordo com seu contexto social, levando em consideração também as opiniões, sugestões que o mesmo já possuem, para melhor desenvolver o ato de ensinar.

Contudo não devemos colocar rótulos em nossos educando, pois estaremos discriminando-os e assim cooperando para que venham a ter um fracasso escolar. Para tanto deve se ter o cuidado ao falar com eles, procurando ajudá-los, pois muitas vezes essas crianças já chegam rotuladas de sua própria casa, ou seja, sua família já se encarrega de torná-



los uma criança especial, deficiente e no futuro um perdedor. É preciso que professores quebrem tabus que existem no cotidiano do aluno para que não afete no processo ensino-aprendizagem.

As brincadeiras surgem como uma forma de motivar as crianças em seu processo de aprendizagem, principalmente aquelas que se encontram desmotivadas ou com necessidades especiais de aprendizagem.

Todos têm os seus costumes, por isso educadores e familiares tem que se preocupar como vão ensinar, e o que ensinar e que objetos vão utilizar, pois tudo que se ensinará irá refletir no seu contexto social, na sua realidade, que influenciará nos seus valores e aspirações em relação à sociedade a qual fazem parte, não esquecendo também que quem, repassa tais conhecimentos, é responsável pela sua formação, pois mesmos vêm a formar seu caráter e superar suas dificuldades, sonhos, sempre usando como parceiro sua realidade, suas condições físicas e financeiras.

Na década de hoje tudo está avançado. A tecnologia, por exemplo, está em primeiro lugar, pois nos últimos anos tem se notado a mudança na cultura lúdica da criança devido a chegada de novos brinquedos. Assim as brincadeiras que são repassadas de geração para geração aos poucos vão sendo substituídas pelos aparelhos eletrônicos, hoje a brincadeira de faz de conta pode ser, por exemplo, com um táblete, no entanto temos que nos aperfeiçoar, precisamos estar em atualização com as transformações que vão surgindo para que possamos transmitir novos conhecimentos com segurança para as crianças dos dias atuais.

É nesse sentido que os profissionais da educação vêm buscando cada vez mais se aperfeiçoarem pesquisando lendo bons livros, que contenham técnicas de jogos brincadeiras fazendo cursos em busca de ideias para novas atividades.

O lúdico vem se destacando dentre outras metodologias, pois a necessidade de renovação na sala de aula é cada vez mais exigida e cobrada. Busca-se ensinar com prazer, como se ensina um bebê andar, falar, comer entre outros. Portanto tudo que ensinamos aos alunos com brincadeiras os mesmos aprendem sem se cansarem ou até mesmo sem dificuldade, pois se ensina com prazer.

A brincadeira não surgiu nessa década, muito pelo contrário há décadas houve o seu surgimento, sendo que só agora vem sendo classificada como lúdico, por isso trabalhava-se com atividades diversificadas, onde se movimentavam muito com o corpo. As dinâmicas eram representadas através de jogos, músicas, brincadeira, brinquedos, ou seja, as crianças repassavam suas angústias e fantasias nessas horas de lazer, muitas vezes eram repreendidas pelos pais por pensarem que alguma brincadeiras eram indevidas

É notório que através do brincar pode-se aprender, sem ser coagido, ou seja, ensinar sem obrigar, sem forçar, pois dessa forma não se tem resultado positivo. Segundo alguns filósofos, a criança constrói seu caráter através do brincar no seu dia-a-dia, dos carinhos das pessoas que os cercam, as crianças de assim descobrem o certo e o errado, buscam aperfeiçoar seus conhecimentos dentro da família a qual faz parte, pois esse fator é muito importante.

Se uma determinada criança faz parte de um ambiente familiar desestruturado, a criança não terá condições de formar um bom caráter, pois será uma criança cheia de problemas onde seu sistema nervoso será afetado. Quando adulto, terá lembranças ruins. Ai cabe o educador: educar, construir, formar, elevar a autoestima desses sujeitos em construção, não se esquecendo de envolver a família também na busca de um melhor desempenho do ensino-aprendizagem.

### CAPÍTULO III PESQUISA DE CAMPO

A pesquisa de campo realizada neste estudo foi direcionada aos professores e alunos do 1º ano do 1º ciclo da Escola Municipal de Ensino Fundamental “Professora Salomé Carvalho”. Localizada no perímetro urbano do bairro da Nova Marabá, na cidade de Marabá, no Estado do Pará. No entanto, a escolha da escola, se deu devido a suas proximidades locais e o fato de já termos lecionado neste local. Consideramos também ser um estudo de caso, por ser um estudo específico e direcionado.

FIGURA: 1 Fotografia da escola Salomé Carvalho.



Fonte: A direção da escola.

FIGURA: 2 Fotografia de Alunos e professores em atividades na escola Salomé Carvalho.2014.



Fonte: A direção da escola.

FIGURA: 3 Fotografia de alunos em atividades na escola Salomé Carvalho 2014.



Fonte: A direção da escola da escola.

FIGURA: 4 Alunos e professores em atividades na escola Salomé Carvalho 2014.



**Fonte:** A direção da escola.

### 3.1 HISTÓRICO DA ESCOLA SALOMÉ CARVALHO/LOCUS DA PESQUISA.

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Salomé Carvalho, fundada em 09 de maio 1980, localizada no município de Marabá/Pará, na folha 16 do bairro da Nova Marabá, situada na zona urbana foi construída devido a carência de escolas públicas no bairro ,pois o mesmo era recém habitado, a mesma fica,rodeada por comércios e residências,tendo nas sua proximidades a igreja católica de Nossa Senhora de Nazaré e também uma igreja evangélica. O prédio é construído de alvenaria coberto com telhas de barro, possui 15 (quinze) salas de aula, uma secretaria, uma cozinha c/refeitório, uma quadra de esporte, uma sala de leitura, uma sala de professores, 01 (um) almoxarifado, uma sala de laboratório de informática, 02 (dois) banheiros cada um c/08 Box para uso dos meninos e das meninas e 02

(dois) banheiros adaptados para alunos (as) portadores de necessidades especiais. A referida escola possui 61 (sessenta e um) funcionários, sendo distribuídos da seguinte forma: uma diretora, uma vice-diretora, uma coordenadora pedagógica, uma orientadora educacional, 39 (trinta e nove) professores e 18 (dezoito) funcionários de apoio administrativo.

