

O LÚDICO NA ENSINO FUNDAMENTAL: ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NA ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO BÁSICA FILINTRO TAVARES, NO MUNICÍPIO DE DOIS RIACHOS

Elisângela Maria da Costa Santos
IESC, elisangelamaria07@gmail.com
Márcia Brito Nery Alves (Orientadora)
IESC, marcia.bna@gmail.com

RESUMO

O presente artigo pesquisou e analisou relatos e experiências em uma turma de ensino fundamental na Escola Municipal de Educação Básica Filintro Tavares, localizada no município de Dois Riachos, buscou focar de forma clara e precisa o tema “A importância do lúdico na pré-escola como elemento facilitador da aprendizagem”, enfatizando o lúdico enquanto instrumento cotidiano da aquisição de conhecimentos, competências e habilidades, não somente na escola, mas em situações distintas do contexto social humano, tendo por objetivo compreender e refletir acerca dos jogos e brincadeiras enquanto recursos metodológicos de promoção ao fator ensino aprendizagem, com ênfase nas perspectivas e direcionamento à modalidade ensino fundamental, fase essencial para toda a vida escolar, estabelecendo ainda uma análise crítica quanto aos resultados obtidos no tocante a esta. Neste sentido, o artigo apresenta dados conceituais com base em teóricos como Almeida, 1995; e Antunes, 2003. Traz dados metodológicos oriundos de entrevistas e observações que deram suporte aos estudos voltados a esta etapa enquanto modalidade escolar, considerando não somente as relações teórico-práticas, mas também os níveis e faixa etária da clientela a qual se destina, salientando possíveis reflexos, consequência de práticas, posturas profissionais em exercício, consolidando ainda a importância da relação professor aluno no alcance dos interesses, objetivos pedagógicos com abrangência multidimensionalizada, partes dos pressupostos da significância de conteúdos, conceitos e aprendizagem. O referido artigo neste sentido aborda o lúdico enquanto tema direcionado a Ensino fundamental no intuito de compreender os diversos contextos e situações aos quais se aplica bem como os resultados através destes alcançados. Este artigo proporcionou uma visão sistematizada, crítica e reflexiva a compreensão dos fenômenos ocorridos na modalidade de Ensino fundamental bem como os recursos coerentes à concretização de projetos e ideias à assimilação dos requisitos básicos, proporcionais às competências da luta a qual se destinam.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino fundamental. Lúdico. Aprendizagem. Escola Municipal de Educação Básica Filintro Tavares. Dois Riachos.

1. INTRODUÇÃO

No interesse de compreender os processos históricos e contemporâneos pelos quais o lúdico veio sendo instrumentalizado à observação de procedimentos e ações resultantes de propostas e perspectivas metodológicas à introdução, manipulação e desenvolvimento de fenômenos referentes à aprendizagem e ao ensino, respectivamente, faz-se importante e necessário o estudo do tema em questão, isto de maneira aprofundada crítica – reflexiva e

contextualizada, vinculando teoria e prática de modo contemporaneizado e, portanto, significativo.

A Ensino fundamental é uma etapa da qual depende toda a vida social e escolar dos indivíduos em estágio de formação, faz-se necessário conhecê-la bem com os seus instrumentos de apoio à mediação da construção de conhecimentos e saberes, com consequência compreensão destes. Diversos teóricos contribuíram a elaboração deste exemplo, os quais com seus estudos, concepções e conceitos deram suporte bibliográfico científico aos anseios que eram subtema em estudo.

Não obstante, é importante destacar o lúdico, ao tempo em que este desde os tempos mais remotos até atuais desempenha uma importante função no ambiente escolar como instrumento mediador do processo ensino-aprendizagem, considerando o fato de que o mesmo abrange amplamente o desenvolvimento das diversas dimensões humanas, materiais e sociais nos indivíduos aos quais se destina o que se quando se trata de crianças tornam-se bem mais satisfatório.

O artigo aborda o lúdico na Ensino fundamental com ênfase no processo desenvolvimento cognitivo-social dos indivíduos e ainda na aprendizagem significativa contextualizando, sendo esta uma postura mediadora na construção da autonomia não somente intelectual, mas também social e moral, partindo para tanto de pressuposto sócio construtivista de aprendizagem.

O lúdico é focado numa concepção histórica, progressiva e processual em consonância com aspectos contemporâneos, com vistas à significação e compreensão do referido recurso e da Ensino fundamental como um todo. A metodologia utilizada para a elaboração e desenvolvimento do artigo foi através de pesquisa bibliográfica, observações práticas e teóricas, duas entrevistas e reflexão crítico-analítica acerca desta, relacionando autores e concepções diversas à construção de conceitos, teorias, opiniões e direcionamentos ao processo de ensino-aprendizagem.

Ao término deste, apresentam-se às considerações finais a respeito do tema estudado, com vistas a estabelecer conclusões e/ou definições dos aspectos e processo do fator ensino/aprendizagem na Ensino fundamental, isto enfatizando os recursos e posicionamentos pedagógicos descritos no corpo do trabalho e nas concepções e visões formadas/estabelecidas ao longo do período de pesquisa e elaboração do referido mesmo.

