

O LÚDICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL SOB A PERSPECTIVA FILOSÓFICA

Maria Marta Aurelice Alves Gomes¹

Instituto Federal de Educação do Amazonas
(mariamarta.aag@gmail.com)

RESUMO

O presente artigo discorre sobre os aspectos filosóficos aferidos nas atividades lúdicas perpetradas nas relações didático-pedagógicas desenvolvidas nos anos iniciais do ensino fundamental, em que a ludicidade extrapola o simples entretenimento e, por conseguinte, sedimenta o conhecimento filosófico manifestado em sua forma explícita ou tácita. O lúdico, portanto, como elemento cristalizado nas práticas didáticas dos anos iniciais do ensino fundamental, enseja a (re)construção do pensamento filosófico dos infantes. As brincadeiras, externadas em diferentes formas, auxiliam a formação cognitiva dos discentes no processo de ensino-aprendizagem, relevando a filosofia como componente essencial para a compreensão da importância da ludicidade nas atividades didático-pedagógicas.

Palavras-chave: Filosofia, Ludicidade, Ensino, Aprendizagem.

ABSTRACT

This article deals with the philosophical aspects noticed at playful activities carried out in the didactic-pedagogical relations developed in the initial years of elementary school, in which playfulness goes beyond mere entertainment and, therefore, sediments the philosophical knowledge manifested in its explicit or tacit form. Thus, the ludic, as a crystallized element in the didactic practices of the initial years of elementary school, leads to the reconstruction of the philosophical thought of infants. The jokes, expressed in different forms, help the cognitive formation of students in the teaching-learning process, emphasizing philosophy as an essential component for understanding the importance of playfulness in didactic-pedagogical activities.

Keywords: Philosophy, Playfulness, Teaching, Learning.

¹ Pós-graduanda em Filosofia da Educação pelo IFAM – Polo Tefé/AM

INTRODUÇÃO

A escola como mediadora de conhecimento deve proporcionar momentos que favoreça uma boa aprendizagem e que esteja apta a contribuir diretamente para a formação da personalidade da criança considerando aspectos sociais, culturais, econômicos e políticos. Por isso, é importante que o processo de ensino pelo qual o aluno passa esteja de acordo com as suas necessidades e que corresponda às perspectivas da criança, viabilizando um ambiente rico em atividades lúdicas e propiciando novas descobertas em que a aprendizagem se relacione dialeticamente com o que está a sua volta. Portanto, a ludicidade, como recurso de ensino, leva a criança a despertar para o mundo onde adquire muitas fontes de saber, aprimorando sua personalidade e concepção de mundo.

O conceito lúdico vem do latim, que significa brincar. Segundo Froebel (1912), “a criança precisa aprender cedo como encontrar por si mesmo o centro de todos os seus poderes e membros para agarrar e pegar com suas próprias mãos, andar com seus próprios pés, encontrar e observar com seus próprios olhos”.

Isso significa que a criança precisa de espaço para suas relações, visto que para elas agir de forma tal lhe trará liberdade de expressão, ou seja, ela desenvolverá a sua capacidade de raciocínio-lógico e filosófico.

Brincar parte da concepção holística da criança, inserida em contexto educativo que integra cinco áreas curriculares: saúde, relações humanas, ambiente, linguagem e expressão. Tais áreas não visam a estruturação de atividades, a semelhança da escolarização, mas indicam que a criança, ao brincar, desenvolve, ao mesmo tempo, a saúde, socializa-se por meio de interações com os pares, explora o ambiente que a rodeia, expressa seus pensamentos e cria formas próprias de expressão (Educação & Sociedade, 1997, p.67).

Nesta concepção, percebe-se a grande utilidade do lúdico como interlocutor do processo de ensino nos anos iniciais do ensino fundamental. Nos dizeres de Nicolau (1987) “os desenhos, pintura e realizações expressivas das crianças não apenas representam os seus conceitos, percepções e sentimentos em relação aos meios, como também possibilita ao adulto sensível e consciente uma melhor compreensão da criança”. Ou seja, ao ilustrar seu mundo imaginário a criança demonstra o conceito que tem do mundo e dos objetivos. Pois, para Oliveira:

Ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligados. A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições, para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo. (OLIVEIRA, 2002, p.160)

Baseado no relato acima, a atividade lúdica viabiliza à criança uma melhor compreensão do mundo, a deixa mais segura e apta a desenvolver e manipular melhores objetos. Segundo Bettelheim (1988) “brincar é muito importante enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba os hábitos necessários a esse crescimento”. Deduzindo essa afirmação a ludicidade com ato educativo leva o aluno a um alto conhecimento e aprimoração em suas habilidades cognitivas e motoras sem que estas percebam que pela ação de “brincar” estão adquirindo informação, conhecimento e aperfeiçoamento.

