incentivo, incluindo o resgate das tradições orais.

Dessa forma, foi possível verificar que os contadores de histórias em sala de aula podem manter vivas na escola outras trilhas conhecidas das crianças e professores. Além disso, essa presença reconhece e valoriza a linguagem falada.

A importância da exposição aos livros desde cedo também se mostrou fundamental. Além de conceitos e valores básicos, a narrativa desenvolve a criatividade e a imaginação das crianças. A literatura não pode ser vista como uma simples ferramenta de aprendizagem, mas como um momento prazeroso de aprendizagem.

Portanto, ouvir uma história é um ato prazeroso, principalmente para as crianças, que têm maior capacidade de imaginação e fantasias do que os adultos. Apesar da importância do ato de contar histórias, ainda hoje existem crianças que têm pouca exposição aos livros. Manter as oficinas de contação de histórias e leitura é fundamental para despertar as crianças para toda a gama de sentimentos e conhecimentos que só os livros e a literatura podem proporcionar.

Os adultos devem acreditar no prazer da leitura e encontrar uma forma adequada de mostrar às crianças que o interesse surgirá naturalmente.

Diante disso, foi possível constatar que a narrativa desenvolve a criatividade e a capacidade imaginativa, a linguagem falada, promove o aprendizado, desenvolve a linguagem oral, escrita e visual, estimula o prazer da leitura, promove a motricidade global e fina, o pensamento crítico o brincar fictício, valores e conceitos, cooperação para a formação da criança e sua personalidade, além de proporcionar engajamento social, emocional e explorar a cultura e a diversidade.

Dessa forma, concluiu-se que a contação de histórias não é apenas uma ferramenta poderosa para a formação do leitor, mas também valida o desenvolvimento social e cultural das crianças ao longo da educação infantil.

Finalizando, espera-se que outros trabalhos possam ampliar a análise apresentada na presente pesquisa, que esta não é definitiva, no entanto buscou provocar uma breve reflexão sobre o tema apresentado e motivar novos pesquisadores a continuar o presente debate.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAMOVICH, Fanny. Literatura infantil: gostosuras e bobices. 5 ed. São Paulo: Scipione, 2001.

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

BAGNO, Marcos; GAGNÉ, Gilles; STUBBS, Michael. Língua materna. Letramento, Variação e Ensino. São Paulo; Parábola, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). Secretaria de Educação Básica (SEB). Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto (MEC). Secretaria de Educação Fundamental (SEF). Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília, 1998.

BUSSATO, Cléo. A arte de contar histórias no séc XXI: tradição e ciberespaço. Petrópolis: Vozes, 2006.

GIRARDELLO, Gilka, por MIMANI, Thiago. A arte dos contadores de histórias. Nova Escola, 2006. Disponível em: https://novaescola.org.br/conteudo/2559/a-arteh-ttps://novaescola.org.br/conteudo/2559/a--arte-dos-contadores-de-historiasdos-contadores-de-historias. Acesso em 11.03.2022

PATRINI, Maria de Lourdes (2005). A renovação do conto: Emergência de uma prática oral. São Paulo: Cortez.

RITER, Caio. A formação do leitor literário em casa e na escola. 1ª Ed. São Paulo: Biruta, 2009.

SCHERMACK, Keila de Quadros. A contação de histórias como arte performática na era digital: convivência em mundos de encantamento. 2012. Disponível em: Acesso em: 20 fevereiro. 2022.

LUDICIDADE NA INFÂNCIA: BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

MARIA DE FÁTIMA DOS SANTOS

RESUMO:

O persente trabalho relata sobre O lúdico enquanto ferramenta pedagógica tem papel importante no desenvolvimento da criança, muitas escolas não dão à devida importância para o ato do brincar, pois muitas consideram o momento lúdico como um passatempo. A aprendizagem escolar ocorre a trama que se tece entre alunos, professores, livros, escrita, conteúdo escolar, etc., ou seja, não acontece puramente no campo cognitivo. O professor é o principal agente na construção de um relacionamento prazeroso e afetuoso em sala de aula. As crianças constroem o conhecimento em sala de aula desde cedo, numa interação com os objetos que as cercam, sobre as sequências de ações, nas

experiências vividas com os outros e através da mediação do professor. A metodologia adotada é a pesquisa bibliográfica, com autores, como Rodrigues (2013), Santos (2018) entre outros.

Palavras-Chave: Aprendizagem. Brincadeiras e Jogos. Ludicidade.

1 INTRODUÇÃO

Falar em ludicidade é embargar muitas ferramentas importantes na aprendizagem da criança. Jogos e brincadeiras aparece como intuitivo formal para conhecimentos com diferentes pessoas e situações adversas, torando essencial dentro do ambiente escolar o papel do professor nesse processo.