Espera-se que este artigo dê sustentação e suporte às teorias de aprendizagem na Ensino fundamental, bem como às práticas pedagógicas direcionadas a esta modalidade, sendo, então destinadas a professores pedagogos e estudiosos da Ensino fundamental, com

vistas a encontrar respostas/soluções e direcionamentos para o exercício de postura mais efetiva e atuante/promotora, então, da sociabilidade, autonomia e desenvolvimento psicomotor cognitivo de crianças em formação no ambiente escolar e social destas.

As expectativas em relação a este é que as ideias aqui apresentadas contribuam para a compreensão da Ensino fundamental e da sua clientela específica, com vista a tornar toda a aprendizagem significativa, instrumentalizando recursos construídos e manipulados à construção de conceitos, comportamentos e conseqüentemente da identidade dos indivíduos aos quais se disponibilizarem.

A finalidade deste artigo dá-se na relação de questionamentos e na compreensão teórica-crítica dos instrumentos utilizados na introdução e aquisição de conhecimentos embaixadores de indivíduos em situações cotidianamente vivenciadas de modo autônomo, independente e crítico, isto através da Ensino fundamental enquanto modalidade específica ao desenvolvimento da identidade bem como da sociabilidade dos mesmo.

2 O LÚDICO, A CRIANÇA E A EDUCAÇÃO

2.1O lúdico na Antiguidade

Desde os primórdios da existência humana, as comunidades, de acordo às respectivas épocas, se organizaram de modo a estabelecer seus princípios comportamentais, consolidando uma educacional de valores, crenças e atividades produtivas, o que, com o passar do tempo foi sendo ampliado e enfatizado para fins de estudos e suporte à vida cotidiana e ao crescimento e desenvolvimento dos indivíduos enquanto componentes de um mundo que aos poucos vem se tornando complexo, estabelecendo de acordo com os requisitos e necessidades da conjuntura sistemática da sociedade.

Nessa perspectiva, as atividades que implicam os jogos enquanto instrumentos de que? São utilizados desde o tempo em que os homens viviam como nômades, isso no que se refere às atribuições desenvolvidas diariamente nos grupos aos quais pertenciam.

Que as atividades que envolvem jogos e brincadeiras à aquisição de conceitos e atitudes/comportamentos são utilizados desde o momento em que os homens começaram a conviver em comunidades, o que foi com o tempo sendo tomado como recurso e instrumento de estudos referentes ao desenvolvimento humano e a aprendizagem destes, respectivamente. Neste sentido, “a cada dia que passa, a educação lúdica vai ganhando novas conotações e, aos

poucos evoluindo do sentido de desenvolvimento, estimulando técnicas para um sentido mais político, transformador e libertador” (ALMEDA, 1995, p. 21).

Muitos estudiosos seculares estudaram a evolução e o desenvolvimento das habilidades humanas diversas, ou seja, a aprendizagem dos indivíduos, consolidando, então, o jogo como instrumento de observação ao desenvolvimento pessoal e a interação social dos personagens históricos diversos, bem como seus comportamentos e ações individuais e coletivas.

Há muito tempo, o caráter construtor de conhecimentos é atribuído aos jogos e às brincadeiras, enquanto instrumentos de mediação, a qual partindo da manipulação das mais variadas situações e objetos tornam observáveis os fenômenos processos aquisitivos de experiência/saberes distintos (na antiguidade a brincadeira não era considerada “construtiva”).

Pensadores já utilizaram os jogos como recurso não somente de observação, mas também de aquisição de habilidades, competências e conhecimentos diversificados, principalmente nas etapas que envolvessem um público infantil e, por isso, em processos de formação, fator este que justifica o caráter pedagógico dos jogos e brincadeiras, desde que existiam propostas e objetos determinados, isto mesmo em tempos remotos, nos quais ainda não eram visíveis, com tanta intensidade os fenômenos de globalização que então permeiam a sociedade contemporânea.

Tais fenômenos deixam claro o fato de que os jogos e o processo ensino-aprendizagem são alvos de estudos e análises diversas, desde a existência dos primeiros filósofos, evidenciando o contexto amplo de sua aplicabilidade e sua abrangência multidimensional emergente há longa data, com finalidades múltiplas de sistematizar o ensino, mantendo o controle sobre este, mediante as ações e objetivos propostos. Enfim, o jogo é considerado recurso de atividades de observação e promoção da aprendizagem, possibilitando perceber e compreender fenômenos de origem prévia ou conseqüente utilização destes.

É considerável, então, a contribuição advinda da antiguidade para as pedagogias atualmente existentes e aplicadas, inclusive o lúdico com seu caráter educativo e didático, instrumento na aquisição de saberes e comportamentos correspondentes à contemporaneidade histórica das situações vividas. [...] Em síntese, considerando toda a evolução dos jogos, podemos dizer que a educação lúdica integra na sua essência uma concepção teórica profunda e uma concepção prática atuante e concreta. Seus objetivos são a estimulação das relações cognitivas, afetivas, verbais, psicomotoras, sociais, a mediação socializadora do conhecimento e a aprovação para uma reação ativa, crítica, criativa dos alunos. Eles fazem do

ato de educar um compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade (ALMEIDA, 1995, p. 22).

Desse modo, a concepção que sentem a respeito do jogo enquanto instrumento de mediação na aprendizagem dos indivíduos, torna-se fator determinante da realização dos objetivos propostos, bem como da aplicação prática destes na cotidianidade, haja vista os fatores estimulantes de inserção do homem aos fenômenos e processos de globalização.

