ATIVIDADES DE BRINCAR, JOGAR, CONTAR HISTÓRIAS E O SILÊNCIO

LUCIA KUROKAWA

INTRODUÇÃO

A verdadeira inteligência trabalha em silêncio. É no silêncio em que a criatividade e a solução de problemas se encontram. (Eckhart Tolle)

Para compreender mais a fundo a importância do lúdico na educação infantil, assim como as possíveis estratégias do professor, foca-se, neste trabalho, os jogos e brincadeiras pedagógicas.

As atividades lúdicas podem estimular o raciocínio e o uso da memória, que se amplia e organiza o material a ser recordado, levando ao gradual surgimento dos processos da linguagem e elevando a criança a um nível maior de processos psíquicos ao mesmo tempo em que reorganiza a vivência emocional. Dessa forma, o lúdico é um importante elemento para o desenvolvimento humano, fazendo com que, a partir de uma situação imaginária, a criança seja introduzida no mundo social, carregado de regras. Consequentemente aparecem mudanças internas no desenvolvimento da criança, criando uma relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, em outras palavras, entre as situações do pensamento e as reais (SOUZA, 2012).

Ao não entender as crianças como acessório ou apêndice na sociedade de adultos, mas sim como sujeitos ativos e interativos, competentes e produtores de saberes, estão-se reconhecendo sua capacidade de produção simbólica e a construção de suas representações e crenças em sistemas em seu contexto cultural (SIMIANO, 2012).

Ao focalizar a ludicidade na educação, é necessário destacar o texto da denominada Declaração dos Direitos das Crianças, aprovado pela Assembleia Geral da Organização das Nações Unidas, em 1959, sendo que seu cumprimento é fiscalizado pela UNICEF, organismo da ONU criado para orientar os países do mundo a integrar as crianças na sociedade, zelando pelo seu convívio e interação social, cultural e até mesmo financeiro em certos casos, assegurando condições de sobrevivência até sua adolescência.

Esse texto, em seu Artigo 7º, sobre o direito à educação gratuita e ao lazer infantil, determina que "A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras os quais deverão estar dirigidos para educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício deste direito" (UNICEF, 1959).

Os brinquedos têm importante significado para as crianças desde a mais tenra idade, pois os desafios que oferecem permitem que elas conheçam com mais clareza indispensáveis funções mentais, como o desenvolvimento do raciocínio abstrato e da linguagem (CARLETO, 2012).

Ao desconsiderar as brincadeiras como parte do processo de aprendizagem, elimina-se a ludicidade do processo de formação do ser humano, utilizando conteúdos sistematizados sob a alegação de serem mais produtivos. Com isto, compromete-se o bem-estar da família e da sociedade, restringindo o espaço para as crianças brincarem com autonomia, dispendendo tempo e esforços para a aprendizagem de ofícios confinados ao ambiente escolar. Então, se a criança não tem espaço e tempo para brincar, para o lazer, nem na escola e nem na casa e em outros espaços, não terá como exercitar a ludicidade, elemento importante para seu desenvolvimento. Assim, o lúdico no ambiente escolar não pode ser deixado de lado, mas sim ser incentivado (LIMA; DELMÔNICO, 2010).

Também há a contação de histórias, que é bastante importante para o desenvolvimento da criança e, para isso, o professor tem de contar com um repertório amplo, utilizando todos os recursos facilitadores da expressão, como palavras, expressão facial, tonalidade de voz e ritmo da narração, dentre outros. Contar histórias pode ser na sala de aula ou até mesmo na brinquedoteca, aproveitando-se nesse caso dos objetos existentes no sentido de ilustrar o conto.

Busca-se, ainda dentro da ludicidade na educação, o aproveitamento do silêncio na educação infantil, como estratégia de ensino-aprendizagem. Destaca-se que os jogos, importantes para o desenvolvimento da criança, podem também proporcionarintervalos de silêncio, de calma. O silêncio possui um poder transformador que pode libertar dos pensamentos, dos medos e desejos, dissipando tensões passadas e expectativas sobre o futuro, alcançando a paz interior (TOLLE, 2010).

Justifica-se a abordagem da ludopedagogia para ampliar o repertório de "brincadeiras pedagógicas" e aumentar o tempo de silêncio que o professor ganha nesse tempo em que os alunos despendem nas brincadeiras. É nesse tempo de silêncio que se dá o insight do aprender. Como a criança tem direito assegurado pela ONU para seu desenvolvimento físico, mental e social, todas as estratégias educacionais, como os jogos e brincadeiras dentro do ambiente educacional, podem e devem ser utilizadas.

Os professores das escolas de educação infantil têm de se conscientizarem da importância da existência de um espaço, físico e temporal, para que o jogo e as brincadeiras possam acontecer como estratégia funda-

mental para o desenvolvimento da criança (FRIEDMANN, 1995).

IMPORTÂNCIA DA LUDOPEDAGOGIA

Aqueles que têm um grande autocontrole, ou que estão totalmente absortos no trabalho, falam pouco. Palavra e ação juntas não andam bem. Repare na natureza: trabalha continuamente, mas em silêncio. (Mahatma Gandhi)

A Ludicidade

Um assunto que ocupa cada vez mais espaço nas discussões a respeito da educação infantil são os jogos e brincadeiras, o lúdico como ferramenta pedagógica. É importante ter em foco que o brinquedo é uma essência da infância e sua utilização no trabalho pedagógico permite a produção do conhecimento, da aprendizagem e do próprio desenvolvimento como pessoa. O brincar é um comportamento e não somente uma resposta a um estímulo (MAURÍCIO, 2016).

