BIBLIOGRAFIA

BRENMAN, Ilan. Como as histórias ajudam as crianças a lidar com crises? Disponível em: https://www.dentrodahistoria.com.br/blog/literatura/historias-criancas- crise-ilan-brenman/ Acesso em: 07 mar. 2021.

BUSATTO, Cléo. Contar e encantar: pequenos segredos da narrativa. 4.ed.

Petrópolis: Editora Vozes, 2003.

CHAUÍ, Marilena. Convite à filosofia. São Paulo: Editora Ática, 2000.

COELHO, Betty. Contar histórias: uma arte sem idade. 7. ed. São Paulo: Editor Ática, 1997.

COELHO, Nelly Novaes. Literatura infantil: teoria, análise, didática. 1. ed.

São Paulo: Moderna, 2000.

DOHME, Vania D'Angelo. Técnicas de contar histórias. – São Paulo: Informal Editora, 2000.

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

TAHAN, Malba. A arte de ler e contar histórias. Rio de Janeiro: Conquista, 1964.
VYGOTSKY, L. S. O desenvolvimento psicológico na infância. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998.

O DESAFIO DE ENSINAR

FRANCHI, TAMIRIS BERBER DE ARAUJO

RESUMO

Ao abordar o assunto ensino e aprendizagem no âmbito escolar, nos referimos a um processo diferenciado da forma de como se ensina e aprende em casa, com a família ou amigos, no ambiente em que se vive, com brinquedos e meios de comunicação. Esse artigo busca refletir a respeito das práticas de ensino e os desafios dos professores em sala de aula. Atualmente a Educação tem sido um dos temas mais discutidos no Mundo, logo os professores estão buscando cada dia mais conhecimentos e pesquisando a respeito das práticas em sala de aula. A escola tem um modo específico e especial de organizar e propor situações para que ocorra a aprendizagem de determinados conteúdos culturais.

Palavras-Chave: Ensino; Aprendizagem; Desafios

INTRODUÇÃO

A questão central da escola é o ensinar e o aprender. Para que uma aprendizagem ocorra é necessário um bom planejamento, sustentado no trabalho do coletivo dos educadores. De cada professor é exigido um sério preparo profissional que garanta o saber e o saber-fazer, ou seja, domínio do conteúdo e da metodologia de ensino.

Se o professor não tiver o domínio do conteúdo não será capaz de selecionar, sequenciar e dosar o que vai ensinar, não consegue flexibilidade na escolha e no emprego de caminhos seguros para promover a aprendizagem em sala de aula. A meto-

dologia de ensino que o professor adota é exclusivamente própria de como o mesmo trata o ensino, como é seu posicionamento e sua atitude diante do processo.

O PROFESSOR E A PRÁTICA DE ENSINAR

O papel do professor enquanto educador é de auxiliar a criança na estruturação das brincadeiras, o que organiza sua base, oferta diferentes objetos, fantasias, jogos, delimitação do espaço e o tempo para brincar.

Por meio das brincadeiras, o professor pode observar e construir uma visão do processo de desenvolvimento das crianças em conjunto e individual.

Assim poderá oferecer às crianças materiais adequados e um espaço estruturado para brincar, permitindo o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais.

O professor deverá organizar situações para que as brincadeiras ocorram de diversas maneiras, possibilitando à criança oportunidade de escolher os temas, papéis, companheiros com quem deseja brincar ou jogos de regras e de construção, para que elaborem de maneira pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

Toda ação do educador deverá ser refletida, planejada, executada e avaliada, pois compete a ele respeitar o brincar da criança, oferecendo diversidade de brincadeiras para que ela possa adquirir novas experiências e novos conhecimentos.