2.2 O Lúdico e a Escola

Em aspectos gerais, o jogo é um instrumento pedagógico facilitador do processo ensino-aprendizagem contemplando assim as exigências, respeitando as novas concepções humanas, bem como suas necessidades biopsicossociais de evolução.

Neste sentido, a ideia é levar para a escola aspectos motivadores presentes na sociedade contemporânea, considerando o fato de que se a escola não inova com criatividade, é oposto em segundo plano, haja vista os atrativos extraescolares que atraem a clientela estudantil, a qual desmotivada irrevela e desconsidera a educação escolar.

Desse modo, partindo dos pressupostos da criatividade inovadora, torna-se imprescindível a priorização da educação, a utilização de métodos/propostas estimulantes que incentivam a cooperação mútua e ao mesmo tempo, o conflito e a busca de soluções do equilíbrio de conceitos, concepções, opiniões.

Em todas as etapas/modalidades e ações, o jogo é bem aceito e de acordo com a natureza e as características deste o resultado é constatável de imediato ou processualmente.

Entretanto é necessária cautela ao utilizar jogos em sala de aula, isto no que se refere às características, visto que possuem utilidades diferentes, nas quais são introjetados aspectos conteudísticos e, por este motivo, devem ser respeitados os momentos adequados para sua utilização, ou seja, antes, durante ou após exposições teóricas considerando os objetivos a serem alcançados bem como as atitudes/ações a serem despertadas/desenvolvidas pelos indivíduos e os procedimentos à realização da aliança entre teoria e prática, sendo concordável, então a afirmação de TRUF (1986) quando diz [...] o jogo é uma realidade móvel que se metamorfoseia conforme a realidade e a perspectiva do observador e do jogador. Por tais razões é necessário considerar o contexto no qual está presente o fenômeno, a atividade daquela que joga e o significado atribuído ao jogo pelo observador (apud TIZUKO, 1998, p. 11).

É neste sentido, que o jogo deve ser pensado, observando as mais variadas dissensões de abrangência e as concepções a respeito do mesmo pelos envolvidos nas respectivas dinâmicas e situações sabendo-se que este não deve ser utilizado como um mero passatempo, com vistas a sair da rotina devendo ser abordado, entretanto, em um caráter pedagógico objetivo contribuinte à formação de subjetividade, valores e conceitos advindos de conhecimentos científicos introjetados em perspectivas lúdicas.

É considerável ainda, que a educação é um fenômeno histórico-social e que neste sentido sofreu bastantes impactos com o processo de globalização e informação socioeconômica e conseqüentemente cultural, faz-se necessário que os profissionais se atualizem, participando de cursos, capacitações e realizando atividades de auto estudo, com vista a acompanharem e a compreenderem as condições, os requisitos, e por isso, os sujeitos comumente inseridos na estrutura social vigente.

Em virtude das modificações diversas ocorridas em aspectos multidimensionalizadas, abrangentes às diversas instituições da sociedade, em específico, a praticamente, encontram-se em transformações constantes/permanentes com ênfase no atendimento aos pressupostos e paradigmas da contemporaneidade, contribuindo com a inserção de indivíduos capazes de integrarem-se participando ativamente dos fenômenos competentes na resolução e na busca de soluções para os problemas, superando desafios e erradicando fatos de natureza conseqüentes da ação humana.

Partindo e tais pressupostos, se a educação é um processo histórico, pode se reconhecer que o jogo também, o que ocorre é que ambos se aperfeiçoaram ganhando características adversas às iniciais, mas com abrangência clara através de contextualização e intercâmbios também históricos. [...] A expansão dos jogos na área de educação dar-se-á início deste século, estimuladas pelo crescimento da rede de ensino infantil e pela discussão sobre as relações entre o jogo e a educação (...) em síntese, o jogo educativo surge no século XVI, como suporte da atividade didática visando à aquisição de conhecimentos e conquistar um espaço definitivo na ensino fundamental (TIZUKO, 1998, p. 17).

A natureza histórica do jogo e a sua relação com a aprendizagem, todavia, equivocadamente, profissionais, em educação associam as atividades lúdicas à recreação e muitas vezes não as introduz em situações de construção de conhecimentos teórico-práticos, deixando-as livres, descontextualizadas e compartimentalizadas, o que é compreensível, haja vista as contradições existentes no que se refere ao caráter educativo dos jogos e brincadeiras.

Enfatizando, no entanto, os jogos e brincadeiras no ambiente escolar em aspectos contemporâneos, é sumamente importante destacar que alguns métodos são adversos á ideia

de construção de saberes com a utilização do lúdico, há pouca contextualização, interferências e o isolamento de ações são constantes na abordagem deste.

O que ocorre, na maioria das vezes, é que os professores nem sempre pensam em utilizar os jogos em perspectivas interativas didáticas e educativas no sentido mais amplo da palavra, tornando as atividades desvalidas e, por isso inócua quanto à educação.

Outra questão a ser enfatizada é o fato de que a existência de cobranças didáticas por parte da família que questiona e muitas vezes ignoram as propostas da escola, dificulta em grande escala as ações promovidas e, em consequência disto, os resultados e os objetivos idealizados. Então muitas vezes a escola e os professores, de certa forma, são forçados suspenderem práticas e atividades inovadoras ao atendimento de expectativas e reivindicações dos envolvidos com o processo que, inconscientemente julga e compara os métodos que visualiza ao já existente, dos quais foram componentes.