A importância do brincar para a criança tem suscitado discussões entre estudiosos e pensadores da educação. O brincar tem sofrido transformações no processo histórico, desde seu reconhecimento como elemento importante para a formação do ser humano. Assim, as discussões a respeito da ludicidade na educação, apresentam diferentes correntes pontuando opiniões favoráveis ou contrárias à prática do brincar no ambiente escolar. Contudo, não se pode deixar de reconhecer a importância da brincadeira, do jogo e do brinquedo como elemento eficaz no cumprimento do direito à infância e à educação de qualidade. Porém, o uso das atividades lúdicas não pode desconsiderar a escolha, a história, a experiência e a própria cultura de cada educando no brincar (LIMA; DELMÔNICO, 2010).

O mundo de fantasia em que vivem as crianças mistura o faz-de-conta com a realidade, como destaca Souza (2012, p. 6):

Independentemente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz-de-conta se confundem, apesar de a história de antigas civilizações mostrar o contrário, fazendo o brincar se transformar em pecado.

A ludicidade na educação deve ser entendida como uma relação estabelecida em um contexto social, dentro de um sistema cultural. Dessa forma, a criança ao comportar-se assim, está alterando o contexto e a si mesma. Todavia, o comportamento de brincar precisa de um local para acontecer, de determinados estímulos para trazer consequências a curto, médio e longo prazos. Definir brincadeiras e o brincar tem de compreendê-los no contexto de relações complexas em que se inserem (ROSA; KRAVCHYCHYN; VIEIRA, 2010).

O lúdico, especificamente a ludicidade, é associado com algo alegre e tem como referência o divertimento. Mas é possível dar definição mais específica e abrangente, de acordo com determinadas características comuns a tudo que se considera como lúdico, envolvendo ideias de jogo, brincadeira e brinquedo, modo como Oliveira (2003, p. 26) explica esses termos:

[...] jogo, como famílias de condutas que se interferem diretamente, com regras fixas, classificadas de acordo com a combinação de situações e resultados esperados por parte de quem detém o poder de criação, manutenção e interrupção da atividade – supõe uma situação concreta e sujeitos que agem influenciados pelos condicionantes de tal situação; brincadeira, como sendo condutas estruturadas ou semiestruturadas, com regras (por mais simples, complexas, cambiantes e espontâneas que sejam) voltadas e determinadas para o prazer de quem a dirige; e brinquedo, sempre como objeto, suporte de brincadeira – o atributo brinquedo é sempre definido pelo ser brincante, independente da finalidade original do objeto ou de outros usos que este objeto possa ter em outros contextos, sejam ou não brincadeiras.

Dentro da ludicidade na educação, a brincadeira não se opõe ao trabalho e o lúdico não é sinônimo de não seriedade, mas a brincadeira simples põe em contato muitas das realidades vivenciadas cotidianamente, como o professor Luckesi (2000, apud OLIVEIRA, 2003, p. 26) afirma:

O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos [...], é quando nos entregamos totalmente a uma atividade que possibilita a abertura de cada um de nós para a vida. Brincar dá prazer a quem se dispõe a vivenciar (a brincadeira) [...] é a plenitude da experiência.

Alguns autores estabelecem diferenciação entre brinquedo e jogo em um sentido didático, caracterizando o brinquedo como sendo uma prática mais próxima do indivíduo, ao passo que o jogo assume uma prática coletiva e possui uma delimitação de regras. Há também diferenciação que percebe o brinquedo como sendo um suporte material do jogo, apesar de que nem sempre é necessário um brinquedo para a realização de um jogo, significando que não há relações subordinadas entre eles (LARIZZATTI, 1992).

Os jogos e brinquedos têm sido parte da vida da criança em todas as épocas, culturas e classes sociais, pois o faz-de-conta e a realidade se confundem no mundo de fantasia, encantamento e sonhos em que vive a criança. Assim, a utilização de jogos e brin-

cadeiras no processo pedagógico conduz as crianças ao enfrentamento dos desafios cotidianos, despertando o gosto pela vida (SOUZA, 2012).

Sobre a principal atividade da infância, as especialistas em educação e brinquedo, Imma Marín e Silvia (2004, apud NONO, 2010, p. 1) destacam:

Brincar é a principal atividade da infância. Responde à necessidade de meninos e meninas de olhar, tocar, satisfazer a curiosidade, experimentar, descobrir, expressar, comunicar, sonhar.... Brincar é uma necessidade, um impulso primário e gratuito que nos impele desde pequenos a descobrir, conhecer, dominar e amar o mundo e a vida.

A abrangência da atividade lúdica na educação infantil tem sido objeto de estudo em termos da história do brinquedo, da sociologia do brinquedo, do folclore do brinquedo e um estudo psicológico do brinquedo, além de outros que são relevantes para a compreensão do papel e do uso das atividades lúdicas na vida humana (SILVA, 2011).