Portanto, a brincadeira não é inata, mas aprendida, através da imitação (segundo estudos de Piaget). Por isso é importante ensinarmos as crianças a brincarem, desenvolvendo uma grande variedade de brincadeiras para, posteriormente, fazerem suas próprias escolhas. A criança, ao fazer a relação com tudo que o cerca, se socializa, é capaz de cooperar e com isso consegue distinguir diferentes opiniões. A linguagem se desenvolve mais, sendo possível respeitar as regras. A atividade lúdica se caracteriza, pois, pelo jogo de regras.

As boas práticas de ensino são uma influência fundamental na aprendizagem dos alunos - um resultado desejado e o objetivo principal das instituições de ensino superior. Os professores se esforçam para cumprir os princípios de boas práticas, em um esforço para fornecer a melhor experiência de aprendizado para seus alunos. As principais considerações na definição de boas práticas de ensino incluem:

- Incentivar uma boa comunicação entre professores e alunos
- Incentivar a interação entre os alunos
- Oferecer oportunidades para participação ativa
- Resposta e feedback oportunos e adequados
- Enfatizando o tempo na tarefa
- Motivar o aprendizado comunicando expectativas
- Respeitar os diversos talentos e formas de aprender

Os professores são responsáveis por projetar e fornecer uma alta qualidade da prática de aprendizado e ensino.

A essência de ajudar alunos-professores reside na exploração de suas preocu-

pações com o ensino.

O professor deve levantar hipóteses, dando dicas para que o aluno consiga concluir o seu pensamento sozinho, claro que da sua forma, pois só assim ele vai conseguir construir o seu próprio conhecimento e se apropriar daquilo que ele mais deseja e gosta.

O BRINCAR COMO FORMA DE APRENDER

Um ambiente de educação infantil deve ser um lugar onde as crianças descubram um amor por aprender através de uma variedade de experiências de brincadeiras.

Os benefícios do brincar são cruciais para permitir que uma criança se desenvolva apropriadamente. Os primeiros anos das crianças devem ser sobre fomentar e desenvolver sua curiosidade através de uma ampla variedade de experiências de brincadeiras.

Por meio das brincadeiras, as crianças pequenas são capazes de ganhar valiosas experiências de vida através de uma variedade de funções que apoiarão o crescimento e em última análise, se traduzem em habilidades necessárias na idade adulta.

No século XVIII, a pequena infância é considerada como a fase do imaginário, da poesia.

Mais recentemente, no séc. XX, educadores, como Piaget, Vygotsky, se preocuparam com a questão da brincadeira infantil se dar através da imitação, onde se destaca no processo de acomodação, na forma de assimilação. Na teoria piagetiana, a brincadeira é entendida como ação assimiladora e uma forma de expressão da conduta, ou seja, a brincadeira como conduta livre e espontânea, e Vygotsky (1996) acredita que toda conduta do ser humano é construída como resultado de processos sociais considera a brincadeira como uma situação imaginária.

Os benefícios do brincar são complexos e indiretos. O brincar contribui para o desenvolvimento de uma matriz diversificada de capacitações na criança pequena.

O ato de brincar (Kishimoto, 2001) é um fato social, um momento de interação infantil e de constituição do sujeito-criança é uma atividade humana que envolve contextos sociais e culturais, onde a criança recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios. Além disso, é considerado como uma atividade específica da infância.

O brincar estimula o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo das crianças. Elas se colocam em desafios e questões de seu comportamento diário, levantam hipóteses para compreenderem melhor os problemas apresentados pela realidade na qual estão inseridas.

Por meio do brincar se estimula a interação, o que gera o confronto de diferentes crianças com diversos pontos de vista. Com isso vão desenvolvendo sua própria autonomia e cooperação, lidando com a realidade de forma ativa e construtiva.

O brincar tem a função educativa única para as crianças, garantindo a possibilidade de educação, em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente. Portanto, a brincadeira tem um papel essencial e fundamental na escola de educação infantil, tornando-se uma situação organizada, na qual existe, para aquele que brinca, um certo número de decisões a tomar, e uma ordem à

ser dada mesmo que seja indeterminada ou aleatória. Isso auxilia no desenvolvimento do autocontrole da criança.