Neste sentido, estabelece-se um impasse entre a escola, suas ações, os métodos adotados com a ênfase dada aos modelos tradicionais de ensino, formando-se assim, um obstáculo no que se refere à formação coerente do indivíduo para a sociedade.

O que não está claro, desse modo, o fato de que a evolução mundial influencia grandemente as ações e as necessidades humanas, e o jogo é um aliado no processo de interação do homem com escola e com a sociedade. Visto que introduz de modo descontraente valores, conhecimentos científicos e cotidiano, transformando espontânea e naturalmente em prazer aquilo que seria aversivo e insignificante.

O trabalho com jogos proporciona o desenvolvimento de diversas competências como por exemplo, o reconhecimento de propriedades distintas e semelhantes e semelhantes das atividades e recursos utilizados em diversas brincadeiras, contribuindo ainda para a construção de conceitos e da personalidade infantil, pois é nesta modalidade que a utilização do lúdico se destaca.

As funções dos jogos na educação são bem distintas, mas estabelece-se em reciprocidade e intercambio constante, sendo estes capazes de divertir e, ao mesmo tempo, educar no sentido amplo da palavra, considerando, entretanto que a exclusão de uma delas torna a proposta inviável e desconexa de objetivos pedagógicos, inadequada, porém à construção de conhecimentos significativos.

O lúdico, neste sentido, não é uma alternativa recreativa, mas uma forma de dar forma as expectativas e interesses individuais e coletivos de modo a promover autonomia e a participação de sujeitos sociais na sociedade.

2.3 O Lúdico e a Ensino fundamental

É na Ensino fundamental, que o lúdico torna-se imprescindível uma vez que a sua clientela ainda não está preparada para receber expositivamente informações.

A função dos jogos na Ensino fundamental estabelece na introjeção de valores e competências de usos cotidianos e, considerando que se direciona a uma clientela iniciante, contribui ainda para despertar o gosto pelas atividades expressivas e construtivas ali desenvolvidas.

A diversidade de jogos e brincadeiras direcionadas á Ensino fundamental, contribui para a assimilação de regras condutas, bem como para a conservação cultural, estímulo à criatividade e a imaginação, promovendo assim, a construção de competências diversas, estimulantes do raciocínio lógico, da resolução espontânea e autonomia de problemas incorporando a cooperatividade entre os indivíduos e fatores de respeito às leis/regras e de construção da identidade.

Incorporando as ideias e os pressupostos de teóricos, pesquisadores e estudiosos diversos, a ensino fundamental pode avançar, chegando a um patamar de respeito a diversidade, a construção de competências e de conhecimentos significativos.

Para que a introdução do lúdico nas atividades pedagógicas seja viável, é fundamental que se conheça o conceito a natureza e as características destes para que sua utilização possa se estruturar em objetivos claros e coerentes com os requisitos pedagógicos, excluindo de sua dinâmica os aspectos de competitividade que os foram dados em situações diversas. [...] desta maneira, os jogos infantis podem até excepcionalmente incluir uma ou outra competições, mas essencialmente visam estimular o crescimento e aprendizagem e seriam melhor definidos se afirmássemos que representam relações interpessoais entre dois ou mais sujeitos realizada dentro de determinadas regras. (ANTUNES, 2003, p. 9).

Além de todas as competências e habilidades já citadas, os jogos tem caráter propício a estabelecer relações interpessoais, visto que excluindo o caráter competitivo e conscientizado acerca da inexistência desses nas atividades propostas é possível promover sentimento, as ações e postura/posicionamentos cooperativos, de respeito e solidariedade mútuos e de diversos, respectivamente.

Mas para que isto de efetive em atividades escolares é importante que os profissionais tomem consciência de caráter competitivo do jogo e eleja, desse modo, aquele que for conveniente à realização de objetivos, sabendo que sua postura irá interferir diretamente nas situações cotidianas em aspectos socioeconômicos, culturais e até mesmo pessoais.

Todavia, é importante salientar que: [...] um verdadeiro educador não atende as regras de um jogo apenas como elementos que tornam possíveis, mas como verdadeira lição de ética moral que, se bem trabalhadas, ensinarão a viver, transformar e efetivamente educarão. (ANTUNES, 2003, p. 13).

O jogo é importante, pois mediante sua abrangência torna acessível, de uma maneira simples e ampla, a aquisição de conhecimentos e competências diversas e multidimensionalizada.

O que pode o profissional em educação fazer é considerar que o espírito infantil é ativo e não tentar podá-lo, mas dar condições, para que evolua e dê bons resultados, visto que por motivos de repressão a contenção é a aprendizagem, desde cedo os indivíduos adquirem um sentimento de aversão que, se não for percebido e trabalhado a tempo de mudar o quadro, este se tornará irreversível. [...] Este é um belo destino a essa energia, bem melhor que a repressão. Quando uma criança vive um desenvolvimento insatisfatório e a repressão se apresenta excessiva, ocorrerá verdadeira tortura psíquica que, não raramente, poderá se desencadear em uma neurose. (ANTUNES, 2003, p. 17).