A maneira de brincar e de jogar modifica-se conforme a faixa etária da criança, conforme o seu desenvolvimento, como aponta Friedmann (1995, p. 57-58):

No jogo motor e individual (desde o nascimento até os três anos), a criança brinca sozinha, fazendo várias coisas com os objetos: pega, mexe, levanta, junta, sacode, esconde, acha objeto, etc. No jogo egocêntrico (entre dois e seis anos), a criança imita e também brinca sozinha ou paralelamente com outras crianças, mas sem a intenção de ganhar: o outro não importa. Aos cinco, seis anos mais ou menos, a criança começa a adquirir a capacidade de descentrar e se ver em relação a outras crianças. Quando isto acontece, ela começa a comparar resultados e a coordenar as intenções do outro.

Com os brinquedos, jogos e brincadeiras, as crianças, por meio de sua criatividade, se adaptam às formas de ação social humanas, como entende Borba (2007, apud NONO, 2010, p. 2):

Para as crianças, a brincadeira é uma forma privilegiada de interação com outros sujeitos, adultos e crianças, e com os objetos e a natureza à sua volta. Brincando, elas se apropriam criativamente de formas de ação social tipicamente humanas e de práticas sociais específicas dos grupos aos quais pertencem, aprendendo sobre si mesmas e sobre o mundo em que vivem. Se entendermos que a infância é um período em que o ser humano está se constituindo culturalmente, a brincadeira assume importância fundamental como forma de participação social e como atividade que possibilita a apropriação, a ressignificação e a reelaboração da cultura pelas crianças.

Em alguns dicionários, como Dicionário Aurélio On-line (2016) ou Priberam Dicionário (2016), disponíveis em meio eletrônico, define-se brinquedo simplesmente como um objeto para brincar, ou mesmo brincadeira, sem mais descrições. O dicionário Aulete Digital (2016), por sua vez, é mais específico, definindo como objeto fabricado ou improvisado com que as crianças brincam; brincadeira ou jogo infantil; e até mesmo confundindo com festas populares: folguedo, divertimento, folia.

É importante lembrar que a imposição de políticas públicas e as sucessivas reformas educacionais levaram a uma descontextualização da realidade escolar, depreciando importantes áreas de conhecimento importantes na formação do ser humano. Isto provocou uma desumanização do ambiente educacional, da escola e das estruturas educacionais do país, fazendo com que o brincar sofresse degradações e conceituado como inútil. Mesmo com os avanços da tecnologia e dos tempos mais modernos, a educação não superou a mecanização do saber, visando a competição acirrada para atender a demanda econômica do mercado, em detrimento da formação humana para o mundo do trabalho. Isto faz configurar os indivíduos à servidão mecanizada e voluntária, levando à exclusão da formação lúdica, do brincar, do divertimento e da imaginação, fatores essenciais à saúde física, emocional e intelectual do ser humano (LIMA; DELMÔNICO, 2010).

Com a ludicidade, até mesmo o professor de disciplinas exatas, como a matemática, matéria considerada como sendo difícil e chata, pode se utilizar de jogos eletrônicos e de tabuleiro, assim como música, para desconstruir esse preconceito e deixá-la mais atraente e menos assustadora (PALHARES, 2016a).

Além disso, para uma geração apaixonada por jogos de computadores, algumas escolas têm buscado elaborar jogos e integrá-los em sua grade curricular para incentivar a aprendizagem de seus alunos. Alguns colégios desenvolviam projetos de jogos eletrônicos apenas em oficinas, mas, ao perceberem o envolvimento dos alunos, os projetos passaram a ser incluídos na grade curricular regular do Ensino Fundamental (PALHARES, 2016b).

No contexto do lúdico, os jogos tradicionais são bastante importantes devido ao fato de que ilustram e resgatam a cultura local, constituindo parte da memória de épocas passadas. Atualmente há grande diferença entre os jogos e brincadeiras infantis do começo do século XX com as da atualidade, pois a televisão e a tecnologia dos brinquedos, além da falta de espaço e de segurança nas ruas, modificaram a brincadeira infantil. Entretanto, o conteúdo continua semelhante (FRIEDMANN, 1995).

É importante lembrar que em 1995, época em que a pesquisadora Adriana Friedmann escreveu esse texto, a Internet ainda era incipiente e não havia sido popularizado o telefone celular com as atuais características que atraem crianças e adultos.

É preciso sempre existir liberdade para cada criança escolher o quê e com o quê brincar, pois é possível observar que, quando crianças de idades variadas estão brincando, nem sempre foi um brinquedo que desencadeou o ato de brincar, mas sim um objeto qualquer. Assim, muitas brincadeiras dispensam um suporte material, exigindo apenas o próprio corpo e, percebe-se que certos brinquedos que proporcionam intermináveis brincadeiras para algumas crianças, são definitivamente ignorados por outras (PORTO, in KRAMER; LEITE, 1998).

O lúdico na educação

Criar uma atmosfera motivadora no ambiente escolar, com interatividade e agradável possibilita melhoria no aproveitamento do processo ensino-aprendizagem, facilitando tanto o trabalho docente quanto a construção do conhecimento por parte dos alunos. Com o lúdico a criança transforma o mundo real conforme seus interesses, como explicam Rizzi; Haydt (2001, apud VARGAS; ZAVELINSKI, 2011, p. 16):

Brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, apreendendo-a e assimilando-a. Brincando e jogando a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se dizer que, através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói sua realidade.