A escola funciona em 02 (dois) turnos manhã e tarde e atende uma clientela de 1.450 (mil quatrocentos e cinquenta) alunos, dos 1º e 2º ciclos e alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, oriundos da comunidade local e adjacentes, filhos de famílias de poder baixo econômico. A mesma é mantida pela Prefeitura Municipal, sob a responsabilidade da SEMED (Secretaria Municipal de Educação), a mesma obedece as normas da Lei 9394/96 da LDB(Lei de Diretrizes e Base da Educação), possui PPP (Projeto Político Pedagógico), Conselho Escolar e é provida de bens e serviços diversos, como os programas do Governo Federal: PDDE (Programa Dinheiro Direto na Escola) e PDE (Plano de Desenvolvimento da Escola).

**QUADRO 1** Dados atualizados da escola Salomé Carvalho.

Fundada	08 de maio 1980
Localização	Marabá/Pará, na folha 16 do bairro da nova marabá.
Quantidade de salas de aulas	15
Secretaria	01
Cozinha c/ refeitório	01
Quadra de esportes	01
Sala de professor	01
Almoxarifado	01
Sala de laboratório	01
Banheiros adaptados	02
Banheiros comuns	02/com 04 Box cada
Diretor	01
Vice-diretor	01
Coordenador	01
Orientador	01
Funcionários de apoio	18
Professores	39

**Fonte:** Dados atualizados da EMEF Salomé Carvalho (PPP)

O quadro 1 aponta a amostragem da infra estrutura da escola e corpo docente da mesma. Assim percebemos que esses dados nos remetem para o sentido de que a escola tem boa estrutura para levar o ensino aprendizagem e nela consideramos como Xavier Junior que narra a estrutura arcaica e fora do padrão que uma escola deve ter e os riscos que corremos em insistir pelo descaso, possuir escolas inadequadas para levar o ensino a nossas crianças.

Assinala então: Todas elas, desde a capital até o interior, acham-se instaladas em edifícios inadequados na sua maior parte tomados por aluguel, falhos de condições higiênicas. Nenhuma delas possui móveis apropriados, nem está provida desses aparelhos e objetos que os progressos da ciência pedagógica têm inventado para tornar o processo de ensino mais fácil e proveitoso, mais intuitivo e racional. Uma casa de escola com capacidade acanhadíssima para uma coletividade de crianças, sem rigoroso asseio, sem penetração franca de luz, sem a necessária renovação do ar, é não só imprestável ao fim a que se destina como, sobretudo, constitui um foco de vícios que comprometem a saúde dos alunos, e em ambiente de tristeza que enerva e abate o respeito infantil.

Nas questões de A a D do instrumento de coleta de dados “questionário”. Os professores versaram acerca do perfil identitário e profissional com base nos seguintes enunciados; a) formação acadêmica b) tempo de serviço. c) sexo d) idades O objetivo destas questões consistiu em analisar o perfil identitário e profissional dos sujeitos de nosso estudo para melhor compreender o objetivo desta pesquisa.

### 3.1 PERFIS DOS INFORMANTES

- **Professores**

Participaram desta etapa da pesquisa 4 professores do primeiro ano do primeiro ciclo da Educação básica e para preservar a identidade dos sujeitos da pesquisa optamos por identifica-los por letra do alfabeto, conforme apresentamos abaixo.

**QUADRO 2: Perfil identitário dos professores pesquisados.**

<b>Professor</b>	<b>Sexo</b>	<b>Idade</b>	<b>Tempo de serviço</b>	<b>Formação acadêmica</b>
<b>Professor A</b>	Feminino	43 anos	23 anos	Superior incompleto
<b>Professor B</b>	Feminino	38 anos	14 anos	Superior completo
<b>Professor C</b>	Feminino	32 anos	10 anos	Pós-graduação
<b>Professor D</b>	Feminino	38 anos	15 anos	Pós-graduação

**FONTE:** Questionário de pesquisa de campo – Parfor – pedagogia.

#### **a) Relação de gênero dos professores pesquisados.**

O Quadro 2 aponta que os professores do Ensino Fundamental em sua maioria 100%, deles declararam ser do sexo feminino. Assim, percebemos que esses dados nos remetem para a feminização do magistério veja o que diz (TANURI, 2000):

“Se nos reportamos século XIX” [...] o magistério feminino apresentava-se como solução para o problema de mão de obra para a escola primária, pouco procurada pelo elemento masculino em vista da reduzida remuneração” (idem, 2000, p.66).

Dessa forma, percebemos que essa configuração ainda se faz presente na atualidade, como se evidencia nos dados coletados. Assim sendo, para melhor visualização da feminização do magistério nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

#### **b) Formação acadêmica dos professores pesquisados**

No entanto percebemos através dos questionários da pesquisa que 50% dos professores pesquisados da escola Salomé Carvalho, possuem cursos de pós-graduação. Contudo 25% deles possuem curso superior completo e 25% deles possuem cursos superiores incompletos. Portanto este quadro nos remete ao esforço do ministério da educação brasileira, no sentido de graduar os professores da rede pública do ensino básico e promove atualmente cursos superiores aos professores que estejam nas salas de aulas. E para melhor ilustrarmos este quesito veja o gráfico a seguir:



