**A DINÂMICA ENQUANTO ESTRATÉGIA DE ENSINO APRENDIZAGEM PARA OS ANOS INICIAIS (1º AO 5º) DO ENSINO FUNDAMENTAL**

TEODORO, Walter Luiz Câmara[[1]](#footnote-1)

**RESUMO**

O presente trabalho busca apresentar um diagnóstico acerca da prática de atividades dinâmicas com as ferramentas auxiliadoras do ensino aprendizado para estudantes dos Anos Iniciais da modalidade de Ensino Fundamental, referentes ao 1º ao 5º. Contudo, busca-se apresentar atividades que envolvem tanto habilidades motoras quanto cognitivas dos alunos. Este trabalho fará uso das contribuições de grandes teóricos renomadas na área da educação como PIAGET (1971) e VYGOTSKY (1998). Além do uso das colaborações de autores como BASTIAN (2009), FERREIRA (2013) e GONTOW (2013). Dividido em Desenvolvimento, Planejamento da Pesquisa e Apresentação e Análise dos Resultados, os referidos capítulos abordarão os efeitos do desenvolvimento de atividades dinâmicas sobre os processos de compreensão do conhecimento de maneira espontânea e natural. A proposta central deste trabalho é de alisar os benefícios gerados pela prática de dinâmica educativas em sala de aula e suas possibilidades. Ao término do estudo, a Conclusão abordará as consequências positivas advindas a partir da produção e aplicação das atividades com os alunos dos referidos anos.

**Palavras-chave:** Atividades dinâmicas. Ferramentas. Ensino e aprendizagem. Ensino Fundamental.

***ABSTRACT***

*The present work seeks to present a diagnosis about the practice of dynamic activities as auxiliary tools of teaching learning for students of the Initial Years of the modality of Elementary Education, referring to the 1st to 5th grades. However, it is sought to present activities that involve both the motor and cognitive abilities of the students. This work will make use of the contributions of great renowned theoreticians in the area of education as Piaget (1971) and Vygotsky (1998). In addition to the use of collaborations by authors such as BASTIAN (2009), FERREIRA (2013) and GONTOW (2013). Divided into Development, Research Planning and Presentation and Results Analysis, these chapters will address the effects of the development of dynamic activities on the processes of understanding knowledge in a spontaneous and natural way. The central proposal of this work is to smooth out the benefits generated by the practice of educational dynamics in the classroom and its possibilities. At the end of the study, the Conclusion will address the positive consequences arising from the production and application of the activities with the students of those years.*

***Keywords:*** *Dynamic activities. Tools. Teaching and learning. Elementary School.*

**1 INTRODUÇÃO**

A princípio esta pesquisa segue sob a ótica da pesquisa de natureza qualitativa voltada à área do ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental, buscando investigar as múltiplas contribuições que atividades dinâmicas proporcionam para estudantes mediante a aquisição de um aprendizado efetivo, em contexto escolar e suas expressões positivas manifestadas no referente ambiente educativo.

Voltada, particularmente, às múltiplas e possíveis contribuições que atividades dinâmicas proporcionam à aquisição dos conceitos básicos da educação,pois desde muito tempo, vem se apresentado, tanto quanto, deficiente em relação à aprendizagem efetiva sobre letramento e conceitos matemáticos em contexto educacional público. Tornando-se de grande importância averiguar a prática de metodologias capazes de produzir eficiente aprendizado através de atividades dinâmico-pedagógicas além de seu alcance por meio do estabelecimento de objetivos consistentes que apresentem e permitam possibilidades de serem desenvolvidos, aplicados e trabalhados, através de uma prática docente efetiva e comprometidos no avanço do conhecimento pedagógico.

Diante da gama de possibilidades de atividades dinâmicas, torna-se importante propor uma análise sobre tais atividades o que irá gerar novas fontes de pesquisa no campo do ensino em prol do desenvolvimento de metodologias inovadoras e efetivas.

Atividades como Jogos de memória, O que é, o que é? e desenhos são atividades que apresentam enormes possibilidades de aprendizagem para uma criança, desde que estabelecidas por meio de objetivos. Assim, é possível trabalhar a dinamicidade à favor da metodologia de ensino, pois, ao se tratar de atividades dinâmicas, elas se apresentam de maneira atraente, para a grande parte dos alunos, pois estabelecem interatividade e, sendo esta a essência da coletividade, o uso dessa técnica ficará, diretamente,associada à interatividade dos aprendizes que poderão interagir com maior espontaneidade e confiança, deixando a timidez de lado.