Sabe-se que a motivação é um fator indispensável para promover a aprendizagem. Portanto, para o professor obter sucesso em sua atividade, é preciso criar um ambiente motivador, atraindo a atenção e despertando a curiosidade e nesse aspecto o lúdico pode ser a estratégia ideal. A respeito do aluno motivado, Tapia e Fita (2009, p. 31) expõem:

O aluno motivado fundamentalmente a aprender tende a perceber as tarefas a realizar como um convite a conseguir algo, como um desafio. [...]. Por isso, se não entende uma explicação, ou mesmo se não compreende algo quando estuda, o aluno pergunta, em vez de ficar nervoso.

O brincar em situações educacionais proporciona não só um meio real de aprendizagem, como permite também que adultos perceptivos e competentes aprenda sobre as crianças e suas necessidades (MOYLES, 2002, p. 12).

Para utilizar os equipamentos e recursos lúdicos é necessário que o professor tenha também preparo para isso, fazendo com que em suas aulas os conteúdos estejam articulados de maneira tal que envolva jogos e brincadeiras com aproveitamento (VARGAS; ZAVELINSKI, 2011).

Em outras palavras, a ação de brincar requer um planejamento, para que seja proveitosa em todos os sentidos.

O lúdico na vida escolar consiste em um modo bastante eficaz de passar pelo universo infantil mostrando o universo adulto, os conhecimentos e a maneira como estes interagem. As atividades lúdicas são importantes para o desenvolvimento sensório motor e cognitivo, sendo uma forma inconsciente de aprender prazerosamente com eficácia (CARNEIRO, 2007).

A criança não é um ser isolado, vivendo separadamente, mas é um sujeito social e que faz parte de uma determinada cultura. Então, é na brincadeira que a criança atua no mundo que a rodeia, interpretando-o e produzindo sentido para ela mesma. É o brinquedo que carrega em si mesmo essa dimensão histórica (PORTO, in KRAMER; LEITE).

Como as visões de mundo são diferentes para diferentes sujeitos, os quais têm diferentes percepções dos fatos e da compreensão do mundo, modificando a atitude do professor como mediador ao eliminar a rígida definição de papéis em que o professor é emissor e os alunos meros receptores, dá-se a oportunidade de o aluno ser sujeito ativo em sua aprendizagem, construindo seu saber a partir de seus entendimentos (LOMBARDI, 2005).

É importante determinar o que se entende por aprendizagem, para perceber a transformação do estágio inicial do aprendente e o final, construindo um conhecimento que anteriormente não possuía. Tapia e Fita (2009, p.67) definem:

Entendemos por aprendizagem a mudança que se produz num sistema que chamamos aluno ao passar de um estado inicial a um estado final. A aprendizagem implica normalmente uma interação do aluno com o meio, captar e processar os estímulos provenientes do exterior que foram selecionados, organizados e sequenciados pelo professor.

Em síntese, a consequência da aprendizagem é uma construção realizada pelo aluno sobre uma base de seu estado inicial, incorporando novas informações em seus esquemas cognitivos (TAPIA; FITA, 2009).

Como auxiliar da aprendizagem, tem-se o emprego do lúdico no processo educacional, fundamentado nas necessidades e interesses dos próprios alunos, pois, a partir

da ludicidade, a escola, local onde os saberes entre os sujeitos devem ser trocados e renovados, tem que cuidar para que o aprender seja uma conquista, que mesmo não sendo sempre fácil, possa ser prazerosa, o que torna a escola mais atrativa e envolvente (CARLETO, 2012).

A escolha do jogo ou da atividade lúdica que se propõe realizar tem de estar baseada no ponto de vista educacional, tirando proveito disso. Então, a escolha do lúdico deve responder aos interesses específicos das crianças, dando oportunidade para que o transformem, permitindo sua participação ativa, ao mesmo tempo em que dê para avaliar a atuação destas no lúdico (FRIEDMANN, 1995).

Contando histórias

Nestes tempos em que a tecnologia da comunicação e as mídias estão sempre acessíveis às crianças, as informações que chegam por esses meios de comunicação ampliam horizontes e conhecimentos. Com isto, foram deixados de lado os livros e as histórias estão sendo esquecidas. Ao educador cabe o desafio de fazer com que as crianças em idade escolar tenham prazer e gosto pela leitura e, para tanto, contar histórias pode contribuir positivamente nesse sentido (MATEUS et al., 2014).

A história só existe quando é contada ou lida, atualizando-se para cada ouvinte ou leitor no momento presente, em um universo atemporal. Contar histórias significa o compartilhamento das atividades das pessoas mais velhas, dos adultos, com as crianças, relatando casos e fatos que nem sempre ocorrem na vida real, mas que ilustram a imaginação. É uma atividade essencial para transmitir conhecimentos e valores, sendo de fundamental importância na formação e no desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem. Além disso, trata-se de uma das mais antigas atividades conhecidas, como Mateus et al. (2010, p. 55-56) destacam:

A contação de histórias é uma das atividades mais antigas de que se tem notícia. Essa arte remonta à época do surgimento do homem há milhões de anos. Contar histórias e declamar versos constituem práticas da cultura humana que antecedem o desenvolvimento da escrita. Na cultura primitiva, saber ler, escrever e interpretar sinais da natureza era de grande importância, porque mais tarde iam se tornar registros pictográficos, com os quais seriam relatadas coisas do cotidiano que poderia ser lido e compreendido pelos integrantes do grupo. As histórias são uma maneira mais significativa que a humanidade encontrou para expressar experiências que nas narrativas realistas não acontecem.