GRÁFICO: 1

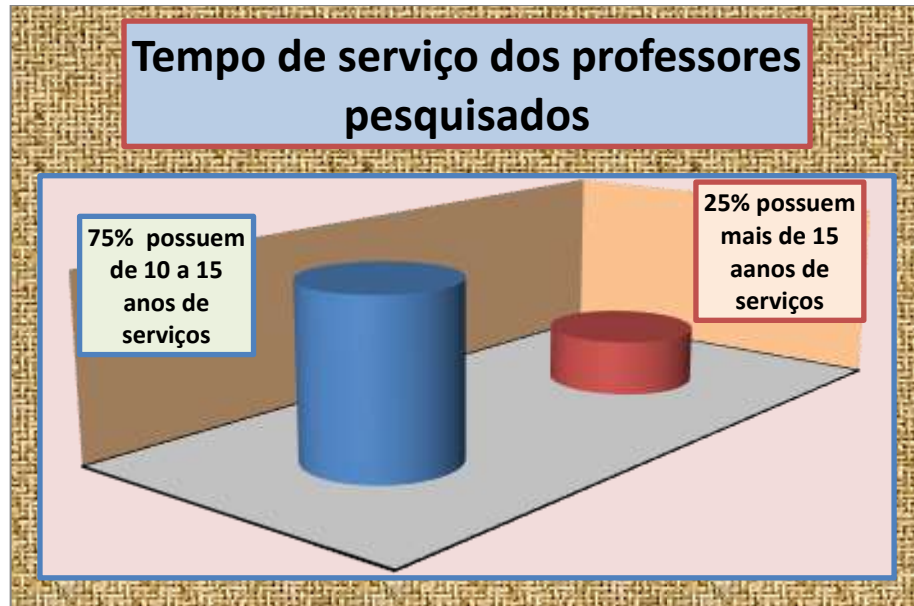


**FONTE:** Questionário de pesquisa de campo – Parfor – pedagogia /2014

### c) Tempo de serviço dos professores Pesquisados

Todavia com relação ao tempo de serviço dos professores pesquisados da escola Salomé carvalho, percebemos através da pesquisa que 75% deles estão numa faixa de 10 a 15 anos de serviços prestados na escola, enquanto que 25% deles já se encontram com mais de 15 anos de serviços prestados na escola ministrando aulas no ensino fundamental. Isto nos permite argumentar que as maiorias dos professores já possuem experiência na arte e no ofício do ensino aprendido. E para melhor visualização veja o gráfico seguinte:

GRÁFICO 2



FONTE: Questionário de pesquisa de campo – Parfor – pedagogia /2014

#### d) Idades dos professores pesquisados

Porém com relação a este quesito de idade dos professores pesquisados na Escola Salomé Carvalho, verificamos que 50% deles possuem 38 anos de idade, contudo 25% deles possuem 32 anos de idades e 25% deles possuem 43 anos de idades. Formando uma média geral de 37.8 anos de idades. Para uma melhor ilustração veja o gráfico:

GRÁFICO 3



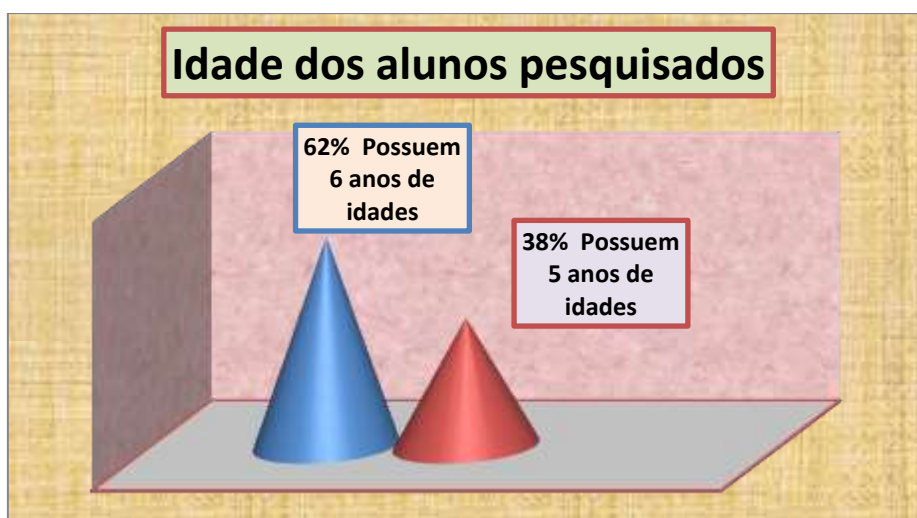
FONTE: Questionário de pesquisa de campo – Parfor – pedagogia /2014

- **Alunos**

### 1) Idade dos alunos pesquisados.

Nesse quesito pudemos perceber que as disposições em idades ficaram distribuídas da seguinte forma: 62% dos alunos possuem 6 anos de idades, no entanto 38% dos alunos possuem idades de 5 anos. No entanto para melhor abrilhantar este quesito veja o gráfico a seguir:

GRÁFICO: 4



**FONTE:** Questionário de pesquisa de campo – Parfor – pedagogia /2014.

Analisando o gráfico 4 percebemos que todos os alunos entrevistados na escola Salomé Carvalho, estão dentro da idade/série homologadas pelo sistema de ensino brasileiro previsto pelo Ministério da educação e Cultura, pautado nas normas estatutárias da Lei de diretrizes e bases da Educação brasileira. No entanto eles também participam do processo didático pedagógico da escola pesquisada, que utiliza as brincadeiras e o lúdico para enriquecer o ensino aprendizagem na escola.

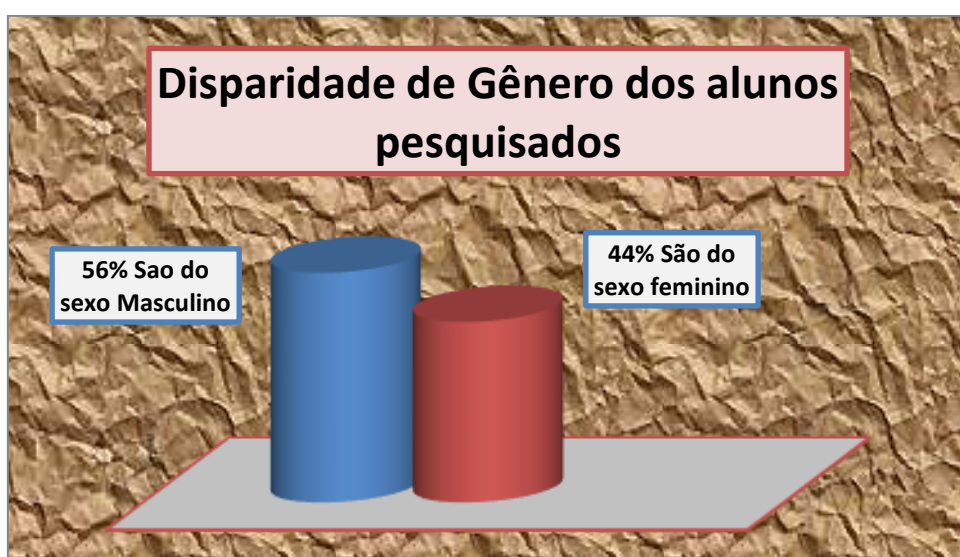
### 2) Disparidade de Gênero dos alunos pesquisados;