Para tanto, almeja-se estudar as contribuições que tais atividades oferecem tanto no que se refere ao docente quanto ao aprendiz, tendo em vista a deficiente prática pedagógica em muitas escolas públicas espalhadas pelo país.

Deste modo, para que o currículo escolar desempenhe seu papel educativo através de todas as suas expressões legais, todos seus parâmetros e diretrizes não devem ser postas de lado, pelo contrário, devem estar atrelados a todas as propostas pedagógicas tradicionais ou inovadoras, pois a promoção e ascensão do conhecimento dos alunos dependem não só da teoria, mas juntamente com a prática efetiva e comprometida.

De igual forma, estudar subsídios que auxiliem na prática pedagógica, relativas às atividades dinâmicas, que desenvolvam a aquisição do conhecimento dos estudantes, através da interação e investigação, conforme as temáticas estabelecidas em período e ano corrente são de estimada importância, ao visto do avanço da concepção crítica dos alunos mediante a apresentação de novos desafios que poderão ser resolvidos de maneira individual e coletiva.

**2 - DESENVOLVIMENTO**

**2.1.1 JOGOS X PRÁTICA PEDAGÓGICA**

Como base referencial principal do estudo, cantamos com as contribuições de Santos (2000), a qual apresenta valiosas concepções à área da educação no campo da dinamicidade:

Jogos tornam a aula bem mais atraente, devolve ao professor seu papel como agente construtor do crescimento do aluno, elimina o desinteresse e, portanto, a indisciplina, devolvendo a escola a sua função de agência responsável por pessoas mais completas. (SANTOS, 2000, p. 42).

Como apresentado, atividades de jogos possuem a atratividade como componente necessário para poder se estabelecer o mínimo de atenção em uma aula, não como passatempo e sim como elemento que desperte o interesse pela investigação e propósito da dinâmica.

Faz-se de suma importância que o professor domine a natureza do jogo para que o mesmo possa sentir-se seguro ao conduzir as atividades dinâmicas propostas para sua aula, regras, normas, espaços, procedimentos, exercícios, etc., necessitarão de prévia aplicação antes de serem aplicadas como ferramenta de ensino aprendizagem. Deste modo, Antunes (2003) apresenta:

Os jogos precisam ser rigorosamente estudados e analisados para serem de fato eficientes, porque aqueles que são ocasionais e que não passam pela experimentação e pesquisa são ineficazes. Além disso, devemos ter a preocupação de dosá-los de acordo com a proposta pedagógica para que não atuem como “desestímulos” (ANTUNES, 2003 p. 19).

Toda ação pedagógica deve ser analisada e estuda para que se extraia todo seu potencial, o qual possui por excelência e prática anteriormente desenvolvida e registrada.

**2.1.2 APRENDIZAGEM X INTERAÇÃO**

Todo aprendizado envolve a relação entre, no mínimo, dois indivíduos. Ai está a relação entre aprendizado e interação, pois a aprendizagem de um estudante não se dá por meio de sua isolação mediante às experiências que ocorrem ao seu redor e sim do auxilio de outrem para que seja possível prosseguir com suas próprias concepções para poder seguir e discernir das ações sociais que o cerca.

À medida que um estudante é orientado, este se torna capaz de adquirir conhecimento como nenhum outro ser, até mesmo os adultos de sua espécie, pois a capacidade de memorização é mais fértil e envolve grandes áreas do saber, mesmo não percebendo esse processo.

Seguindo essa concepção, Hagegaard (2002) expõe que:

A criança é capaz de imitar uma série de ações que ultrapassam suas próprias competências, mas somente dentro de limites. Por meio da imitação [repetição], a criança é capaz de desempenhar muito melhor quando acompanhada e guiada por adultos do que quando deixada sozinha, e pode fazer isso com entendimento e independência. (HADEGAARD; 2002, p. 200).

Com isto, ao fazer uso de atividades dinâmicas, o aluno será capaz de assimilar elementos de ação e reação de maneira sutil e prazerosa e quando esse método e efeito são levados em consideração e desenvolvidos dentro da sala de aula, o docente terá em mãos ferramentas capazes de gerar o conhecimento necessário para o aprendiz em formação.