Para contar histórias é necessário que algumas estratégias sejam adotadas pela pessoa que conta, incluindo utilizar recursos externos como objetos, panos, música, roupas, acessórios cênicos e iluminação adequada que valorizem a história que se conta. Cita-se, como exemplo de objeto, um baú, que é uma caixa que pode simbolizar o mistério e suficiente para caracterizar um determinado conto. Os elementos utilizados não devem ser mais que uma síntese, que a simplicidade, sutileza e surpresa (MACHADO, 2004).

Contar histórias faz com que a imaginação dos ouvintes seja ativada, recebendo informações que envolvem também emoções. Sendo assim, pode levar a imaginação a novos rumos, nem sempre positivos, como entendem Mateus et al. (2010, p. 57):

A capacidade de imaginar permite que o ser humano crie uma habilidade de entendimento e compreensão de histórias ficcionais, pois nossa vida apenas é entendida dentro de narrativas. As histórias nos transmitem informações e abrangem nossas emoções. É por esse motivo que algumas pessoas se sentem receosas ao trabalhar com crianças e jovens em desenvolvimento. A história tem um papel significativo na contribuição com a tolerância e o senso de justiça social, podendo criar novos rumos à imaginação, podendo ser eles bons ou ruins.

Ouvindo as histórias contadas, exercitam-se habilidades das crianças, como a observação de pessoas, tipos humanos, fatos, objetos e fenômenos da natureza. Esse conjunto de aprendizagem facilita a percepção da expressão das coisas, o que quer dizer, ver e conceber com a imaginação, com a intuição do que pode ser. Estimula a curiosidade, senso de humor, capacidade de brincar, de correr o risco, de perguntar, de ter flexibilidade para ver as coisas de diferentes pontos de vista. Também, outras habilidades importantes, como o contato com imagens internas significativas, com as possibilidades expressivas dos gestos corporais, do olhar e da voz e com o poder do silêncio e do mistério (MACHADO, 2004).

Os momentos em que a criança fica absorta em um jogo, brincadeira ou quando escuta uma história contada pelo professor, pode ficar em silêncio nessa concentração, o que facilita a construção do conhecimento, instalando uma calma interior, como entende Tolle (2010, p. 15):

O equivalente ao barulho externo é o barulho interno do pensamento. O equivalente ao silêncio externo é a calma interior. Sempre que houver silêncio à sua volta, ouça-o. Isso significa: apenas perceba-

o. Preste atenção nele. Ouvir o silêncio desperta a dimensão de calma que já existe dentro de você, porque é só através da calma que você pode A inteligência atua em momentos de calma, silêncio, fazendo com que

surja a criatividade e sejam encontradas respostas sobre as dificuldades, sobre os problemas, como Tolle (2010, p. 16) indica:

perceber o silêncio. Veja que, quando percebe o silêncio à sua volta, você não está pensando. Está consciente do silêncio, mas não está pensando. Quando você percebe o silêncio, instala-se imediatamente uma calma alerta no seu interior. Você está presente. Nesses momentos você se liberta de milhares de anos de condicionamento humano coletivo.

Preste atenção nos intervalos – o intervalo entre dois pensamentos, o curto e silencioso espaço entre as palavras e frases numa conversa, entre as notas de um piano ou de uma flauta ou o intervalo entre a inspiração e a expiração. Quando você presta atenção nesses intervalos, a percepção de "alguma coisa" se torna apenas percepção. Dentro de você surge a pura consciência desprovida de qualquer forma. Você deixa então de identificar-se com a forma. A verdadeira inteligência atua silenciosamente. A calma é o lugar onde a criatividade e a solução dos problemas são encontradas.

Quando se refere ao silêncio, à calma, não significa somente a ausência de barulho ou de conteúdo. Refere-se a uma dimensão mais profunda do ser humano: a inteligência primordial, a consciência de que o momento de ser feliz é no agora, nesse instante (TOLLE, 2010).

Entre a palavra e o silêncio existe um estado de tensão e, por isso, o contador de histórias precisa ouvir o silêncio dos educandos e reduzir a tensão introduzindo em sua prática educativa o gosto pela pergunta, pois a pergunta se fundamenta na prática. Esse é o momento em que o professor pode aproveitar para estimular seus alunos (GRACIANI, 2014).

Definindo o que se deseja alcançar com a história a ser contada, com a intenção estando esclarecida, o professor pode cantar, tocar um sino, apagar luzes, olhar dentro dos olhos das crianças em silêncio, colocar uma capa sobre os ombros, fazer um gesto inesperado ou propor uma adivinha. A escolha dos recursos cênicos depende da orientação que vem da intenção, daquilo que se propõe. Aprender a interpretar imagens e conversar com elas é um aspecto bastante importante da educação estética. Dessa forma, o contador de histórias atrai a atenção da audiência pela proposta do mistério e, assim, não é necessário impor o silêncio. Com isto, a atenção vem aos poucos, conquistada pelo desenrolar da história e da arte de narrativa(MACHADO, 2004).