Brincar é comunicação e expressão, associando pensamento e ação, um ato instintivo voluntário, uma atividade exploratória, ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social, um meio de aprender a viver e não mero passatempo (MALUF, 2003).

A filosofia como campo de conhecimento autônomo não está inserida diretamente como disciplina obrigatória no ensino fundamental, o que se faz necessário traçar uma aproximação dos seus objetos de estudo com outras áreas de conhecimento por meio da interdisciplinaridade ou a partir de experiências didático-pedagógicas de maneira tácita. Conforme afirma Souza:

Acredita-se que o papel da filosofia nas séries iniciais não tem por objetivo imediato analisar e resolver problemas históricos da filosofia, mas sim o de criar uma predisposição e uma atitude favorável ao exercício filosófico, exercitando o pensamento crítico e dialógico das crianças e dos professores. (SOUZA, 2013, p.17)

Conforme as citações anteriores, as atividades lúdicas se coadunam com o aspecto cognitivo evidenciando a possibilidade de analisar tais atividades no processo de ensino-aprendizagem em consonância com o estudo da filosofia. Logo, a filosofia nos anos iniciais do ensino fundamental deve ser analisada como elemento suplementar, subsidiário e importante instrumento na prática do processo de ensino-aprendizagem para o desenvolvimento do pensamento filosófico. O lúdico, portanto, deve ser compreendido como atividade produtiva do pensamento filosófico.

Uma das metodologias de ensino-aprendizagem nos anos iniciais da educação escolar é a prática de brincadeiras, que se externam em canções, jogos, parlendas trava-línguas e outros exemplos que são dinamizados por professores em salas de aulas. Não obstante, a ludicidade tem aspecto relevante na formação dos educandos, tornando capcioso analisar filosoficamente o significado do lúdico no contexto escolar a partir de uma abordagem sistematizada da relação didático-pedagógica entre docentes e discentes que interagem sob a forma lúdica, consubstanciando significados notórios de eticidade, civilidade e socialidade.

Faz-se necessário destacar a filosofia no contexto escolar e sua contribuição

por meio das práticas lúdicas nos anos iniciais como instrumento fundamental para o desenvolvimento cognitivo dos alunos. O lúdico, analisado filosoficamente revela importante contribuição de valores sociais e subjetivos à formação dos discentes, tornando experiências prazerosas e significativas na formação embrionária do pensamento filosófico dos próprios estudantes que (in)diretamente passam a experimentar os sentidos de eticidade, socialidade, civilidade e são inseridos paulatinamente ao conhecimento científico estimulando a autonomia intelectual e convivência social harmoniosa, valores estes fundamentais ao propósito da educação escolar, sem olvidar que determinadas práticas lúdicas sem a devida atenção pedagógica podem ensejar aspectos negativos em que valores sociais podem ser menosprezados ou preconceitos potencializados e perpetuados em ambiente escolar.

As interações lúdicas rotineiramente vivenciadas nas escolas por meio de variadas brincadeiras representam verdadeiros significados de aprendizagem sensorio-motor e cognitivo, incluindo nesse diapasão a possibilidade de construção do pensamento filosófico a partir de atividades escolares que buscam estabelecer abordagens filosóficas no processo de ensino-aprendizagem.

Portanto, é de suma importância traçar um paralelo necessário entre filosofia e educação escolar e analisar como o conhecimento filosófico está inserido explicitamente ou tacitamente no lúdico dos anos iniciais nas escolas e nas interações didático-pedagógicas entre docentes e discentes.

Sem intenção de transformar a filosofia num apanágio do saber, o pensamento filosófico é um valoroso instrumento de formação intelectual dos indivíduos, subsidia a autonomia do pensamento, auxilia diretamente o desenvolvimento ético e social do sujeito. A ampla disseminação do pensar filosófico não resultaria em uma sociedade formada por renomados filósofos, mas tende a oxigenar o intelectual dos sujeitos, sem distinção de qualquer natureza, para compreender a realidade, viabilizando assim o surgimento de possibilidades em escolher caminhos alternativos para concatenar as múltiplas situações e condições sociais, econômicas e culturais do país.