Uma das formas pela qual a criança começa a aprender é a brincadeira, pois através dela exercita sua imaginação e se apropria das funções sociais e das normas de comportamento. As brincadeiras devem se desenvolver conforme a especificidade da conduta infantil, conforme cada faixa etária. Essas brincadeiras podem ser tradicionais, simbólicas, de regras ou de construção. Elas estimulam a resistência corporal, habilidades físicas, a moralidade da criança, etc.

"Pelas brincadeiras, a criança socializa-se, integra-se em diferentes grupos sociais, aprende a explorar, compreende o ambiente, desenvolve diferentes formas de linguagem e mantém a saúde mental e física". (Kishimoto, 1995, p. 13).

Atualmente, o brincar é visto como uma etapa do desenvolvimento da criança, pois por meio do brincar cria-se as relações com o mundo, favorecendo a socialização. A brincadeira incentiva a criança a cooperar com os outros e, com isso, distinguir as diferentes opiniões.

O brincar é uma ação que acontece no plano da imaginação e, para que isso ocorra, é preciso existir uma diferença entre a brincadeira e a realidade que oferece conteúdos para ela se realizar. Isso implica em que a criança que brinca vai adquirir grande domínio da linguagem simbólica. O brincar significa divertir, gracejar, entreter, um conjunto de atividades que se assemelham entre si pelo seu caráter lúdico.

Sendo um ato simbólico que se inicia nos primeiros meses de vida, o recém-nascido conhece o mundo através dos sentidos. Inicia pela exploração da boca (sucção) e depois realiza certos gestos como engatinhar e sentar.

Em torno dos quatro meses, inicia-se a atividade lúdica. Algo fundamental acontece na vida da criança: os objetos funcionam como símbolos e ao mesmo tempo produzem em seu corpo mudanças que facilitam o contato com o mundo.

Suas atividades comuns são jogar e soltar objetos. O principal brinquedo das crianças de até doze meses é seu próprio corpo, pois através deles conseguem produzir sons e aprendem a emiti-los, ocorrendo os primeiros balbucios.

A primeira atividade lúdica feita pela criança é brincar de esconder, onde ela elabora a angústia do desprendimento, a desolação por um objeto que deve perder.

De um a três anos, a criança inicia seu processo de autonomia, começando pelo andar e melhorando sua coordenação.

Surge um novo interesse pelos brinquedos ocos onde pode ter objetos dentro. Assim começa-se a explorar tudo que seja penetrável e a utilizar tudo o que seja penetrável como: olhos, ouvidos, boca, tudo que permite fazer suas experiências de exploração.

Para a estimulação, nesta fase, o educador deve recorrer às atividades motoras, principalmente as que favorecem andar, correr, saltar, entre outras. Para o desenvolvimento, os brinquedos de empurrar, puxar, lançar, como os carrinhos e triciclos.

As atividades cantadas estimulam além do movimento, a interação entre as linguagens, onde se desenvolve o processo de socialização. A atividade cantada atua no incentivo da criança no processo ensino-

-aprendizagem.

Dos quatro aos seis anos, as crianças continuam praticando atividades motoras, mas ocorre o surgimento da imaginação e com isso o aparecimento do simbolismo (faz-de-conta), nessas situações as crianças podem brincar de representar animais, pessoas, objetos, etc. Podem dramatizar situações da realidade externa como brincar de vendinha, casinhas, escolinha, onde a criança observa, analisa, interioriza e significa.

A criança é um ser em transformação, e a escola é um lugar apropriado, ou o mais adequado para ajudá-la a descobrir o mundo e a sociedade em que ela se insere, dessa forma, ao brincar, jogar, cantar a criança facilita a forma de se comunicar com aqueles que precisam relacionar-se com ela, por meio de uma linguagem própria aos seus devaneios e às suas próprias fantasias imaginárias, colocando em prática seus conhecimentos, podendo pensar nas situações da realidade imediata.

