O LÚDICO NA CONTAÇÃO DE HISTÓRIA

ELIZABETE SILVA ROBERTO XAVIER

RESUMO

Este artigo tem por finalidade apresentar as diversas estratégias de contar história em sala de aula da educação infantil através da ludicidade e a preparação do professor na tal função no processo de ensino aprendizagem, proporcionando assim a criança no seu desenvolvimento critico intelectual, social e cultural. Contar uma história, o professor leva a criança a um mundo imaginário e de reflexão. Ao contar histórias, o professor fará com que a criança tenha um amplo desenvolvimento cognitivo. Através da ludicidade a contação de histórias fica mais expressivas e motivacionais. É ouvindo histórias que o homem buscará, nas semelhanças das narrativas vividas pelos personagens ficcionais, respostas para suas aflições. O faz-de-conta é um meio de crescimento. Desde os primórdios os povos recorreram às falas narradas para tentar explicar o que para eles parecia inexplicável. É preciso compreender as crianças como um ser humano em fase de crescimento e amadurecimento, face a face com os mistérios da vida procurando explicação para os problemas através do imaginário. O ser humano tem a capacidade de criar, inventar, contar, ouvir ou ler histórias é atividades inerentes ao ser humano. Na educação Infantil a criança aprende a se desenvolver e conviver socialmente com outras crianças. É importante que elas participem de brincadeiras e atividades lúdicas que as estimulam no seu desenvolvimento emocional e social.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico; História; Formação Profissional.

1. INTRODUÇÃO

A princípio a ideia de contar história é de que o professor pega um livro e simplesmente lê para a criança. Neste artigo queremos mostrar que existem diferentes formas e técnicas de se contar histórias. Por exemplo, os livros com ilustrações e escritas, as histórias contadas com fantoches, histórias em forma dinâmica onde a criança participa, em forma de teatro, em forma de dança e música também.

A história pode ser de diferentes maneiras, o professor muitas vezes gostaria de envolver a criança na história, mas não tem a técnica para isso.

O ato de contar histórias está presente no cotidiano humano de diferentes classes sociais ou em culturas distintas sendo passado através das gerações com objetivos de encantar a todos com a magia que representa. A origem de quando surgiu as contações de histórias e os gêneros literários são variados, mas possuem a mesma função: atender à imaginação.

O lúdico oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informação e tornando mais rico o conteúdo de pensamento infantil.

São perante esta estratégia que este artigo irá situar a contação de história as brincadeiras e a recreação, como mais uma alternativa metodológica.

Neste artigo será apresentado como garantir a aprendizagem através da contação de histórias utilizando a ludicidade, da recreação e raciocínio lógico, de uma maneira recreativa. E como vincular a atividade lúdica à função da escola? Através de brincadeiras utilizando as histórias contadas e da recreação, não somente abre-se uma porta para o mundo imaginário e lúdico para a cultura infantil como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento no raciocínio lógico na

aprendizagem.

Pode se afirmar que o desenvolvimento da criança está em constante mudança, ela é inserida em um ambiente que para ela é tudo novo. Nesta fase que a contação de histórias são extremante essencial como ferramenta de aprendizagem para que essa criança aprenda de forma mais prazerosa.

2. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA INFÂNCIA

Trabalhar com o lúdico é muito fácil, pois faz parte da vida humana e principalmente na instituição escolar.

O brincar é satisfatório e estimula o desenvolvimento cognitivo e afetivo da criança, é muito importante que o crescimento da criança a ludicidade em sua vida, toda criança tem o direito de brincar.

O brincar, por ser uma atividade livre que não inibe a fantasia, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribui para a não formação e até quebra de estruturas defensivas. Ao brincar de que é a mãe da boneca, por exemplo, a menina não apenas imita e se identifica com a figura materna, mas realmente vive intensamente a situação de poder gerar filhos, e de ser uma mãe boa, forte e confiável. Oliveira (2000, p. 19).

O lúdico é uma ferramenta para que a aprendizagem ocorra permitindo a formulação de problemas que incentivam o aprender mais, pois a ludicidade dá-se através do exercício de jogos, e brincadeiras.