Contudo das turmas, computados na divisão de gênero percebemos que 56% dos alunos são do sexo masculino e 44% dos alunos são do sexo feminino.

No entanto podemos notar que as meninas são mais desprendidas ao responder as perguntas, enquanto os meninos brincam muito, mas as respostas que dão são bem mais

direcionadas. No entanto considerando que a brincadeira deve ocupar um espaço central na educação dos alunos nessa faixa etária, entendemos que o professor é a figura fundamental para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo-lhes material e partilhando das brincadeiras das crianças para subsidiar o ensino – aprendizagem, todavia para constatar isto, elaboramos perguntas abertas e foram respondidas pelos alunos de forma livre sem interferência da pesquisadora. E para uma maior visualização dos percentuais estratificados veja o gráfico seguinte:

GRÁFICO 5



**FONTE:** Questionário de pesquisa de campo – Parfor – pedagogia /2014.

Com relação à disparidade de gênero apresentada no gráfico 5, percebemos que o número de alunos do sexo masculino é maior do que o número de alunos do sexo feminino, contudo percebemos que este enunciado se encontra na contra mão do que relata o censo populacional e educacional do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, (IBGE 2000), que diz que no Brasil o número de pessoas do sexo feminino é maior do que o número de pessoas do sexo masculino. Todavia o censo também relata que as mulheres estudam mais do que os homens.

### 3.2 ETAPAS DA PESQUISA E METODOLOGIA UTILIZADA.

Todavia para realizar um trabalho de qualidade e cunho científico, realizamos uma pesquisa de campo através do uso questionários com dados quantitativos e qualitativos, para

embasar-nos de melhores argumentos para a confecção deste trabalho de graduação. A pesquisa foi realizada através da abordagem individual com o fornecimento dos questionários aos sujeitos da pesquisa para eles responderem de acordo com seu próprio discernimento, isento de quaisquer intervenções por parte do pesquisador.

Porém com relação à metodologia utilizada para a pesquisa de campo foi o método descritivo analítico, pautado na observação, das respostas, oriundas dos professores e alunos da instituição em estudo e para isto lançamos mão do emprego de instrumentos metodológicos que me possibilitaram ter um maior discernimento do objeto estudado.

Contudo para realizar uma pesquisa de campo com qualidade e isenção, procuramos nos embasarmos dos melhores instrumentos, como questionário de pesquisa para professores e alunos, leituras de livros e revistas e documentos, sobre o assunto, além de muito tempo debruçado sobre leituras de diversificados autores que possuíam referenciais teóricos sobre o referido tema.

### 3.3 ANÁLISES DOS DADOS.

Para a análise dos dados, estratificamos os números e retiramos os percentuais adequados para a nossa pesquisa, criando tabelas e quadros e gráficos estatísticos. Após a estratificação, tabulação, fizemos análise descritiva e analítica dos dados.

### 3.4 APRESENTAÇÃO E RESULTADO DA PESQUISA COM OS PROFESSORES

Para responder ao problema apresentado na introdução deste trabalho, elaboramos na segunda parte do questionário perguntas cuja intenção é revelar se os professores estão utilizando a brincadeira com ferramenta didático-pedagógica. A partir da análise, extraímos considerações que nos permitem perceber as dificuldades enfrentadas pelos professores da Escola Salomé Carvalho.

#### **a) Você participou de oficinas e cursos com a temática do uso de jogos ou brincadeiras, para o processo do ensino aprendido?**

Os professores pesquisados responderam unanimemente, todos informaram já ter participado de oficinas e cursos de aprimoramento que incluem essas atividades no processo de aprendizagem nas séries iniciais do ensino fundamental.

Com base na resposta, parece que a gestão municipal tem se preocupado em inserir novas metodologias de ensino e aprendizagem. Essa preocupação inicial é importante, porque é fundamental um que os professores da educação infantil e fundamental tenham formação continuada.

### **b) Você utiliza brincadeiras em salas de aulas? Quais?**

Os professores informaram que utilizam as brincadeiras nas suas salas de aulas. Segundo eles, as brincadeiras se constituem em um recurso didático primordial para o ensino de qualidade e motivador dos educandos nas séries iniciais do ensino básico.

QUADRO 3 Com que finalidades os professores utilizam brincadeiras em salas de aulas.

<b>Professor A, B, C e D.</b>	Com o objetivo de melhorar a interação e contribuir para desenvolver maiores habilidades e motivação no processo da aprendizagem
---------------------------------------	--

**FONTE:** Questionário de pesquisa de campo – Parfor – pedagogia /2014.

Analisando o quadro 3 acima que pergunta com que finalidades os professores utilizam as brincadeiras em salas de aulas, as respostas dos professores foram parecidas e convergentes, todos disseram que os objetivos eram os de melhorar as interações e contribuir para maiores habilidades e motivar o processo do ensino aprendizagem. Contudo percebemos que eles possuem apenas os conhecimentos teóricos da importância das atividades no qual eles relataram.

### **c) Com que frequência você trabalha com brincadeiras em salas de aulas?**

Essa questão é de múltipla escolha, sendo as opções: *sempre, de vez em quando, algumas vezes*. Todos os professores escolheram a alternativa '*de vez em quando*'. Percebemos que os professores não adotam as brincadeiras como uma das principais pedagogias didáticas para o ensino aprendizagem das séries iniciais do ensino fundamental.