É por meio do brincar que diversas relações se estabelecem entre a criança, adultos e outras crianças. A criança é um ser total, em que as ações corporais realizadas durante o brincar permitem que ela se desenvolva socialmente, afetivamente, fisicamente e cognitivamente.

Algumas brincadeiras ajudam as crianças na exploração do próprio corpo, além de estimularem a interação com os outros, a exploração de objetos, ou seja, na construção do conhecimento.

As brincadeiras cantadas incentivam a representação, contribuem para a socialização e auxiliam o desenvolvimento da linguagem. As atividades lúdicas desenvolvem as noções de espaço-temporal. As brincadeiras com regras fixas (pelas crianças) ajudam na compreensão de normas, desenvolvimento de hipóteses, a superação dos erros, favorecem uma maneira da criança construir o conhecimento através das relações determinadas.

O brincar é uma aprendizagem fundamental para o ser humano.

A ESCOLA COMO ACESSO AO CONHECIMENTO

O conhecimento escolar (educação escolar formal) é ensinado pelos professores aos alunos, enquanto o conhecimento cotidiano (educação informal) é adquirido por meio de experiências cotidianas, que são auto direcionadas, por exemplo, através de experiências espontâneas e autodeterminadas de uma criança em casa.

Portanto, a conceituação dupla do conhecimento escolar e do conhecimento cotidiano implica que o conhecimento escolar é considerado diferente e separado do conhecimento cotidiano, com a suposição de que o conhecimento escolar e o conhecimento cotidiano são paralelos e não têm relação.

A conceitualização binária do conhecimento escolar e do cotidiano deixa uma série de perguntas sem resposta, especialmente como a escola é vista como parte de um ecossistema social maior. Daí questões sobre por que a conceitualização binária do conhecimento escolar e do cotidiano, e quem se beneficia dessa conceitualização vem à tona.

A conceituação gêmea de conhecimento escolar e conhecimento cotidiano é considerada uma criação deliberada com motivação e premissas latentes e não declaradas. Em outras palavras, existem razões subjacentes ao conhecimento escolar que

não são explicitadas aos participantes, porque elas servem ao interesse de um grupo à custa do outro.

O aprendizado acontece quando conectamos novas informações ao que já sabemos. Quando as crianças têm conhecimento limitado sobre o mundo, elas têm uma capacidade menor de aprender mais sobre ele. Aqui estão quatro maneiras pelas quais os professores podem criar conhecimento de conteúdo que expandirá a oportunidade para os alunos criarem novas conexões - e os tornem melhores leitores e alunos independentes.

Às vezes, ouve-se que o objetivo real da educação é "aprender a aprender". Como o provérbio diz: "Dê a um homem um peixe, e ele comerá por um dia; ensine um homem a pescar e ele comerá por toda a vida". Melhor ensinar os alunos a aprender os fatos por conta própria, em vez de ensinálos. A ideia parece atraente, mas se for associada à ideia de que os professores devem enfatizar processos cognitivos (como estratégias de compreensão e raciocínio) e colocar menos ênfase no conteúdo, então está errado.

Muitas das habilidades cognitivas que queremos que nossos alunos desenvolvam - especialmente lendo com compreensão e analisando problemas com sucesso - estão intimamente entrelaçadas com o conhecimento do conteúdo. Quando os alunos aprendem os fatos, eles não estão apenas adquirindo sementes para a fábrica - eles estão permitindo que a fábrica opere com mais eficiência. O conhecimento de base é absolutamente essencial para implantar efetivamente processos cognitivos importantes. O que isso significa para os professores?