No processo da fala, da escuta a disciplina do silêncio a ser assumido com rigor e a seu tempo pelos sujeitos que falam e escutam é um "sineQua" da comunicação dialógica. O primeiro sinal de que o sujeito que fala sabe escutar é a demonstração de sua capacidade de controlar não só a necessidade de dizer sua palavra, que é um direito, mas também o gosto pessoal, profundamente respeitável, de expressá-la. Quem tem o que dizer tem igualmente o direito e o dever de dizê-lo. É preciso, porém, que quem tem o que dizer saiba, sem sombra de dúvida, não ser o único ou a única a ter o que dizer (FREIRE, 1996, p. 116).

Interferência ou participação, algo não previsto que ocasiona ruído, que atrapalha confunde, desestabiliza e muda o curso do que se propunha alcançar. Os acontecimentos que ocorrem no momento de contar a história é parte integrante da situação narrativa. O narrador deve incorporar o imprevisto dentro da história, saber incluir o acaso, como uma campainha que toca, alguém que abre a porta e entra sem ser esperado, uma criança que faz uma pergunta colocando tudo dentro da situação narrativa. Como se percebe, é preciso saber o que dizer para cada criança quando ela faz um comentário durante a história. Assim, o contador não pode ter a expectativa de "silêncio absoluto" ou, ainda, querer contar a história até o final. A presença, o estar presente no instante da narração é dialogar com o que surgiu sem que fosse previsto, revertendo a favor do assunto da história (MACHADO, 2004).

Momentos de silêncio

Em meio ao desenvolvimento de brincadeiras, é importante contar com momentos de silêncio, para que a criança possa se concentrar e desenvolver suas habilidades. Estar em silêncio não significa um estado de mudez, mas "O silêncio é um vaso comunicante. Como na música, o silêncio é como o compasso de pausa, tempo indispensável para a escuta da palavra que chega e para a gestação da palavra-resposta" (SCIADINI, 2004).

No entanto, o silêncio é importante no sentido de concentração, de momentos de introspecção, mas quando todos se calam, silenciam por temor, a curiosidade, o questionamento, a inquietação pelo saber, pelo conhecimento perdem força no espaço educativo. Assim, esse cerceamento da liberdade do educando não ficar em silêncio forçosamente deve ser rompido (GRACIANI, 2014).

As explicações, o diálogo, tudo precisa de calma, de silêncio. O silêncio é a condição e o exercício que se deve fazer para poder falar, para dialogar. Mas é importante lembrar que o direito à palavra vale tanto para os alunos quanto para o professor e, assim, é necessário que aconteça um silêncio produtivo, o qual supõe escutar o outro e dialogar consigo mesmo (CENDALES; MARIÑO, 2006).

Na escola American School of Design, havia a exigência para todos os que ali estu-

davam, que se concentrassem na exploração visual e acústica, na sensação táctil e na apreciação do volume, espaço, para perceber todas as dimensões. Isto devido à crença de que toda pessoa é talentosa para desenvolver sua natureza criativa, no sentido de despertar no estudante sua sensibilidade de emoção, sua agudeza de observação, a motivação para o fazer e para o verbal, assim como inteligência sensorial. Para que isso aconteça, são necessários momentos de silêncio, de concentração, de observação silenciosa (BARBOSA, 1978).

Assim, o professor deve lidar no sentido de obter momentos de silêncio não apenas ao contar histórias ou ao explicar uma determinada matéria, mas também precisa obter um silêncio produtivo, quando é possível que seus alunos se concentrem e consigam com mais facilidade compreender e construir o conhecimento, desenvolvendo seus sentidos e habilidades.

Entretanto, não há ainda referências da literatura específicas sobre o silêncio como estratégia em sala de aula, existindo sim menções tratando do silêncio sob aspectos filosóficos ou até religiosos, mas não em termos pedagógicos. Porém, como é possível perceber, as possibilidades mostram-se bastante amplas.

CONCLUSÃO

Se quisermos compreender alguma coisa, precisamos de nos dedicar ao silêncio. (Federico Fellini)

A ludicidade na educação é um elemento importante para facilitar a aquisição de conhecimentos por parte das crianças, como permite que o trabalho do professor renda frutos. O lúdico pode ser utilizado dentro da sala de aula ou em outros espaços, como a brinquedoteca.

O brincar é importante para a formação do ser humano em sua infância e como há falta de espaços públicos nas áreas urbanas, a brinquedoteca passa a ser o local organizado para o brincar e para a produção simbólica das crianças. Como se observa nos diversos autores pesquisados, a brinquedoteca oferece um espaço de qualidade para as crianças brincarem e socializarem-se, produzindo outros sentidos nas brincadeiras, nas narrativas e em suas manifestações.

A brinquedoteca é importante para atingir alguns objetivos pedagógicos, mas é preciso estabelecer suas finalidades quando se propõe construir esse local, visando sempre os grupos que serão atendidos. Nesse espaço acontecem brincadeiras, jogos, contação de histórias e experiências das crianças, vivenciando situações prazerosas.