Trabalhar a atividade lúdica, para a criança é uma diversão e torna a aprendizagem prazerosa na escola. Na Educação Infantil, é o meio que o professor tem para apresentar seu plano de aula e desenvolver a aprendizagem no aluno.

De acordo com Freire (1996, p. 59), "Saber que deve respeito à autonomia do educando exige de mim uma prática coerente". Isto quer dizer que o professor, precisa ensinar a criança brincando.

"Para brincar de modo efetivo, as crianças precisam de companheiros de brincadeiras, materiais, áreas, oportunidade, espaço, tempo, entre outros" (MOYLES, 2002, p. 106).

O brincar pode expressar os sentimentos da criança, conhecimentos e principalmente o contato com ouras crianças, interagindo e socializando na escola. A brincadeira possibilita situações imaginárias e faz com que acriança siga regras, pois cada faz de conta supõem comportamentos próprios da situação, ao brincar com um monte de jornais amassados fingindo ser uma bola, por exemplo, a criança se esquece do objeto e só lembra o seu significado.

Na escola, as crianças só integram as atividades escolares no momento da execução e dificilmente participam das decisões e das escolhas. Indagando as crianças e resgatando suas brincadeiras, possibilita-se a participação das crianças, o professor coloca-se em condição de igualdade e abre caminho para a partilha, a troca, a cooperação, o diálogo, o aprendizado recíproco e a busca de convergências, ou seja, desenvolve os princípios dos jogos cooperativos. (CORREIA, 2006, p.58).

Quando a escola investe em um espaço lúdico colorido, faz com que a criança exerça a sua imaginação e fascinação. Sendo assim, as atividades lúdicas podem ser jogos, brincadeiras. Porem na contação de história, mais importante do que o tipo de ações educativas lúdicas, é a forma como é dirigida e como é vivenciada, e o porquê de estar sendo realizada.

Para a criança, participar de atividades lúdicas é imprescindível, pois ajuda adquirir novos conhecimentos e de forma natural aprende habilidades e desenvolve o cognitivo, seu raciocínio fica mais rápido, e eficaz. Na Educação Infantil, o professor oferece uma forma lúdica de ensinar e a criança fica capaz de

sentir, agir, pensar, falar com mais dinamismo, por este motivo que a ludicidade é considerada uma tarefa cotidiana na Educação Infantil.

O jogo ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamento que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição. (KISHIMOTO, 2003, p. 140).

Conforme a vasta oportunidade de recursos que envolvem o lúdico, não se pode perder de vista o referencial da cultura, que por sua vez, é muito importante, pois retrata a história de um povo e nesse contexto, os jogos tem um elo com nossos antepassados que sempre tiveram a prática de jogar como forma lúdica, de lazer e competitiva.

Para algumas pessoas o lúdico não parece uma forma de aprendizagem, pois não conseguem entender a capacidade que esta ferramenta exerce na educação, até mesmo alguns professores não dão a devida importância do lúdico na sala de aula e não conseguem assimilar o ensino aprendizagem no ato do lúdico e não se dedicam tanto a essa tarefa com mais seriedade.

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude dessa atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um intrínseco, canalizando as energias do sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. (...) As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico- neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motoras e cognitivas, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera ativa. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (Teixeira, 1995, p. 23).

Com certeza, trabalhar o lúdico é trabalhar o valor educacional intrínseco, para Maurício (2008), o lúdico pode e deve ser utilizado como processo de ensino aprendizagem:

- As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;

- O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo.

- As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções pisco- neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. Maurício (NUNES apud MAURICIO, 2008).

Para exercer o lúdico na sala de aula, o professor precisa se ater a necessidade do brincar dos alunos, pois o aprender também pode ser na relação entre a criança e a brincadeira. Por este motivo a importância do uso lúdico em sala de aula.

Em geral, o elemento que separa um

jogo pedagógico de outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões (NUNES apud MAURÍCIO, 2008).

O professor tem que estar atento e conhecer as histórias para inserir as brincadeiras, que irá apresentar para os alunos, pois desta maneira, ele poderá inteirar o lúdico com aprendizagem.