No entanto, eles não justificaram o fato deles só utilizarem as brincadeiras de vez em quando. Contudo acreditamos que eles se limitam a seguir o itinerário didático programático disponibilizado pela escola. Isto se constitui em algumas dificuldades, pois geralmente o professor que tenta quebrar os paradigmas estabelecidos utilizando métodos inovadores,

geralmente é incompreendido e sofre por ser considerado o “diferente”, Porém eles informaram que as principais atividades pedagógicas são as cantigas de rodas, além do uso de jogos pedagógicos.

**d). Você considera as brincadeiras importantes para o processo de ensino aprendizagem? justifique.**

Todos eles afirmaram que as brincadeiras são importantes quando inseridas no processo do ensino aprendizagem. Segundo suas respostas eles acreditam que as brincadeiras: *desenvolvem o aprendizado, dá um sentido significativo, aprimora o raciocínio, e os alunos assimilam os conteúdos com mais finalidades*. Porém como a pergunta foi de livre escolha os professores versaram suas respostas de acordo com seus discernimentos individuais sobre a temática abordada. No entanto quanto as suas justificativas veja a tabela a seguir:

**TABELA: 1 porque as brincadeiras são importantes para o processo de ensino aprendizagem?**

<b>Professor A</b>	As brincadeiras desenvolvem o aprendizado
<b>Professor B</b>	Dá um sentido mais significativo a aprendizagem.
<b>Professor C</b>	A criança aprimora o raciocínio adquirindo, tem mais concentração.
<b>Professor D</b>	As crianças aprendem brincando.

**FONTE:** Questionário de pesquisa de campo – Parfor – pedagogia /2014..

Analisando as respostas dos professores nos reportamos ao item “C” deste enunciado que versa sobre a frequência da inserção de brincadeiras como metodologia pedagógica nas salas de aulas, e os professores pesquisados disseram que utilizavam as brincadeiras somente de “*vez em quando*”, e isto, soa de forma contraditória, pois suas respostas na tabela 1, favorecem, enaltecem e dão grande importância ao uso das brincadeiras como ferramenta metodológico-pedagógica nas salas de aulas nas séries iniciais do ensino básico. Portanto, acreditamos que se os professores acreditam na importância do uso das brincadeiras como ferramenta que auxilia no ensino aprendizado nas séries iniciais do ensino básico, porque não utiliza-las com mais frequência?

Vejam o que relata Piaget, (1975, p. 65):

A criança pode beneficiar-se enormemente quando tem possibilidade de viver num ambiente educacional que ofereça oportunidade de agir com liberdade e espontaneidade e manipular materiais adequados para seu desenvolvimento pleno. (PIAGET, 1975, P.65)

**e) Qual a diferença que você vê ao empregar uma metodologia com brincadeira e sem brincadeira? E Como reagem os alunos nas situações de aprendizagem com o emprego de brincadeiras?**

Veja suas respostas no quadro a seguir:

**TABELA 2 Quais as diferenças entre o uso de metodologias com o emprego de brincadeiras e sem brincadeiras,**

<b>Professor A</b>	Com brincadeira o desenvolvimento do aluno é muito mais significativo
<b>Professor B</b>	Com brincadeiras as aulas ficam mais significativas
<b>Professor C</b>	Com brincadeiras os alunos se interessam pelas atividades
<b>Professor D</b>	Com brincadeiras há estímulo à motivação e o interesse do aluno.

**FONTE:** Questionário de pesquisa de campo – Parfor – pedagogia /2014.

Analisando as respostas dos professores na tabela 2, vimos que eles enaltecem o uso das brincadeiras em salas de aulas. No entanto, novamente percebemos a contradição das suas respostas com o que eles relataram anteriormente, com relação à frequência do uso das brincadeiras nas salas de aulas, pois eles disseram que utilizam as brincadeiras somente “*de vez em quando*”.

Perguntamos aos professores como os alunos reagem mediante as situações de aprendizagem que utilizam as brincadeiras como suporte didático e pedagógico, vimos que 70% deles disseram que os alunos reagem com entusiasmo, alegria envolvimento, estímulos e motivações. Enquanto que 30% deles disseram que as crianças adoram novidades

Segundo os professores, os alunos reagem de forma positiva mediante estas formas de ensino aprendizagem, e isto comprova o que dizem as maiorias dos teóricos utilizados neste trabalho de graduação, onde todos colocam metodologicamente as brincadeiras como um dos fatores primordiais na motivação da aprendizagem dos educandos das séries iniciais do ensino fundamental. Todavia o lúdico vem se destacando dentre outras metodologias, pois a necessidade de renovação na sala de aula é cada vez mais exigida e cobrada. No entanto para Moyles. ‘A criança adapta o seu comportamento para que se ajuste a realidade ao passo que o



brincar simbólico era ‘assimilativo’ ‘adaptar a realidade para que se ajuste aos seus desejos’ (MOYLES, 2006, P.26).

Portanto, parte da responsabilidade do brincar na escola é do professor, deve partir dele a importância de inserir brincadeiras de descontração em sala de aula, para que seus alunos consigam se desenvolver de forma alegre e saudável. Contudo neste parágrafo findamos as análises das respostas dos professores sobre esta temática, todavia prosseguiremos com as análises das respostas dos educandos do 1º ano do 1º ciclo do ensino fundamental da escola Salomé Carvalho.

### 3.5 APRESENTAÇÃO E RESULTADO DA PESQUISA COM OS ALUNOS

Analisamos neste tópico, as respostas dos alunos em relação a sua receptividade nas atividades pedagógicas. As perguntas foram: 1) *Você gosta da escola?* 2) *vocês gostam das aulas com brincadeiras ou sem brincadeiras,* 3) *o que vocês gostam de fazer na escola?*

Foram entrevistadas 4 turmas do 1º ano do 1º Ciclo do Ensino Fundamental , num total de dezesseis alunos. Como já referido, esses alunos tem idades entre 5 e 6 anos.