A justificativa do trabalho é devido aos paradigmas que defendem a jogos e brincadeiras somente como diversão, sem considerar as competências relacionadas no processo da educação da criança para a formação social e as habilidades para atuar no mundo.

Os objetivos do trabalho é analisar a ludicidade na formação da criança e verificar a importância de jogos e brincadeiras para aprendizagem.

Diante desse contexto, como o professor pode exercer seu papel de educador com relacionamento interpessoal produtivo para aprendizagem da criança?

A ludicidade pode trazer muitas ações para o ambiente escolar.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 LUDICIDADE E A FORMAÇÃO DA CRIANÇA

De acordo com Carmo [et al] (2017) a ludicidade está presente diariamente nas salas da educação Infantil, nos quais os jogos e as brincadeiras se tornaram parte fundamental e essencial para a infância, sendo um direito adquirido que nem todas as crianças tem acesso, logo, ser criança pressupõe-se uma fase para brincadeiras, descobertas do mundo e aprendizagem para o desenvolvimento, alicerçada à segurança, à alimentação de qualidade, à educação e à saúde, no qual essa realidade não se aplica a todas as crianças, por diversas questões sociais e econômicas.

Carmo [et al] (2017) relata que a ludicidade é relevante na educação para infância por proporcionar momentos de socialização entre as crianças, pois se relacionam com o meio social e cultural, a partir dos jogos e das brincadeiras eles se apropriam das regras sociais, se relacionam com instrumentos e signos que medeiam à aprendizagem para o seu desenvolvimento, no qual a ludicidade permite que a criança tenha voz na escolha das atividades que deseja fazer, tornando-a mais prazerosa e significativa, cabendo ao professor dentro da escola acompanhá-las e motivá-las.

Santos (2018) relata que o professor não é detentor do conhecimento e sim mediador dele, colocando esse profissional como alguém que precisa assumir uma postura perante o ensino aprendizagem, buscando meios de envolver todos os alunos em um mesmo caminho traçado por práticas que englobem todos os alunos em um mesmo processo, assim, existe uma importância de analisar os diferentes caminhos que o lúdico situado por muitos em uma posição de valor (princípio norteador) no momento em que se trata da educação da criança.

Ser professor é ter consciência dos seus objetivos, é estar em permanente busca de alternativas e estratégias que possam facilitar o desenvolvimento educacional e social dos alunos. A formação continuada contribui para com todos os indivíduos que estão envolvidos no contexto escolar, a capacidade pedagógica e a segurança de seus objetivos fará com que o educador saiba enfrentar os desafios diários próprios de uma escola. (SANTOS, 2018, p. 28).

Deste modo, conforme Rodrigues (2013) ser um bom professor requer o domínio da matéria, a competência para ensinar, a preocupação com os métodos de aprendizagem, e a aceitação afetiva inserida no convívio harmonioso com os alunos, para que haja construção de saberes e competências que valem para uma vida toda e não apenas no momento da aprendizagem, devendo garantir uma aprendizagem significativa para os seus alunos tendo em mente a importância da relação interpessoal em sala de aula.

Logo, Rodrigues (2013) relata que toda aprendizagem está impregnada de afetividade, já que ocorre a partir das interações sociais, num processo vincular, assim, na aprendizagem escolar ocorre a trama que se tece entre alunos, professores, livros, escrita, conteúdo escolar, etc., ou seja, não acontece puramente no campo cognitivo, mas existe uma base afetiva permeando essas relações, sendo necessário considerar a relação professor-aluno como uma grande oportunidade para a aprendizagem cognitiva e afetiva, pois envolve uma construção de relacionamento que interfere diretamente nessas aprendizagens.

Para que haja uma relação onde o respeito e a cumplicidade se tornem fundamentais no processo de ensino-aprendizagem, o professor precisa sair da posição de autoridade majoritária e permitir-se um olhar crítico dos alunos (que são os alvos do seu trabalho), de colegas e principalmente um olhar mais acurado de si mesmo no que tange suas relações pessoais em sala de aula. Assim, podem-se gerar mudanças internas, pois elas

são as que mais carecem de se obter por serem mais complexas e resistentes. (RODRIGUES, 2013, p. 27).

Desta forma, Morel (2015) relata que o educador infantil é um profissional fundamental porque é o responsável na transmissão de valores, motivações e estratégias para que cada educando consiga interpretar a vida, ou seja, na aprendizagem mediada o que acontece é uma interação entre a criança e os estímulos peneirando-os e ampliando-os para que tenham significações e, não somente, o atendimento das necessidades imediatas, nos quais as emoções fazem com que a pessoa se conheça melhor, que aprenda a administrá-las ao se relacionar com o meio, externando, por exemplo, uma raiva, um medo, tristeza e a alegria em toda sua plenitude, com sentimentos profundos e que tem uma função de grande valor para sua experiência de vida.