Assim sendo, torna-se cada vez mais importante romper com os traços do autoritarismo excessivo e buscar uma aprendizagem significativa, advinda da satisfação do respeito, da espontaneidade e, em síntese da liberdade e da valorização expressiva e criativa dos indivíduos, desde o seu ingresso na comunidade escolar e o seu contato com a heterogeneidade ali existente, estabelecendo uma relação intrínseca em prazer e aprendizagem significativa, garantindo à criança um desenvolvimento pleno, harmonioso e feliz.

2.4 A contribuição do lúdico para o desenvolvimento infantil

A ensino fundamental vem sendo alvo de grandes discussões em todo o país, objetivando a elaboração de ações inovadoras visando à compreensão do processo ensino-aprendizagem, disponibilizando material de apoio, fornecendo informações, métodos e propostas de ações, no sentido de erradicar ou suprir deficiências emergentes, com vistas à efetivação das Diretrizes Nacionais para o Ensino fundamental que tem caráter mandatório, ou seja, são obrigatórias. [...] É necessário que a educação seja mais significativa, mas prazerosa e o que se aborda faça algum sentido para o educando, seja do seu interesse, satisfaça suas necessidades biopsico-sociais e que o prepare para o mundo de hoje. (ROSSINI, 2003, p. 10).

Em tempos atuais, o lúdico vem sendo bastante discutido e se destaca como um meio eficiente de características e aplicabilidades múltiplas, o qual permite e estimula os indivíduos

a racionarem, objetivando à resolução de problemas, considerando as estratégias utilizadas e o processo em sua totalidade.

Na verdade, o jogo por ser um elemento cotidiano – considerando-se que este é vivenciado por todos os seres humanos no jogo da vida – não só pode como também deve ser transportado para o ambiente interno da escola e da sala de aula como uma maneira de significar o aprendizado e construir a subjetividade, a autonomia e a interatividade das crianças em relação à multidimensionalidade dos processos e fenômenos socialmente ocorridos.

Um outro aspecto a ser relevado na utilização do lúdico como instrumento pedagógico: a interatividade e a sociabilidade sabendo-se da importância de se estabelecer vínculos permanentes entre a escola, a sociedade e seus fenômenos respectivamente, é perceptível, que o jogo promove situações socializadoras, de interatividade favorecendo o desenvolvimento das relações interpessoais. “A aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e o jogo constitui uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento cognitivo e do desenvolvimento social [...]”. (ANTUNES, 2003, p. 14).

Tais características podem ser percebidas facilmente no momento em que se procede um jogo, ao tempo em que os indivíduos envolvidos não só competem, mas também, estabelecem relações de construção e socialização de saberes em situação de reciprocidade tomando as regras como princípio as ações, dando assim suporte à formação do caráter e da identidade individual, considerando os pressupostos paradigmáticos da sociedade de modo questionado e ainda, a interpessoalidade involuntariamente adquiridas e desenvolvidas simultaneamente.

As atividades lúdicas revelam-se como estímulos de grande potencial no que se refere ao processo ensino-aprendizagem, ou seja, trata-se de um recurso metodológico rico, capaz de promover além do desenvolvimento lógico do raciocínio, interatividade, troca de experiências, garantidas e proporcionadas em situações socializadoras intra e extraclasse.

Pode-se salientar, ainda, o atributo de elevação da autoestima, consolidando mesmo em situações de vitórias, sucessos e insucessos.

Tal fato é muito importante, ao tempo em que: “quem tem uma autoestima boa é mais persistente, aceita desafios, encara fracassos com mais naturalidade, o erro acaba tornando lição de vida” (ROSSINI, 2003, p. 32).

Desse modo, aquele que é submetido à competições metodológicas lúdicas aprende a resolver problemas e situações mais eficazes rapidamente e ainda desenvolver com maior

desenvoltura atividades que envolvam o conhecimento de forma e espaço bem como as regras tão necessárias para o equilíbrio humano.

As atividades com jogos devem promover o desenvolvimento das mais diversas competências, o que para ser realizado deverá contar com: planejamento objetivo, finalidades e métodos coerentes com as situações sócioescolares e de faixa etária, visto que os fatores biopsicossociais desenvolvam um papel decisivo no processo de ensino-aprendizagem, considerando que a negação e irrelevância deste contribuem, em grande escala, com a aversão à escola desde a infância, resultando em evasão, repetência, enfim em diversos elementos do fracasso escolar.

2.5 Aprender Numa Perspectiva Sócio-construtivista

Em tempos atuais o processo ensino-aprendizagem vem sendo revisto e suas bases e ações sustentadas por princípios metodológicos, visando uma integração maior do indivíduo em relação aos fenômenos sócio-escolares, isto de um modo prazeroso, espontâneo e significativo.

Vivenciamos uma época onde a globalização faz-se num processo permanente e infreável. Nossas crianças a cada geração se transformam e mudam-se também as concepções, os problemas, enfim, considerando o exposto, as etapas que precedem à aprendizagem, enquanto um processo deve estar relacionado com as necessidades individuais, relevando o fato que incorporar este ser a sua respectiva sociedade, possibilitando a este, compreender, alterar/modificar e ampliar a realidade situacional a qual pertence e ainda contribui com o avanço da universidade mundial e cultural de uma infinidade contextual [...] se o novo material de aprendizagem se relaciona de forma substantiva e não arbitrária com o que o aluno já sabe, isto é, se for assimilado à sua estrutura cognitiva, estaremos diante de uma aprendizagem significativa, se ao contrário, o aluno se limita a memorizá-lo sem estabelecer relações com seus conhecimentos prévios, estaremos diante de uma aprendizagem repetitiva, memorística ou mecânica, (COLL, apud QUEIROZ, 2002, p. 108).