MÉTODO OU FORMALISMO

O referido tema foi analisado e aprofundado teoricamente com a pesquisa bibliográfica correspondente. Conseqüente, foi feita a pesquisa de campo qualitativa para observar os fenômenos condizentes com a proposta temática.

O tipo de pesquisa utilizado, de caráter qualitativo, proporcionou o conhecimento sistemático da realidade, ao explorar diretamente o fenômeno sociológico com as descrições fáticas e axiológicas, proporcionando dados essenciais à análise reflexiva referente a problemática discorrida.

A pesquisa etnográfica na educação escolar se direcionou para as experiências do indivíduo, fazendo contato direto e prolongado com a situação investigada, utilizando a abordagem do método fenomenológico-hermenêutico para descobrir como o lúdico contribui (in)diretamente para a educação no que concerne ao pensamento filosófico dos educandos. O referido método observacional possibilitou a aquisição de dados essenciais para a análise do fenômeno estudado.

A pesquisa exploratória se pautou em questionários elaborados aos professores e com a observação das atividades lúdicas praticadas em sala de aula para descrição qualitativa dos fenômenos observados, envolvendo cinco professores e uma turma composta por 27 alunos do 3º ano do ensino fundamental, de uma Escola Municipal localizada em Tefé, no Amazonas.

Portanto, referente à técnica de coleta de dados, a pesquisa se consubstanciou com observação direta do objeto pesquisado de forma qualitativa-descritiva, *in locus*, e com a elaboração prévia de questionários que foram posteriormente preenchidos de forma individual pelos docentes. O objetivo proposto por este questionário visou colher dados específicos a respeito das diferentes formas que são praticadas as atividades lúdicas em sala de aula e como os discentes percebem a importância de tais atividades para as crianças. Para Demo (2001) “dialogar com a realidade talvez seja porque oponha como princípio científico e educativo. Quem sabe dialogar com a realidade de modo crítico e criativo faz da pesquisa condição de vida, progresso e cidadania”.

Analisando o fenômeno da educação, evidenciando a filosofia em relação com o lúdico nas atividades de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental, os dados alcançados foram avaliados conforme as implicações teóricas abalizadas no presente artigo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os tipos de atividades lúdicas feitas em sala de aula pelos cinco professores do 3º ano do Ensino Fundamental da Escola pesquisada foram as seguintes:

Tabela 1 – atividades lúdicas feitas em sala de aula

Atividades	Professor (a) 1	Professor (a) 2	Professor (a) 3	Professor (a) 4	Professor (a) 5
Cantigas	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Desenhos	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Adivinhações	Sim	Não	Sim	Não	Sim
Anedotas	Sim	Sim	Não	Sim	Não
Jogos	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim

Pode-se perceber que os docentes utilizaram práticas comuns no processo de ensino-aprendizagem, aproveitaram cantigas populares como o “cravo e a rosa”, o “sapo não lava o pé”, “atirei o pau no gato”, “escravos de Jó”, desenhos das mais variadas espécies, principalmente em alusão a datas comemorativas, adivinhações para estimular o raciocínio e anedotas com valores morais e aprendizados significativos. São instrumentos didático-pedagógicos que fazem parte da realidade escolar dos educadores e educandos da escola municipal pesquisada.

Insta observar que as letras de canções populares são passíveis de análise reflexiva, pois revelam expressões com valores contrários à própria formação educacional dos discentes, como por exemplo, a cantiga “o cravo e a rosa” em que os dois personagens agem de forma violenta em uma briga doméstica em que o cravo sai ferido e a rosa despedaçada, atitudes que são socialmente inaceitáveis entre qualquer casal ou “atirei o pau no gato” em que se verifica a violência contra os animais, sem olvidar que são práticas delitivas, conforme o Código Penal brasileiro.

Os professores entrevistados assentiram que ainda não usaram as expressões contidas nas cantigas para tratar sobre temas pertinentes. A interiorização de expressões com teores contraditórios aos valores de uma formação pacífica corrobora para naturalizar práticas nocivas a sociedade que busca extirpar qualquer ato de violência em suas diferentes formas. As cantigas tradicionais, por mais que tenham uma configuração simplória e ingênua, oportunizam os docentes a se posicionarem reflexivamente a amoldar as práticas didático-pedagógicas em benefício da formação educacional dos discentes, conforme anota Moraes: “a canção é uma expressão que contém um forte poder de comunicação, principalmente quando se difunde pelo universo urbano, alcançando ampla dimensão da realidade social” (MORAES, 200, p. 204).