Como é possível constatar com o que foi pesquisado neste trabalho, as situações educacionais que incluem o lúdico são meios reais de aprendizagem ao mesmo tempo em que permitem aos adultos aprender a respeito das crianças e de suas necessidades, condições essenciais para motivar e promover a construção do conhecimento.

Brincar, para as crianças, é fácil, pois a brincadeira, o faz-de-conta, as comparações do real com o mundo imaginário constituem acontecimentos comuns na infância a todas as crianças e conduz ao aprendizado, que corresponde ao domínio da técnica de ler e escrever, assim como de outros múltiplos canais de comunicação. Com o brincar as crianças fazem sua relação com o mundo externo, saindo de seu mundinho particular.

Quando a criança ouve o contar de uma história, estão ouvindo uma comunicação verbal e, quando lê palavras escritas ou grafismos, estão percebendo uma comunicação visual. Nessas situações o silêncio é um elemento eficaz para a compreensão da comunicação. O silêncio ajuda na concentração e no raciocínio, abrindo os canais visuais, auditivos e todos os sentidos que levam a criança a compreender o que está sendo mostrado ou explicado. Todavia, não se consegue um silêncio absoluto e nem sempre é possível contar a história até o final, mas todos os momentos têm de ser aproveitados.

Entretanto, para que a condução do processo ensino-aprendizagem apresente resultados adequados, é preciso que o professor conte com recursos facilitadores da expressão, como palavras devidamente escolhidas para cada situação, recursos cênicos e capacidade para inventar saídas para ocorrências inesperadas que possam atrapalhar a comunicação.

Ao contar histórias, a narrativa do professor tem de ter um fluxo com ritmo e cadência, utilizando de modulação da voz, de gestos e olhares expressivos condizentes com o que se diz a cada momento, enriquecendo com esses detalhes aquilo que deseja transmitir.

Se na maioria das vezes, para se contar uma história é necessário impor o silêncio, ao contar uma história de mistério a pessoa que conta atrai a atenção das crianças pela proposta desse mistério. Aos poucos, a atenção é conquistada no desenrolar da história e da forma como é conduzida a narrativa. Uma interferência ou participação não prevista, pode ocasionar ruído, atrapalhando, confundindo e mudando o curso proposto pelo professor e, portanto, é importante que tenha capacidade para se aproveitar do imprevisto e colocar no contexto da história. O contador de histórias deve dialogar com o que surgiu de forma imprevista, revertendo a favor do assunto da história.

É bastante importante que a criança faça comentários durante a história, sendo que é imprescindível que o contador de his-

tória saiba o que dizer a essa criança, aproveitando esse momento para ampliar o processo de aprendizagem.

Então, os jogos, brincadeiras, contação de histórias, além de atividades musicais ou artísticas, fornecem momentos bastante proveitosos para o processo educacional, desde que sejam propostos objetivos a alcançar e que as atividades estejam sintonizadas com esses desígnios, sem o quê as brincadeiras não passarão de simples passatempos, sem valor pedagógico.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. Teoria e Prática da Educação Artística. 4. Ed. São Paulo : Cultrix, 1978.

BUEMO, Eliani Aparecida Busnardo; FRAGA, JulianyMazera. Brinquedoteca:um espaço de desenvolvimento e aprendizagem. Revista da Unifebe. 2012. Disponível em: http://www.unifebe.edu.br/revistadaunifebe/20121/artigo038.pdf Acessado em julho de 2016.

CARLETO, Eliana Aparecida. Aprendendo história com as brincadeiras e os brinquedos infantis de hoje e de outras épocas: Uma Proposta Pedagógica. Revista Olhares e Trilhas. Ano XIII –nos

15 e 16- 2012. Disponível em:http://www.seer.ufu.br/index.php/olharesetrilhas/article/viewFile/13258/15179 Acessado em julho de 2016.

CARNEIRO, Roberson Aparecido de Oliveira. Ludopedagogia, a arte de ensinar. Artigo. 2007. Disponível em: http://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/pedagogia/ludopedagogia.htm Acessado em julho de 2016.

CARVALHO, Andréa Fabiola Costa Tinoco; SCATOLINI, Helena Maria Nica. Brinquedoteca e terapia ocupacional: acoes interdisciplinares/organização. 1 ed. Rio de Janeiro : Rubio, 2016.

CENDALES, Lola; MARIÑO, Germán. Educação não-formal e educação popular: Para uma pedagogia do diálogo cultural. São Paulo : Edições Loyola, 2006.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo : Paz e Terra, 1996.

http://www.unimedjp.com.br/arquivos/pdf/eckhart_tolle-o_poder_do_silencio.pdf Acessado em julho de 2016.

FRIEDMANN, Adriana. Jogos Tradicionais. In Série Ideias n. 7. São Paulo: FDE.1995. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/dea_a.php?t=017 Acessado em julho de 2016.

GRACIANI, Maria Stela Santos. Pedagogia Social. 1 ed. São Paulo : Cortez, 2014.

LARIZZATTI, Dóris Satbler de Souza. Visão crítica dos brinquedos, brincadeirase jogos das diversas culturasdas crianças em nossos dias. 1992. Disponível em: http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000346866 Acessado em julho de 2016.