Ao tempo em que os profissionais, cuja especificidade está relacionada a Ensino fundamental e estes se interessam e valorizam a experiência, bem como os conhecimentos prévios do seu alunado, interagindo-os em atividades organizadas, as quais estimulam de modo espontâneo e prazeroso possibilitando a formação de conceitos e da subjetividade respectivamente.

A diversão constitui um mecanismo imprescindível ao desenvolvimento de posturas e competências. É uma ferramenta que torna possível e legítima o vínculo existente entre a escola e os processos sociais, fazendo intercâmbios, dando sentido e estimulando a ocorrência da aprendizagem significativa.

A transformação da estrutura pedagógica da escola ocorre como uma alternativa, cuja resultante se dá de diversas maneiras, respeitando o interesse a subjetividade, a realidade, construindo a criatividade bem como a personalidade infantil, almejado pela felicidade ali integrada. É neste sentido que a educação deve ser conduzida, de modo divertido, significativo, promovendo alegria, aprendizagem e autonomia para a efetivação das propostas curriculares em consonância com os aspectos/fatores biopsicossociais de cada indivíduo.

O papel ideal a se estabelecer pela educação não pode ser reduzido a um sistema limitado de direcionamento e aquisição de conhecimentos teóricos, devendo, então, promover a satisfação e o desejo permanente pelo saber, proporcionados pelo reconhecimento mútuo das capacidades e das competências desenvolvidas mediante atividades construtivas e participativamente realizadas.

A música e dramatização permitem a expressão pelo gesto e pelo canto, o que traz satisfação e alegria. A criança aprende e se desenvolve através dela [...] (STABILE, 1988, p. 12).

Além de promover a integração e a participação dos indivíduos na realização de tais atividades, o método lúdico, permite que involuntária/espontânea e simultaneamente a criança aprende não somente a criar, mas também a compreender, a socializar-se e a atuar na resolução de problemas.

2.6 Ressignificando a Aprendizagem na Ensino fundamental

Percebendo a necessidade de ampliação reformulação de concepções, conceitos e procedimentos, considerando ainda o processo mundial de globalização técnico-científico e social, é importante e imprescindível a mudança de postura e a substituição de métodos ultrapassados e incoerentes com a infância, abordando e valorizando aspectos contextuais diversos, respeitando a diversidade multidimensional existente no setor pedagógico-escolar.

A ressignificação da aprendizagem está ocorrendo em passos gigantescos, o que pode ser claramente percebido no preparo, no desenvolvimento e resultados. Se adotarmos uma postura metodológica defasada, desconsiderando os fatores biopsicossociais dos indivíduos, a consequência será a formação de indivíduos desconectados da realidade incoerente quanto às

situações vivenciadas, o que de certa forma comprometerá a aprendizagem e contribuirá para um problema que constantemente acontece: a aversão pela escola e o medo de “novo”, sendo este o fato que muitas vezes impede-os de evoluir satisfatoriamente em modalidades complexas de ensino e conseqüentemente em situações da vida cotidiana.

Desse modo é importante que os mestres proponham às crianças (diretívismo) materiais, situações que a façam progredir (PIAGET apud QUEIROZ, 2002, p. 62).

É inaceitável a imposição/aplicação de atividades prontas, fechadas em mesmas, dando-se ênfase a propostas que estimulam e fortaleçam a criatividade e a lógica na realização de tarefas e na resolução de problemas distintos.

Durante várias décadas defendeu-se uma educação bancária, ainda presente em algumas escolas, a qual não considera as competências, potencialidades e subjetividades do público infantil, enfatizando os conteúdos passivamente adquiridos, absorvidas sem contextualização/relação com a realidade.

Neste sentido é sumamente importante que se procure acrescentar e inovar teorias, práticas e metodologias no ensino de melhor direcionar e significar os conteúdos à efetivação da aprendizagem e da prática pedagógica.

Vivencia-se atualmente uma revolução na educação brasileira, onde o aluno é percebido não como um objeto, produto de um processo, mas como um sujeito participante deste; e o processo não terá um modo com fim determinado, mas uma etapa naturalmente inacabada e inatingível quanto a sua completude.

Portanto, é permanente a percepção de que a busca pelo conhecimento é contínua, ao tempo em que visa à atualização coerente, quanto ao contexto e momento histórico vivido, sendo por este motivo, necessário que os professores compreendam a fenomenologia e a historicidade dos processos, situações pedagógicas estabelecidas, isto no sentido de que propostas sejam efetivadas e as finalidades alcançadas de modo satisfatório significativo.

3. A VIVÊNCIA LÚDICA NA ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO BÁSICA FILINTRO TAVARES

A Escola Municipal de Educação Básica Filintro Tavares (Figura 1), localiza-se no Sítio Lagoa Grande, zona rural do município de Dois Riachos, Alagoas. Foi fundada em julho de 1984; a mesma recebeu esse nome em homenagem ao senhor Filintro Tavares, que

pertencia a uma família nobre do município. Os alunos são oriundos da própria comunidade e dos arredores, são na sua maioria filhos de agricultores, sendo boa parte beneficiária dos programas sociais do governo federal.