#### **1) Você gosta da escola? Por quê?**

Verificamos que 88% dos alunos pesquisados disseram que gostam de ir à escola, no entanto, 12% deles, disseram não gostar de ir à escola. Contudo, acreditamos que suas respostas foram relatadas de forma espontâneas e verdadeiras. Porém os 88% que disseram gostar da escola, colocaram as brincadeiras e os jogos, como fatores que influenciaram as suas opiniões, enquanto que os 12% que disseram não gostar da escola, se abstiveram em relatar os porquês de suas opiniões. Porém para uma melhor averiguação, vejam o gráfico 6:

GRÁFICO 6



**FONTE:** Questionário de pesquisa de campo – Parfor – pedagogia /2014.

O gráfico 6, o que nos chamou atenção na disposição das respostas entre as meninas que dentre os 88% que responderam positivo. Eles sinalizaram a importância do brincar, “porque a gente brinca e aprende”. Demonstraram ter a compreensão que o brincar desenvolve a capacidade cognitiva e motora.

Apesar de essa questão não ser central ao tema, é importante registrar a possibilidade de mudança e de reflexão sobre práticas pedagógicas utilizadas nas salas de aulas. Contudo faz-se necessário refletir aqui, trazendo novas possibilidades pedagógicas nas atividades dos alunos e rever também os conceitos metodológicos utilizados pela escola.

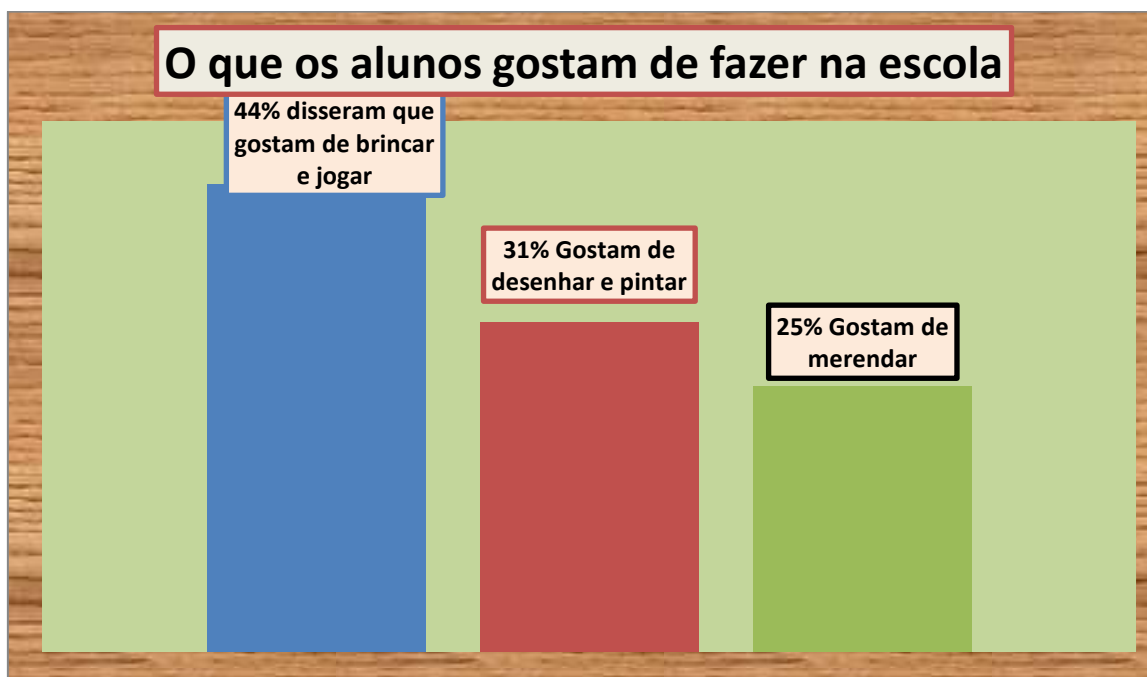
## **2) vocês gostam das aulas com brincadeiras ou sem brincadeiras? Por quê?**

Todos os alunos pesquisados assinalaram que gostam das aulas quando os professores inserem brincadeiras como metodologias pedagógicas para tornarem as aulas mais produtivas e motivadoras. O valor do brincar nessa faixa etária fica evidente e ratifica os estudos dos teóricos. Contudo com relação aos porquês de suas respostas, as suas maiorias disseram que as brincadeiras são divertidas deixando as aulas mais alegres.

### 3) O que vocês gostam de fazer na escola?

Fizemos uma pergunta de livre escolha aos alunos, com relação ao que eles gostavam de fazer na escola e percebemos que: 44% dos alunos disseram que gostam de brincar e jogar, contudo, 31% deles disseram que gostam de desenhar e pintar e 25% disseram que gostam de merendar. E para melhor ilustrarmos este quesito veja o gráfico seguinte:

GRÁFICO 7



**FONTE:** Questionário de pesquisa de campo – Parfor – pedagogia /2014.

Vimos através do gráfico acima que nas opiniões dos alunos os índices mais elevados foram brincar e jogar, com 44% e isto nos leva a enfatizar que se faz necessário o uso de pedagogias lúdicas incluindo as brincadeiras e os jogos como metodologias pedagógicas, como ferramentas didáticas nas séries iniciais do ensino básico.

Assim, o atributo essencial do brincar é que uma regra torna-se um desejo. As noções que Kishimoto (2002, p.130) enfatiza que: “uma ideia que se tornou um desejo, um conceito que se transformou numa paixão, encontra seu protótipo no brincar, que é o reino da espontaneidade e liberdade na vida da criança”.