Deste modo, os efeitos positivos dos exercícios e atividades dinâmicas desenvolvem a capacidade comunicativa dos estudantes, tornando-os naturalmente espontâneo ao detectarem erros e equívocos durante a realização das tarefas, pois as atividades estão abertas a este tipo de situação e deles gerarem, também, descontração e autocorreção.

Até então nota-se o potencial que as atividades dinâmicas possuem quanto ao que se refere ao seu poder de envolvimento coletivo e absorção de conhecimento didático e empírico.

Assim, Almeida (1990) indica que:

Para um trabalho pedagógico com jogos, além de resgatar o gosto dos alunos pela descoberta, pelo novo, o trabalho com o lúdico proporciona também o desenvolvimento das habilidades operatórias características desta faixa etária. (ALMEIDA,1990, p.195).

Nada mais prazeroso do que aprender brincado, e quando este conceito é trabalhado com responsabilidade e dosado de maneira proporcional, os efeitos sobre as ações dos estudantes se tornam expressivos e ativos.

A partir das contribuições de Vygotsky (1998), o qual admite que *“para entendermos o desenvolvimento da criança, é necessário levar em contas as necessidades dela e os incentivos que são eficazes para colocá-las em ação”,* torna-se claro que discentes podem e devem ressalvar a enorme relevância da do desenvolvimento de dinâmicas para a resolução de necessidades educacionais, relacionadas aos conceitos básicos, como, por exemplo, Português e Matemática, pois os desafios propostos para os estudantes farão com que os mesmos apenas se sintam realizados após a conclusão da problemática estabelecida a partir dos conteúdos lecionados.

**2.1.3 MÚSICA X APRENDIZAGEM**

Como parte integradora do processo de ensino aprendizagem através da ludicidade, a música se apresenta como forte subsídio para o envolvimento de crianças em processo de formação acadêmica.

Com base neste argumento, Bastian (2009) nos apresenta que:

A educação musical trata-se do desenvolvimento da capacidade de composição de expressão musical como uma partilha de sensações e emoções, como uma oportunidade para a comunicação músico-social contra tendência do crescente individualismo (BASTIAN, 2009, p.47).

Assim, a prática de atividades dinâmicas envolvendo a coordenação musical apresenta enormes possibilidades de aquisição de aprendizagem por parte dos alunos, tendo em vista a exaltação da expressão física e sentimental, o que atrelado ao aprendizado surtirá efeitos positivos quanto à desenvoltura dos mesmos em, por exemplo, em apresentações de poesias, seminários, etc., enfim, em todas as práticas de apresentação de atividades individuais e coletivas.

**2.2 - PLANEJAMENTO DA PESQUISA**

**2.2.1 ANÁLISE DE ATIVIDADES DINÂMICAS EM AMBIENTE ESCOLAR**

O presente estudo formulou-se a partir da necessidade de se investigar as inúmeras possibilidades de aprendizagem que atividades dinâmicas podem conter, de forma subjacente, durante a prática dinâmico-pedagógica, muita das vezes subestimadas.

O ambiente selecionado para pesquisa foram as turmas dos anos inicias do ensino fundamental (1º ao 5º ano) de uma escola pública do município de Guamaré/RN, entre o período de primeiro de agosto a 29 de setembro de 2017.

Com permissão do gestor e do professor colaborador, foi possível realizar observações quanto ao ensino e aprendizado tanto do professor quanto dos alunos.

Para tanto, este estudo surge como uma referência acerca da prática pedagógica atrelada a metodologias dinâmicas portadoras de eficiência interativa.

**2.2.2 MÉTODO DA PESQUISA**

Conforme mencionado anteriormente, a presente pesquisa possui natureza qualitativa, visando produzir dados a partir do levantamento de informações originais e precisas.

A partir da perspectiva dos objetivos e metas estabelecidas, tornou-se favorável a utilização da exploração descritiva dos procedimentos pedagógicos aplicados em sala de aula.

Fez-se uso de coleta de dados através do levantamento bibliográfico e pesquisa de campo.

**2.3 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS**

Nesta seção serão expostos os resultados concretos obtidos através da observação e análises realizadas nas turmas dos anos iniciais do ensino fundamental, sob apoio do professor colaborador Eduardo[[2]](#footnote-2) através de suas aplicações de atividades dinâmicas com os alunos das referidas turmas. Em seguida discutiremos os benefícios produzidos a partir das mesmas e as possibilidades de serem desenvolvidas frequentemente sem que isso afete os objetivos disciplinares a qual a educação básica está diretamente destinada e comprometida em concretizar.