Figura 1: Escola Municipal de Educação Básica Filintro Tavares

No início a escola funcionava com turmas multiseriadas, hoje a mesma oferece ensino infantil e fundamental (1º ao 5º ano) administrados nos turnos matutino e vespertino, obtendo um total geral de 55 alunos. A estrutura da escola é composta por duas salas de aula, dois banheiros, uma cozinha, um pátio e uma cisterna. O corpo docente é formado por três professoras, sendo uma graduada em Pedagogia e duas apenas com o magistério. Uma das professoras também exerce o cargo de diretora. A escola conta ainda com três funcionários para serviços gerais.

A realização deste artigo justifica-se pelo fato de que o brincar, independentemente da cultura ou da época, traz lembranças que podem ou não auxiliar no dia-a-dia do educador e da criança, na realidade escolar, já que é fundamental para a vida, a formação e o desenvolvimento do ser humano, em qualquer idade. Assim o brincar, dentro ou fora de sala de aula, precisa ser estimulado pelo educador, o qual na maioria das vezes passa grande parte do tempo com as crianças.

O referido artigo apresenta uma síntese das atividades desenvolvidas em uma turma de ensino fundamental, na Escola Municipal de Educação Básica Filintro Tavares localizada no

Sítio Lagoa Grande, zona rural do município de Dois Riachos, Alagoas. Com a finalidade de estabelecer relações e ampliar os conhecimentos sobre jogos e brincadeiras em quanto recursos metodológicos através de vivências práticas, propiciando uma análise reflexiva da relação teoria e prática.

Durante uma semana foi observada a prática docente da professora de educação básica, percebeu-se que a mesma apresenta segurança e postura profissional adequada para atender a clientela, uma vez que a mesma desenvolve atividades lúdicas utilizando-se de rótulos, jogos e brincadeiras; e que a proposta pedagógica da escola está em processo de construção, sendo trabalhado o método construtivista através do lúdico como instrumento de aprendizagem, despertando e estimulando nos alunos o interesse e a participação no desenvolvimento das aulas.

A escola possui materiais para desenvolvimento de atividades lúdicas, muito embora não em quantidades satisfatórias, na sua maior parte jogos educativos. O estímulo ao desenvolvimento dos alunos provém principalmente, através da interação das crianças entre elas mesmas e com a professora (Figura 2). A professora passa então a exercer a função de mediadora nas atividades, sendo esse um dos fatores primordiais para o desenvolvimento infantil.



Figura 2: Desenvolvimento de atividades lúdicas com números e objetos

A turma trabalhada é composta por doze alunos de quatro a cinco anos de idade, estudantes do pré-escolar. No decorrer das atividades as crianças buscaram explorar os objetos, conhecendo assim suas formas e funções (Figura 3). As atividades desenvolvidas demonstram o aumento da interação entre a classe de forma prazerosa e espontânea, fomentando o seu desenvolvimento.



Figura 3: Atividades lúdicas com figuras geométricas

Os alunos interagem entre si, e em conjunto descobrem novas formas, novas cores, novas combinações. Despontaram para um mundo novo; a timidez de alguns aos poucos foi sendo quebrada, mostrando o quanto o lúdico é um ferramenta de integração. No fim notou-se que a atividade surtiu efeito, as crianças aparentavam estarem satisfeitas e portadoras de uma maior facilidade em aprender.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, é conclusivo que à ensino fundamental, enquanto modalidade de ensino não progressiva no que se refere a série, torna-se imprescindível a utilidade do lúdico enquanto instrumento de manipulação de situações e apreensão de saberes, ao tempo em que é nesta etapa que a criança desenvolve além de conceitos de cidadania, sentimentos afetivos como simpatias ou aversão à escola enquanto instituição formadora de indivíduos sociais mediante direcionamentos estruturados, ou seja, padronizado e formais.

Partindo de tais pressupostos, é importante salientar que a postura profissional tem papel fundamental na efetivação de propostas pedagógicas e de objetivos multidimensionalizadores, haja vista que este possui o domínio das situações de aprendizagem, ao qual cabe ter cuidado para não promover resultados contrários aos idealizados.

Os jogos através dos tempos consolidaram-se não somente como instrumento, mas também como ações a serem desenvolvidas, processadas, aplicadas e transformada, isto no que se refere concomitantemente aos processos sócias e complexos, por intermédio da contextualização significativa das propostas e das intenções em consonância com as atividades, tarefas realizadas.

É considerável então que este será uma contribuição a mais, a estudos e ações pedagógicas, ao mesmo tempo em que este consolida e estabelece conclusões específicas à conceitos, ideias e opiniões distintas, correspondentes às concepções de teóricos diversos.

Tratando-se da contribuição do lúdico para o desenvolvimento infantil, foi possível perceber que a finalidade de promoção serial, contribui à formação da identidade e da autonomia em estágio introdutório à vida escolar e social, estabelecendo situações propicias ao desenvolvimento da consciência crítica, reflexiva e ativa, perante os fenômenos da sociedade em proporções macro e/ou micro, o que depende da realidade em processo de construção de saberes, experiências e atitudes.

Neste sentido, o profissional em exercício na ensino fundamental deve ter consciência da importância do ato de planejar, não somente com o propósito de atender aos requisitos burocráticos da instituição a qual de destina, mas de estabelecer vínculos entre propostas e ações, com ênfase na metodologia utilizada, a qual deve corresponder absolutamente as expectativas, objetivadas, sendo estas suportes da/para a prática cotidiana da sala de aula com dimensões ampla e abrangentes, isto no que se refere à percepção cotidiana das competências/habilidades adquiridas.