2.1 – Como a ludicidade pode auxiliar na contação de história

A aula tem que ser intercalada na rotina escolar, como na escrita, na contação de histórias e nas brincadeiras, possibilitando um ambiente agradável e saudável no ensino aprendizagem escolar, desta maneira a criança vai se interessar mais em participar do cotidiano escolar.

É muito importante que a aula seja agradável e atraente para a interação do aluno.

É sabido que a junção da contação de histórias e brincadeiras são estímulos

para a aprendizagem, desde que sejam objetivos pedagógicos para o desenvolvimento motor e de raciocínio.

Para auxiliar o professor na escolha dessas histórias e brincadeiras, algumas sugestões práticas são necessárias como:

- O aluno precisa ser capaz de absorver totalmente a intencionalidade da brincadeira em relação à história;
- A história precisa envolver emocionalmente o aluno;
- As brincadeiras precisam promover uma atmosfera de espontaneidade e criatividade;
- A história precisa estar em sintonia com a brincadeira para serem dinâmicos por isso a necessidade de impor limite de tempo;
- possibilita a repetição;
- o limite do espaço é muito importante, pois qualquer que seja o cenário funciona como um mundo temporário e fantástico;
- a existência de regras determina o comportamento das brincadeiras e isso auxilia o processo de integração social das crianças;
- o estímulo à imaginação, à autoafirmação e à autonomia.

2.2 – Apresentação da ludicidade na contação de história

A ludicidade pode ser inserida na contação de histórias de várias maneiras, Através dessas atividades os alunos aprendem brincando utilizando algumas ferramentas de acordo com a história:

- Pintura – uma atividade maravilhosa, pois a criança desenvolve a coordenação motora, criatividade e a imaginação, misturando cores e fazendo arte. O professor deve saber que essa atividade vai precisar de um espaço e liberdade para a criança poder se sujar e manchar a mesa, chão. Então, o local precisa ser apropriado.
- Oficinas – uma atividade que a criança gosta muito, pois ela une a brincadeira com a arte de criar objetos, com o auxilio do adulto, a criança trabalha a interação e fortalece os vínculos afetivos com o próximo. As oficinas podem ser gastronômicas ou de material

simples.

• Circuitos lúdicos – é uma atividade dinâmica, onde inclui várias atividades em um mesmo dia. Através do circuito lúdico, a criança passará por vários desafios trabalhando sua motricidade, cognitivo, desenvolvendo flexibilidade, resistência, equilíbrio.

• Gincanas – segue o mesmo ritmo dos circuitos lúdicos, as crianças se divertem muito nas gincanas. São bem usadas nas festas juninas, pois é uma maneira divertida das crianças participarem. As brincadeiras precisam ser bem direcionadas e dinâmicas para que as crianças não se percam. Mas pode ser praticado entre famílias, usando brincadeiras antigas como pular saco, amarrar os cadarços em dupla, etc.

• Brincadeiras – Criando histórias que introduzam as brincadeiras é uma ótima escolha para ensinar as crianças de maneira mais divertida. São justamente as atitudes mais simples que transmitem lições, como esperar a vez para jogar, respeitar as regras ou saber lidar com a frustração de uma eventual derrota.

• Fantoches – os fantoches são muito importantes para contar histórias, a imaginação da criança é estimulada e uma história bem contada encanta a qualquer criança até mesmo adulta se rendem as histórias. Ver os bonecos sendo manipulados funciona como uma válvula de escape para o que cada um pode estar sentindo naquele momento. O professor pode pedir para que a criança interaja criando uma história e neste momento o professor pode observar as particularidades de cada criança, pois é nesta hora que ela pode extravasar alguma dificuldade que esteja passando individual. Com materiais recicláveis se podem construir um fantoche, não precisa de muito glamour para confeccionar um.

• Massinha – a massinha é a preferida das crianças, principalmente na Educação Infantil, ajudam muito no desenvolvimento motor, intelectual, criatividade e criatividade. A massinha consegue manter a criança entretida, ela também pode fazer como “slime”, é muito divertido, mas o professor precisa estar atento e disponível para ajudar na atividade, pois demanda uma atenção no preparo e muita sujeira.