**2.3.1 RESULTADO DA DINÂMICA 1: “MONTE A HISTÓRIA”**

Esta dinâmica objetivou explorar o potencial cognitivo dos alunos de cada turma de modo que trabalhassem juntos para a resolução de um problema voltado à organização de parágrafos de um texto ilustrado e verbal. Um grande círculo foi proposto nas salas de aula e cada aluno devia ler o seu respectivo parágrafo através da observação do texto e/ou descrição dos elementos gráficos. Durante a realização da atividade, notou-se a necessidade de todos colaborarem com a montagem do texto, alguns alunos apontavam a conexão de partes para a produção de sentidos outros expressavam intenções novas, como se desejassem acrescentar novos fragmentos para o roteiro original, induzidas pelas experiências de leitura ou de suas próprias vidas.

Posteriormente à atividade, os alunos refletiram sobre a importância do trabalho coletivo para a resolução de problemas relativos à organização de ideias para a uma produção textual.

A respeito das contribuições que a atividade dinâmica trouxe ao processo de ensino aprendizagem dos alunos, pode-se citar a atratividade como principal fator convidador do envolvimento dos alunos pela leitura, pois, todos ali dependiam da expressão de outrem para se alcançar o objetivo principal da tarefa, a compreensão.

2.3.2 Resultado da dinâmica 2: “Conte comigo”

Nesta dinâmica, de natureza matemática, os alunos deviam coletar os nomes dos colegas inclusive dos professores e realizar contagem dos mesmos para identificar quem possui do maior ao menor dentre eles.

Mesmo se apresentando simplória, a referida tarefa está repleta de interatividade, pois os alunos irão se conhecer uns aos outros melhor perguntando nomes e sobrenomes, tirando dúvidas de grafia, origens e similaridades.

As contribuições dessa tarefa ao alunado infantil foi o desenvolvimento da habilidade da contagem e, como o próprio nome da dinâmica sugere, os alunos puderam realiza-las através do apoio uns dos outros.

Pode-se afirmar que a apreciação por atividades lúdicas pelos alunos foi positiva.

Exaltando a referida concepção, Kishimoto (1993) nos expõe que:

Brincando [...] as crianças aprendem [...] a cooperar com os companheiros [...], a obedecer às regras [...], a assumir responsabilidades, a aceitar [...], a dar oportunidades aos demais [...], enfim, a viver em sociedade. (KISHIMOTO, 1993, p. 32)

Atividades dinâmicas coletivas que envolvam resolução de incógnitas permitem que exista a tentativa de resolução entre os próprios alunos. Ao contar a quantidade de nomes que determinado colega possui o mesmo poderá confirmar ou indicar algum erro ou equívoco de sua própria parte.

Através da análise desta atividade, expõe-se a função unificadora das atividades dinâmicas, tendo em vista que as mesmas proporcionam a receptividade, interatividade, a coletividade e a socialização dos alunos. Sendo os mesmos indivíduos estudantes e críticos de seu próprio aprendizado, de maneira ativa.

**2.3.3 RESULTADO DA DINÂMICA 3: “ENTREVISTANDO UM AMIGO”**

A referida dinâmica foi proposta para ser realizada em duplas. Cada componente da dupla produziria algumas perguntas (até 10) para ser realizada para o outro colega, de maneira a conhecê-lo melhor, suas preferências, histórias, origens e pretensões presentes e futuras.

O objetivo principal desta tarefa era a ampliação do potencial criativo dos alunos mediante uma atividade que o exigisse compreensão de sua realidadeexpostas através das questões produzidas pelo colega de atividade.

A abordagem cognitiva, aqui, envolve tanto elementos da disciplina de História quanto de Sociologia, explorando os meios fundamentais de interação (comunicação recíproca) associados aos subsídios básicos da entrevista (produção de perguntas e anotação das mesmas).

Mesmo diante desses fatos, as dinâmicas, enquanto ferramenta didático-pedagógicos, ainda são vistas e interpretadas de maneira equivocada a partir daqueles que não compreendem ou simplesmente não aceitam seu potencial educativo.