Os desenhos como instrumento didático, comumente usados pelos professores, contribuem de forma lúdica para o processo de ensino-aprendizagem, tornando a prática pedagógica mais prazerosa na educação escolar. Os alunos das turmas pesquisadas tanto colorem desenhos previamente dispostos em fotocópias estáticas, quanto os que são elaborados pelos próprios discentes em sala de aula, sendo tais práticas integrantes dos Planos de Aula dos anos iniciais do ensino fundamental. Essas estratégias didático-pedagógicas orientam e revelam compreensões de mundo, auxiliam a formação cognitiva e sedimentam o pensamento filosófico dos infantes. A arte, por meio dos desenhos, enseja pensar filosoficamente a realidade do meio em que os discentes estão inseridos, como também apresentam a visão de mundo dos alunos, potencializa a criatividade e a reflexão e abrange princípios comportamentais, como de um sujeito singular e participe de um coletivo social.

A anedota destacada abaixo, é um dos exemplos de atividades lúdicas trabalhadas por uma professora do 3º ano do Ensino Fundamental. Conforme

verificado no teor textual, o instrumento didático se revela perspicaz e proveitoso em desenvolver o pensamento filosófico de forma prazerosa, pois além de provocar risos, oportuniza a discorrer e refletir sobre as consequências dos nossos atos.

Figura 1 – texto trabalhado em sala de aula.



As adivinhações, as anedotas e os jogos em suas diferentes maneiras são atividades lúdicas praticadas pelos professores e quista pelos alunos, torna-se assim necessário usar tais instrumentos didático-pedagógicos de forma metódica em que se objetiva engendrar esforços para subsidiar a formação intelectual dos educandos, potencializando o pensamento filosófico como mecanismo que propulsiona a formação sociocultural e cognitiva dos discentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Filosofia não está incluída como componente curricular nas séries iniciais do ensino fundamental. Mas, a formação do pensamento filosófico se revela explícita ou implicitamente com as atividades lúdicas realizadas pelos professores em sala de aula. Os docentes podem auxiliar metodicamente a compreensão de mundo, da realidade e do próprio discente, dialogando com as dimensões espaciais e temporais que se completam e formam um todo histórico-espacial, viabilizando instrumentos didático-pedagógicos que fazem parte dos Planos de Ensino, como: desenhos, anedotas, jogos, canções, os tornando aptos à sedimentação do pensamento filosófico, contribuindo diretamente para a formação cognitiva dos discentes.

Pensar como a filosofia pode contribuir diretamente para o processo de

ensino-aprendizagem nas séries iniciais é abalzar oportunidade singular que se propõe oxigenar as atividades realizadas em sala de aula. Portanto, a disseminação consciente em viabilizar a filosofia como instrumento profícuo na educação escolar, consubstanciando eixo orientador nas atividades lúdicas, se revela indispensável na prática didático-pedagógica.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Instituto Federal de Educação do Amazonas, Pró-Reitoria de Ensino, Diretoria de Educação a Distância.

REFERÊNCIAS

BETTELHEIM, B. **A Psicanálise dos Contos de Fada**. 12. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

COSTA, Angélica Silva. CARVALHO, Caroline Mendes. CASTRO, Luciana Xavier de. **Filosofia com Crianças: a teoria e a prática**. Universidade Federal de Uberlândia, 2005.

MALUF, Ângela C. Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 2. ed. Rio de Janeiro: Achimé, 1992.

MORAES, José Geraldo Vinci de: **Revista Brasileira de História**. São Paulo, Vol. 20, nº 39, p.203-221, 2000.

OLIVEIRA, Zilmara M. Ramos. **A criança e seu Desenvolvimento: perspectiva para se discutir a educação infantil**. São Paulo: Cortez, 1995.

SOUZA, Tania Silva de. **O Ensino de Filosofia para Crianças na Perspectiva de Matthew Lipman**. Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Vol. 6, nº 2, 2013. Disponível em <www.marilia.unesp.br/filogenese> Acesso em: 10 out. 2017.