Satisfazer a regra do jogo na brincadeira é algo prazeroso para a criança. Nela ensina a “desejar, relacionando seus desejos a um ‘eu’ fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas quando estão brincando

e jogando, que são aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade. Por isso a quantidade maior de alunos que escolheram o brincar e o jogar como atividade prazerosa quando joga, brinca, faz algo que lhe dá prazer como os outros 31% das crianças que escolheram desenhar e pintar, também são capazes nesse momento de fazer mais do que elas podem compreender. Nesse momento que estão fazendo algo que gostam acontece uma estrutura de ação na qual o significado é o determinante. Quando estão nessa esfera, brincando e aprendendo, ao brincar ela age, através de estrutura e pensamento, compartilha e realça os desejos, evidencia os limites e os supera. Elabora, erra e também acerta.

Evidenciamos as respostas dos outros 25% dos alunos que disseram que o prazer em estar na escola vem de poder ter a alimentação garantida. Nota-se aqui que a prioridade da criança é sentir-se segura, alimentada para depois sentir prazer em compartilhar dos outros afazeres, como estudar, brincar e participar dos eventos escolares. Contudo nos reportamos ao quadro social, das camadas menos favorecidas economicamente da sociedade brasileira onde algumas crianças veem a escola como parâmetro essencial para o seu complemento alimentar, e isto nos remete a importância de uma escola, bem estruturada e que possua todos os requisitos para fornecer aos alunos uma educação de qualidade, incluindo o reforço da merenda escolar nutritiva e diversificada de acordo com os padrões estabelecidos.

Porém as maiorias das escolas brasileiras do ensino básico, ainda estão aquém, do que se faz necessário, pois com a descentralização das políticas públicas escolares, ficaram a cargo dos municípios e Estados a administração das escolas do Ensino Fundamental. Eles recebem os repasses financeiros da união para custearem e administrarem o sistema educacional dos seus municípios, ficando por conta dos secretários de educação enquanto gestores, disponibilizar uma merenda escolar a contento á suas escolas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho se propôs a responder as hipóteses com relação ao uso das brincadeiras como fatores motivadores no processo de ensino aprendizagem. Estudo de caso no 1º ano do 1º ciclo do ensino fundamental da escola Salomé Carvalho no município de Marabá-Pará.

Tendo como função principal analisar a brincadeira como uma ferramenta pedagógico-metodológica utilizada em salas de aulas como um fator motivador e enriquecedor no processo do ensino aprendizagem, tendo como ênfase de estudo o 1º Ano do 1º Ciclo do Ensino Fundamental,

Contudo, pudemos perceber certa contradição nas respostas de alunos e professores com relação à temática abordada. Pois as maiorias dos alunos disseram que as atividades que eles mais gostam na escola é brincar e jogar, enquanto que os professores disseram que utilizam as brincadeiras nas suas salas de aulas somente de “*vez em quando*”. Porém acreditamos que os professores possuem dificuldades em adequarem as brincadeiras, com relação ao itinerário e os planos de aulas estipulados pela política escolar inserida pela escola.

Todavia a escola deve se apropriar de novas ideias e tecnologias para promover ações que possam desenvolver atividades que venham estimular o pensamento autônomo, criativo e crítico que abrange a totalidade do ser humano nas suas dimensões físicas, afetiva e cognitiva. As práticas pedagógicas de hoje não devem estar voltadas somente para um ensino tradicional, ou seja, para uma aprendizagem voltada somente para o uso do livro didático ou quadro de giz. Ao contrário, o fazer pedagógico, deverá ser criativo e dialógico, buscando na disponibilidade requerida a utilização de diversos ambientes e recursos pedagógicos, a fim de tornar o processo escolar mais ativo, atrativo e prazeroso onde o saber e a alegria possam caminhar juntos na construção do conhecimento.

Portanto o que se tem notado é que os professores ainda tem dificuldade em trabalhar com metodologias inovadoras que proporcione prazer e aprendizagem como o lúdico. As brincadeiras existem na sala de aula, porém, ainda são utilizadas somente como diversão ou entretenimento.

Porém, não pudemos explicitar a questão sobre as dificuldades do professor em sala de aula em nosso formulário de perguntas. Contudo, a construção do conhecimento precisa ocorrer através do saber e da alegria, pois o brincar em algumas escolas, está ausente, não havendo uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como eixo importante no ensino fundamental. No entanto, é através da brincadeira que a criança vai diferenciando o seu

mundo interior (fantasias, desejos e imaginações) do seu exterior (suas ações). Cada criança expressa os seus desejos, fantasias, vontade e conflitos através das brincadeiras.

Percebemos que alguns professores do 1º ano do 1º ciclo do ensino fundamental da escola Salomé Carvalho, já utilizam as brincadeiras para subsidiar o ensino – aprendizagens tornando-se capazes de utilizarem o brincar em suas aulas como práticas pedagógicas.

No entanto as quebras dos velhos paradigmas se constituem como fator primordial, mediante a nova realidade que se apresenta. Pois como falava o velho poeta, *o novo sempre vem*, porém faz parte do ofício do professor do mestre ou do pedagogo, a capacidade se metamorfosear continuamente adquirindo os conhecimentos necessários para se fazer frente a esta nova realidade no seu cotidiano como educador.

Todavia Trabalhar com brincadeiras na vivencia pedagógica, é ter experiência vivida do lúdico e essa explicação para que alguns dos professores pesquisados não tenham feito uma lista dos seus saberes em relação ao brincar está no fato de que uma parte importante do saber dos professores é a experiência adquirida no traquejo da sua função.

No entanto acreditamos segundo as respostas manifestadas nos questionários da pesquisa que; com relação os alunos da escola pesquisada ficaram claro que as suas vivencias infantis em relação ao brincar na escola, também são oportunidades de aprender com os colegas e o contato físico, nas situações do brincar, é uma relação positiva com a própria aprendizagem, desenvolvendo um cidadão consciente de seus deveres e seguro de seus direitos, muito embora os próprios discentes não tenham essa consciência.