Para tanto, Guerra (2011),expõe:

Deve-se, pois, pensar em como é possível atuar para mudar os aspectos negativos da realidade lúdica atual: a falta de espaço para brincar, a falta de tempo, enfim, a falta de oportunidades de brincar. A ação fundamental a ser empreendida é a de resgatar o espaço da brincadeira na vida das crianças (GUERRA, 2011, p. 56).

A proposta da dinâmica em sala de aula ultrapassa o aspecto meramente lúdico ou a intensão de proporcionar aos alunos um momento de descontração sem intenções calculadas e sim de fazer uso de uma modalidade que as crianças dominam[[3]](#footnote-3) e extrair o máximo de benefícios que estas são capazes de oferecer sem deixar a desejar seu aprendizado, pelo contrário, o exaltará.

2.3.4 Resultado da dinâmica 4: “Quem sou eu?”

Esta dinâmica envolve vários processos, processos esses que não encobrem o diminuem a satisfação do estudante em querer participar.

Cada aluno foi orientado a produzir seu autorretrato com o máximo de características que o descreva verbal e não verbalmente.

Após a realização da fase anteriormente mencionada, todos os autorretratos não nomeados foram misturados e redistribuídos de maneira aleatória com os alunos. Já todos em círculo, cada um deveria identificar o colega pelas informações apresentadas em autorretrato. Cada tentativa errada de identificar o colega fazia com que o mesmo passasse a vez para o próximo colega e, assim, sucessivamente. A dinâmica terminaria quando todos conseguissem identificar o autorretrato do colega.

A realização desta dinâmica proporcionou aos alunos um momento para de descontração e, ao mesmo tempo, fez com que os mesmos se conhecessem melhor através da partilha de informações em forma de “pistas”, o que tornou a atividade um momento de investigação e interpretação interpessoal.

**CONCLUSÃO**

Para fins de resultados, através do presente estudo, foi possível observar e indicar as plausíveis contribuições eficazes de atividades dinâmicas nos anos iniciais do ensino fundamental e seus êxitos e benefícios produzidos pelas mesmas expostas efetivamente para os alunos.

Esta pesquisa proporcionou a realização de uma experiência docente agradável, pois se realizou novas propostas para melhorar o processo de ensino aprendizado educativo dos alunos. Através da realização deste trabalho científico, comprovou-se a importância de atividades dinâmicas em sala de aula com teor educativo, pois através delas que se é possível desenvolver habilidades cognitivas como fontes alternativas aos processos tradicionais de ensino. Esta experiência pôde expor uma realidade carente de estímulos voltados à aprendizagem envolvedora. Aliás, essa experiência também possibilitou uma reflexão a respeito do ensino aprendizagem através da música e os benefícios que esse recurso oferece aos aprendizes, propiciando uma aprendizagem mais prazerosa e efetiva.

A partir das atividades propostas, docentes e demais membros da comunidade escolar detectaram um maior interesse, por parte dos aprendizes, em estudar de maneira responsável e divertida.

**REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica: técnica e jogos pedagógicos.** São Paulo: Loyola,1990.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** 12a. edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

BASTIAN, Hans Gunter. **Música na Escola** – 1. ed. São Paulo: Paulina, 2009.

FERREIRA, M. **Como usar a Música na sala de aula.** 3° Reimp. São Paulo: Contexto, 2013.

GONTOW, Carlos, Cris GONTOW. **Aprenda inglês cantando e aprenda a cantar em inglês**. São Paulo: Barueri: Editora DSAL, 2013.

HEDEGAARD, M. **A zona de desenvolvimento proximal como base para o ensino.** In: DANIELS, H. (Org.) Uma introdução a Vygotsky. São Paulo: Edições Loyola, 2002, p. 199-227.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes 1993.

PIAGET, J, A. **Formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1971, 370p.

SANTOS, Santa Marli Pires. **A ludicidade como ciência.** Petrópolis: Vozes, 2000.

VIGOTSKY, Lev. **A formação social da mente.** Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1994

1. Licenciado em Educação Física pelo Centro Universitário FACEX do Estado do Rio Grande do Norte e Especialista em Educação Infantil/Anos Iniciais do Ensino Fundamental. E-mail: [walter\_nedved@hotmail.com](mailto:walter_nedved@hotmail.com) [↑](#footnote-ref-1)
2. Nomenclatura fictícia, para promover a discrição do referido professor. [↑](#footnote-ref-2)
3. Brincadeiras de naturezas diversas. [↑](#footnote-ref-3)