Considerando então os processos históricos no qual de inserem os jogos enquanto recursos de apreensão dos conhecimentos e saberes, “O lúdico, a criança e a educação”

salienta os diversos papéis e eles distribuídos ao longo dos tempos, o que significa dizer a sua relevância como instrumento de atividade, que visem à aprendizagem como consequência das metodologias utilizadas.

Antigamente, as atividades com jogos, representavam formas de trabalho coletivo, ao tempo em que eram vistos como métodos à realização de tarefas cotidianas, cujas finalidades eram dadas na manutenção da dinâmica de uma respectiva sociedade, fator este que com o decorrer dos anos, ganhou força enquanto instrumento estimulante da competitividade à garantia da participação efetiva nos fenômenos socialmente constituídos.

Não obstante, é acrescentável que o valor econômico atribuído aos jogos e brincadeiras no campo educativo, é dado ao tempo em que estes possuem características alienantes e incompulsivas no que se refere ao direcionamento de estímulos ao lazer e a diversão, estas limitadas à si mesmas sem finalidades mínimas quanto à sociabilidade e a construção da identidade e da personalidade interpessoal dos indivíduos, dando ao mesmo um caráter isolado, separado as funções habitualmente desenvolvidas, salientando o fato de que o consumismo também pode ser influenciado ao tempo em que é dado ao espaço para que existam concepções errôneas a respeito do jogo, as que são conduzidas ao momento em que estes ocorrem e são desenvolvidas, irrelevando para tanto o aspecto contextual recíproco entre este e a sociedade, o que na escola determina-se e desenvolve-se enquanto competências sociais, as quais são requisitadas em proporções multidimensionais.

Partindo dos referidos pressupostos, a educação vivencia um momento crucial, onde não é fácil a priorização de intenções, sabendo da completude que as envolve e das consequências que lhes compete enquanto resultado das ações e propostas direcionadas, sendo acrescentável ainda, o fato de que as crianças devem desde cedo compreenderem não somente as técnicas de manuseio dos jogos e brincadeiras, mas o reflexo e aplicabilidade dos ensinamentos desde em situações diversas, ocorridas na prática cotidiana de competência/habilidades e ideias distintas.

Portanto, em virtude das necessidades sociais o profissional da Ensino fundamental deve estimular e motivar o gosto pela escola bem como o uso de competências pessoais/individuais ao desenvolvimento de atividades coletivas e cotidianas, com vistas a estruturar estas, proporcionando uma apreensão significativa das atividades realizadas, reforçando o fato de que a referida modalidade bem como os conceitos (notas) a elas atribuídas não possuem finalidades de promoção seria, mas de inserção de indivíduos capazes de manter posturas, efetivamente ativas e reflexivas, com o interesse de retomar a ação de modo formalizado/estruturado.

É compreensível, no entanto, que sendo um objetivo de estímulo e incentivo ao uso da criatividade bem como se refere às ações a serem desenvolvidas, devendo-se, portanto, utilizá-los com cautela, ao tempo em que da mesma forma que para o bem podem influenciar para que as respostas sejam negativas, isto no que se refere às informações introjetadas e consecutivamente, colocada em prática no desenvolvimento de atividades, tarefas cotidianas.

Desse modo, a função da escola juntamente com a família é a de selecionar, priorizar e propor de acordo com os objetivos, aos quais se destina métodos e ações que valorizem os processos em perspectivas positivas e amplas, cujos direcionamentos deem resultados sumamente satisfatórios, excluindo de suas atribuições, no entanto, pressuposto, ações e objetivos de estímulo a competitividade.

Todavia, são compreensíveis os pontos e os contrapontos existentes, acerca do lúdico enquanto instrumentos metodológicos-pedagógicos, isto no que se refere às situações estabelecidas e aos resultados alcançados na utilização deste, ao tempo em que os objetivos nem sempre são coerentes com a metodologia e ações práticas utilizadas, o que em grande proporção determina a efetivação ou não de projetos educacionais.

Verificou-se que apesar dos recursos lúdicos serem escassos e a formação da professora se restringir apenas ao curso de magistério, os resultados obtidos se mostraram muito satisfatórios. As atividades desenvolvidas na Escola Municipal de Educação Básica Filinto Tavares acarretaram uma melhora significativa no nível de socialização das crianças, ao mesmo tempo que despertou o estímulo a participação nas aulas e um melhor grau de aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

ANTUNES, Celso. **O jogo e ensino fundamental: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Petrópolis – RJ: Vozes, 2003.

ATABILE, Rosa Maria. **A expressão artística na pré-escola**. São Paulo – SP. FTD, 1998.

QUEIROZ, Rosemary. **Educação: uma conquista de todos os dias**. Bauru – SP: Edusc; Brasília – DF: INEP, 2002.

ROSSINI, Maria Augusta Sanches. **Aprender tem que ser gostoso**. Petrópolis – RJ: Vozes, 2003.

STABILE, Rosa Maria. **A expressão artística na pré-escola**. São Paulo: FTD, 1988.

TIZUKO, Mochida Kishimoto. **O jogo e a ensino fundamental**. São Paulo – SP. Pioneira, 1998.