Embora não tenha sido possível apresentar dados específicos sobre o nível de aprendizagem dos alunos com e sem o uso de atividades lúdicas, mas as respostas dos informantes reforçam a fundamentação teórica e fortalecem a necessidade de que essas pr

Pudemos concluir que a brincadeira como fator motivador no processo de aprendizagem no 1º Ano do 1º Ciclo do Ensino Fundamental tendo como base a escola pesquisada, requer uma abordagem especial, pois ela exige uma formação profissional continuada dos professores para poderem proporcionar a compreensão da brincadeira desde o seu âmago, isto é, a partir do seu “eu” lúdico individual como professor, levando também em consideração a sua condição humana de ser propenso ao ato de brincar.

## REFERÊNCIAS

BRASIL, Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília. 1996.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais – artes**. 1997. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livros\\_06.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livros_06.pdf)>. Acesso: 12.08. 2013.

BRASIL, **Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, Censo populacional**, Brasília. 2000.

BRASIL, **Referenciais Curriculares Nacionais da Educação Infantil**, (RCNEI), Brasília, 2002.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal: Edições 70. 1977.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gladis Elise P.da Silva. **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

FREIRE, P. R. N. **Educação e atualidade brasileira**. Tese de concurso para a cadeira de história e filosofia da educação na Escola de Belas Artes de Pernambuco, Recife, 1959.

GIL, ANTÔNIO CARLOS. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis - O jogo, a criança e a educação**. 6. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

\_\_\_\_\_ (2002) (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª edição, SP.

LAKATOS. Eva Maria. **Fundamentos da metodologia científica**. 6. Ed. – 5. Reimpr. – São Paulo. Atlas 2007.

MOYLES, J.R. **A excelência do brincar: a importância da brincadeira na transição entre a educação infantil e anos iniciais**. Tradução Maria Adriana Veríssimo Veronese, Porto Alegre Artmed, 2006.

OLIVEIRA, G.D.C. **Psicomotricidade**. Petrópolis: Vozes, 1997.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. Y. Ed. Rio de Janeiro Zahar, 1982.

\_\_\_\_\_ (1977) **O desenvolvimento do raciocínio na criança**. Rio de Janeiro. Record,

\_\_\_\_\_ (1998) **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Sprint,

\_\_\_\_\_ (1975) **A formação do símbolo na criança**, 2.<sup>a</sup> ed., Zahar, Rio de Janeiro,

REVISTA NOVA ESCOLA. **Melhores que os pais**. Eliana Simonetti e Cíntia Valentini. 16 de dezembro de 2010

TARDIF, M. **Saberes docente e formação profissional**. Petrópolis RJ Vozes, 2002

TANURI, Leonor Maria. **História da formação de professores**: Revista Brasileira de educação. N.14, mai./Ago. 2000, p. 61-88.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

\_\_\_\_\_ (1988) **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo. Ícone. DUSP,

\_\_\_\_\_ (1984) **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual em idade escolar**. *Infância e Aprendizagem*, Madrid.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**, São Paulo: Cortez, 1995.

WINNICOTT, D, W **O brincar e a realidade**, R. J. Imago, 1975.



**ANEXO 1**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE MARABÁ  
PLANO DE FORMAÇÃO DOS PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA –  
PARFOR – CURSO DE PEDAGOGIA

**APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO****INSTRUÇÕES**

Prezado Professor

Este questionário destina-se a coleta de dados da pesquisa que realizo na Graduação no Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal do Pará – UFPA, sob o título: **A BRINCADEIRA COMO FATOR MOTIVADOR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM: Estudo de caso no 1º ano do 1º ciclo do ensino fundamental da escola Salomé Carvalho no município de Marabá-Pará** Para a realização deste estudo solicito sua valiosa e imprescindível colaboração no preenchimento deste questionário para o enriquecimento desta pesquisa. Desde já agradeço a contribuição neste processo de construção do conhecimento e o tempo que dispensará para colaborar com este estudo. Solicito atenção para o comando de cada questão. Por princípios éticos seu questionário será resguardado em total sigilo quanto a sua identidade. Logo não precisa identificar nominalmente.

Estou à disposição para quaisquer esclarecimentos adicionais.

Cordialmente,

**Maria Jeane Mendonça dos Reis**

## Anexo 2

Questionário de Pesquisa de Campo sobre: A brincadeira como fator motivador do processo de aprendizagem Estudo de caso no 1º ano do 1º ciclo do Ensino Fundamental na escola Salomé Carvalho em Marabá - Pará. Trabalho de conclusão do curso de licenciatura plena em pedagogia do campus Universitário de Marabá UFPA/PARFOR, destinado aos professores da escola Salomé Carvalho.

### Perfil Identitário dos professores.

a) sexo (  ) Masculino (  ) Feminino.

b) Formação acadêmica

c) Tempo de serviço dos professores

d) Idades

e) Você participou de oficinas e cursos com temática do uso de jogos ou brincadeiras, para o processo do ensino aprendido? (  ) Sim (  ) Não.

f) Você utiliza brincadeiras em salas de aulas? Com que finalidade?

---

-----

g) Com que frequência você trabalha com brincadeiras em salas de aulas?

(  ) sempre. (  ) de vez em quando. (  ) algumas vezes.

h). Você considera as brincadeiras importantes para o processo de ensino aprendizagem? Justifique.

-----

-----

-----

i) Qual a diferença que você ver ao empregar uma metodologia com brincadeira, ou sem brincadeira?

-----

-----

-----

j) Como reagem os alunos nas situações de aprendizagem com o emprego de brincadeira?

-----

-----

-----

**ANEXO 3**

Questionário de Pesquisa de Campo sobre: A brincadeira como fator motivador no processo de aprendizagem: estudo de caso no 1º ano do 1º ciclo do Ensino Fundamental na escola Salomé Carvalho em Marabá - Pará. Trabalho de conclusão do curso de licenciatura plena em pedagogia do campus Universitário de Marabá UFPA/PARFOR, destinado aos alunos da escola Salomé Carvalho.

## Perfil Identitário dos alunos.

1) Idade,

2) sexo: ( ) Masculino. ( ) Feminino.

3) Vocês gostam da escola?

---

-----

4) vocês gostam das aulas com brincadeiras ou sem brincadeiras, porque?

-----

-----

-----

5) o que vocês gostam de fazer na escola?

-----

-----

-----