• Mímica – imitar é bem divertido, qualquer faixa etária gosta dessa atividade. Na brincadeira de mimica, é necessário apurar os gestos e ter o cuidado de transmitir uma intenção a quem deve adivinhar o que se está imitando. Essa atividade faz com que a criança preste atenção aprimorando a expressão corporal e ficando com a compreensão mais apurada. Essa atividade, além de prazerosa e divertida para os pequenos, ajuda a acabar com a timidez e amplia os horizontes da comunicação interpessoal. Os gestos também são ótimas maneiras de melhorar a coordenação motora.

3. FORMAÇÃO DO PROFESSOR CONTADOR DE HISTÓRIA

Para o professor, contar história utilizando a ludicidade deve se levar em conta a faixa etária da criança, qual história a ser lida e a finalidade, pois todo projeto de leitura deve ser voltado para a educação.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, [...] respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (BRASIL, 1998, Vol. I, pág. 23).

Primeiramente quando gostamos de algo nos sentimos bem, satisfeito e temos o maior prazer de expressar esse sentimento para com os outros. Para um contador de história não muda muito, pois ele tem que gostar

do que faz, tem que sentir prazer.

A função do professor é evidente que é de suma importância, pois o ele tem a responsabilidade de orientar, seja teoricamente, metodológica ou técnica, pode-se considerar que, nesse sentido, ele é um agente transformador, tendo em vista que contribui para a transformação dos seus alunos. Para Ruiz (2003, s/p), o profissional da educação precisa ter uma posição muito clara, isto é, primar pela mudança. A autora relata que os papéis dos profissionais de educação necessitam ser repensado.

O professor precisa de uma preparação acadêmica atenta a essas discussões. É importante, participar de grupos de estudos, envolverem-se em pesquisas, para se apropriar da ludicidade na hora de contar história de maneira a incentivar seus alunos a buscarem sempre a conhecer mais.

É preciso que o professor chegue à sala de aula com alguma de experiências e conhecimentos dos alunos e oferecer atividades significativas, favorecendo-as compreensão do que está sendo feito por intermédio do estabelecimento de relações entre escola e o meio social.

As atividades de jogos e brincadeiras escolhidas pelos professores para a história a ser contada, além de oportunizarem diversão e aprendizado como própria função pedagógica, devem considerar, também, o desenvolvimento das pessoas envolvidas. Segundo Almeida, o papel do professor é:

Conduzir a criança à busca, ao domínio de um conhecimento mais abstrato misturando habilmente uma parcela de trabalho (esforço) com uma boa dose de brincadeira transformaria o trabalho, o aprendizado, num jogo bem-sucedido, momento este em que a criança pode mergulhar plenamente sem se dar conta disso. (ALMEIDA, 2003, p.60).

O jogo, atividades lúdicas, brincadeiras, se usados adequadamente, contribuem significativamente na construção e compreensão do conhecimento, é uma atividade essencial no desenvolvimento e na aprendizagem da criança, é importante que o professor saiba lhe dar com a situação e promover um trabalho de qualidade nesse aspecto.

É importante à criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas e, desta maneira seu desenvolvimento criativo vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca.

É imprescindível que o professor entenda que a criança brinca espontaneamente e independentemente de seu ambiente e contexto. Por isso, quanto maior o número de histórias e brincadeiras infantis inseridas nas atividades pedagógicas, maior será o desenvolvimento da criança. É preciso entender que a criança tem seu tempo de desenvolvimento e precisa ser respeitado para que os objetivos sejam alcançados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Contação de histórias utilizando jogos, recreações são ferramentas eficientes para que a criança entenda melhor os conceitos e disciplinas de uma maneira lúdica e uma boa aprendizagem para um raciocínio lógico, desta maneira aprenderão a trabalhar em equipe de maneira estruturada, essa criança se tornará um cidadão sem pressão para competir, sua capacidade de se expressar será melhor, pois conseguirá trabalhar coletivamente.

Com o auxilio dos jogos e brincadeira recreativa, a história será mais atraente e a criança terá capacidade não só de resolver problemas, mas de resolver as adversidades que possa enfrentar. Através desses recursos como jogos e brincadeiras, a criança vai dar vasão à fantasia, ao imaginário, desde modo o desenvolvimento emocional e lógico estará sempre presente nas atividades lúdicas.