"Aprendizado de fatos" não deve ser entendido como "memorização mecânica". A importância do conhecimento para a cognição não significa que os professores devem atribuir listas de fatos para os alunos memorizarem. Os fatos são úteis apenas se estiverem significativamente conectados a outros bits de conhecimento. Portanto, o aprendizado de fato deve ser pensado como o tipo de aprendizado resultante de, por exemplo, a leitura de uma biografia ricamente detalhada - não uma linha do tempo estéril da vida de uma pessoa. Os professores devem incluir oportunidades para os alunos aprenderem novo material sobre o mundo e conectá-lo ao conhecimento prévio, sempre que possível. A perfuração irracional não é um veículo eficaz para construir o estoque de conhecimentos dos alunos.

Todo fato que os alunos aprendem não precisa ser explicitamente ensinado - os alunos podem aprender fatos incidentalmente. Aprendizagem incidental refere-se à aprendizagem que ocorre quando você não está tentando aprender especificamente. Muito do que você sabe ficou preso em sua memória, não como resultado de sua tentativa consciente de lembrá-lo, mas como um subproduto de pensar nisso, como quando você reflete sobre uma nova palavra que alguém usou na conversa ou é fascinada por um novo facto. Quando as escolas usam um currículo rico em conteúdo, os alunos têm muitas oportunidades incidentais de aprendizagem, pois são imersos em fatos significativos e conectados ao longo do dia. Os professores também podem procurar oportunidades extras para oferecer oportunidades incidentais de aprendizado para seus alunos, por exemplo, usando uma palavra do vocabulário que os alunos provavelmente não sabem.

Construir uma reserva de conhecimento funciona como juros compostos -

cresce exponencialmente. Por esse motivo, quanto mais cedo os alunos adicionarem ao seu banco de dados de conhecimento, melhor. Esse processo começa em casa, muito antes das crianças frequentarem a escola. (Observe que praticamente todo o aprendizado antes das crianças começarem as aulas é incidental.) Todos os professores devem levar a sério o trabalho de ensinar conteúdo aos alunos, mas esse trabalho é duplamente sério para os professores das salas de aula da pré-escola e do ensino fundamental. Devido à taxa de aprendizado exponencial, uma vez que as crianças ficam para trás de seus pares, fica cada vez mais difícil recuperar o atraso. Essas crianças podem aprender pouco ou nenhum material via leitura, portanto devem aprender ouvindo livros de ficção e não-ficção lidos em voz alta, assistindo a demonstrações, experiências práticas e assim por diante.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Às vezes surgem conflitos sérios entre professor e aluno - cobranças por falta de instrução, classificação irregular ou injusta, desvio dos procedimentos anunciados sobre os requisitos do curso e uso de critérios não acadêmicos nas notas de computação.

Embora você possa assumir que tais problemas são raros, na verdade eles não são. Idealmente problemas podem ser evitados com a formulação cuidadosa, a comunicação e o cumprimento das políticas da sala de aula, especialmente em relação à classificação.

No entanto, se surgir um problema, existem etapas que o professor pode executar para resolver o conflito. Esse é o desafio de ensinar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIGONE, B.G. Preservação da cultura popular e educação: jogos e brinquedos cantados no contexto escolar. Mogi das Cruzes: 2003. Dissertação de mestrado.

CARNEIRO, M. A. B. Brinquedos e brincadeiras formando ludoeducadores. Editora Articulação. 2003.

_____. Criança/brinquedo: uma relação diretamente proprocional. 1999.

_____. O espaço da brincadeira no processo de alfabetização. 1996.

GUHL, Beverly; FONTENELLE, Don H. Pais perfeitos. Blumenau: Editora Eko, 1997.

KISHIMOTO, Tisuko (Org.). O brincar e suas teorias. 1998.

KRAMER, Sonia. A política do pré-escolar no Brasil – a arte do disfarce.

Rio de Janeiro: Editora Dois Pontos, 1987.

MICHELET, A. O mestre e o jogo. 1986.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil.

2016.

SZYMANSKI, Heloísa. A relação família/escola – Desafios e perspectivas.

Brasília: Editora Plano, 2001.