LIMA, Luciana R. Fernandes; DELMÔNICO, Rosiane Luccas. Estudo sobre a importância da brinquedoteca no ambiente escolar como espaço mediador de aprendizagens, sob o ponto de vista dos professores da rede municipal de ensino do Cornélio Procópio. Artigo. 2010. Disponível em: http://www.pedagogia.com.br/artigos/importanciadabrinquedoteca1/ Acessado em julho de 2016.

LOMBARDI, Lucia Maria Salgado dos Santos. Jogo, brincadeira e prática reflexiva na formação de professores. FEUSP. 2005. Disponível em: http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-18082010-153930/pt-br.php Acessado em julho de 2016.

MACHADO, Regina. Acordais: fundamentos teórico-poéticos da arte de contar histórias. São Paulo : DCL, 2004.

MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). Lazer e recreação: Repertório de atividades por ambientes. Campinas-SP : Papirus, 2007.

MATEUS, Ana do Nascimento Biluca et al.A importância da contação de história como prática educativa na educação infantil. 2014. Disponível em: http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/viewFile/8477/7227 Acessado em julho de 2016.

MAURÍCIO, Juliana Tavares. Aprender brincando: O Lúdico na Aprendizagem. Artigo. Disponível em: http://www.profala.com/arteducesp140.htm Acessado em julho de 2016.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil.Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NONO, Maévi Anabel. O Brincar na Educação Infantil. 2010. Disponível em: http://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/231/1/01d12t05.pdf Acessado em julho de 2016.

OLIVEIRA, Vera Barros de. Brinquedoteca: uma visão internacional. Petropolis-RJ : Vozes, 2012.

OLIVEIRA, Washington Carlos Ferreira. Ludicidadania e Educadores: ludicidade, cidadania e autoconhecimento há história de vida de educadores. Dissertação. Universidade Federal da Bahia. 2003. Disponível em: http://www.repositorio.ufba.br:8080/ri/handle/ri/10975 Acessado em julho de 2016.

PALHARES(a), Isabela. Jogos ajudam escola a ensinar matemática. O Estado de S.

Paulo.

21.03.2016. Disponível em: http://educacao.estadao.com.br/noticias/geral,-jogos-ajudam-escolaaensinar-matematica,10000022369 Acessado em julho de 2016.

PALHARES (b), Isabela. Colégios criam games a serviço da aprendizagem. O Estado de S. Paulo., 04.04.2016. Disponível em: http://educacao.estadao.com.br/noticias/geral, colegioscriam-games-a-servico-da-aprendizagem,10000024676 Acessado em julho de 2016.

PORTO, Cristina Laclette. Brinquedo e Brincadeira na Brinquedoteca. In KRAMER, Sonia; LEITE, Maria Isabel Ferraz Pereira (orgs.). Infância e produção cultural. Campinas-SP : Papirus, 1998.

ROSA, Fabiane Vieira da; KRAVCHYCHYN, Helena; VIEIRA, Mauro Luís. Brinquedoteca: a valorização do lúdico no cotidiano infantil da pré-escola. 2010. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/pdf/barbaroi/n33/n33a02.pdf. Acessado em julho de 2016.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: sucata vira brinquedo. Porto Alegre : Artmed, 2007.

SCIADINI, Patrício. Silêncio. 2. Ed. São Paulo : Edições Loyola, 2004.

SILVA, Fabiana Fernandes da. A vivência lúdica na prática da educação infantil: Dificuldades e possibilidades expressas no corpo da professora. Dissertação. 2011. Disponível em:http://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/mestradoeducacao/Dissertacao%20Fabiana%20Fernandes%20da%20Silva.pdf Acessado em julho de 2016.

SIMIANO, Luciane Pandini. Sobre o espaço da Brinquedoteca e a produção de sentidos entre crianças: quem quer brincar?. Artigo. 2012. Disponível em: http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/359/296. Acessado em julho de 2016.

SOUZA, Margarete Miyuki Fukuschima de. A importância da Ludopedagogia na alfabetização. 2012. Disponível em: http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2014/04/MargareteMyuki-Fukuschima-de-Souza.pdf Acessado em julho de 2016.

TAPIA, Jesús Alonso; FITA, Enrique Caturla. A motivação em sala de aula: o que é, como se faz. 8, ed. São Paulo : Edições Loyola, 1999.

TOLLE, Eckhart.O Poder do Silêncio. 2010. Disponível em:UNICEF. Declaração Universal dos Direitos das Crianças.20 de novembro de 1959. Disponível em: http://www.dhnet.org.br/direitos/sip/onu/c_a/lex41.htm. Acessado em julho de 2016.

VARGAS,Jamily Charão; ZAVELINSKI, Angélica Lopes. Práticas docentes no Ensino Fundamental: reflexões sobre o brincar e o estudar Revista Didática Sistêmica, v. 13, n. 2. 2011. Disponível em: https://www.seer.furg.br/redsis/article/view/1859 Acessado em julho de 2016.

PORTO, Cristina Laclette. Brinquedo e Brincadeira na Brinquedoteca. In KRAMER, Sonia; LEITE, Maria Isabel Ferraz Pereira (orgs.). Infância e produção cultural. Campinas-SP: Papirus, 1998.