Rodrigues (2013) ressalta que o professor é o principal agente na construção de um relacionamento prazeroso e afetuoso em sala de aula, sendo necessário que o mesmo tenha consciência de que não basta apenas exercitar o intelectual com aquisições de conhecimentos, mas interferir de forma significativa no emocional dos alunos, através do entusiasmo, desejo e alegria provocando mudanças em si mesmo e no educando.

Deste modo, conforme Rodrigues (2013) é fundamental que o professor seja um profissional comprometido com a educação, importando-se com os seus alunos, contemplando as dificuldades, avanços, preocupando-se com os rumos das vidas que os alunos estão tomando, sobretudo, com o ambiente que está inserido todo esse processo de ensino-aprendizagem, para que se construa um relacionamento pautado na amizade, na confiança, na aquisição de novos saberes, em mudanças geradas em si mesmo e no outro para ser cada vez melhor.

Portanto, é necessário refletirmos no planejamento e na organização do trabalho pedagógico em longo, médio e curto prazos, pois, precisamos de flexibilidade nesse processo para alterações, reorganizações, substituições e, principalmente, para novas situações que certamente surgirão. Nestas ocasiões inesperadas, poderão aparecer novos desafios, novos temas de interesse, novos conhecimentos e consequentemente, novas formas de interpretar a realidade. (RODRIGUES, 2013, p. 36)

Assim, conforme Santos (2018) a ludicidade é apontada por diversos estudiosos como uma ferramenta indispensável na construção de seres humanos criativos, atenciosos e reflexivos, no qual entende-se que é necessário a abordagem dessa ferramenta para que as crianças começam a frequentar qualquer instituição de ensino.

Santos (2018) relata que existe a relevância do lúdico como atividade de grande eficácia na construção do desenvolvimento da criança, por isso que o brincar origina um espaço para pensar, e que mediante este a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, constitui contatos sociais, entende o ambiente, atende aos seus desejos, desenvolve capacidades, conhecimentos e criatividade.(p. 37).

Desta forma, Santos (2018) ressalta que uma escola ludicamente inspirada não é aquela que realiza as todas as atividades com jogos, mas sim, aquela em que as características lúdicas influenciam o modo de se do educador e interfere na organização do ambiente, assim como na seleção das atividades propostas a partir da proposta pedagógica da escola.

Partindo dessa concepção, a ludicidade vem para corresponder a uma configuração de linguagem que possibilita a criança manter um diálogo com o próximo, proporcionando a oportunidade não apenas da liberdade de expressão, todavia também da autonomia criativa, expandindo o seu conhecimento a propósito de a realidade e propiciando por decorrência seu desenvolvimento tanto emocional quanto social. (SANTOS, 2018, p. 38).

As crianças constroem o conhecimento em sala de aula desde cedo, numa interação com os objetos que as cercam, sobre as sequências de ações, nas experiências vividas com os outros e através da mediação do professor.

(RODRIGUES, 2013, p. 20)

Além da forma acadêmica de aprendizagem, a escola oportuniza às crianças fazerem novas amizades, expandirem conhecimentos da vida social, brincarem, levando-os a integrarem-se com os outros. (RODRIGUES, 2013, p. 21).

A aprendizagem significativa é caracterizada por uma interação entre o cognitivo individual e as novas informações, atingindo assim, novos significados numa diferenciação e elaboração da estrutura cognitiva do aluno. Os conceitos mais relevantes e inclusivos dos alunos interagem com o novo conhecimento, ancorando-os, numa relação de interação, e, ao mesmo tempo, modificando-os em função dessa ancoragem. (RODRIGUES, 2013, p. 32).

Rodrigues (2013) coloca que a aprendizagem significativa contrapõe-se à aprendizagem mecânica, que é aquela baseada em um armazenamento de informações de forma arbitrária e sem interação com os conhecimentos prévios na estrutura cognitiva do aluno, no qual essa mecanização pouco ou

nada contribui para uma elaboração e diferenciação de conceitos, ideias e proposições preexistente no cognitivo do aluno.

Kiya (2014) ressalta que a utilização de jogos e atividades lúdicas, como ferramenta de ensino e facilitadora da aprendizagem, pode contribuir para melhorar a prática pedagógica do professor, despertando o interesse dos alunos pelas atividades desenvolvidas na sala de aula e, na escola de modo geral.

2.2 JOGOS E BRINCADEIRAS PARA APRENDIZAGEM

De acordo com Sousa (2016) fica evidente as alterações na aplicação dos jogos e brincadeiras em sala de aula se dar devido a vários fatores, dentre eles, é explicito através do pensamento de vários autores de como se dão tais situações de aplicabilidade dos jogos e brincadeiras no dia a dia escolar, e como estes influem diretamente no processo de ensino aprendizagem.

Segundo Rodrigues [et al] (2017) o papel central da brincadeira articula ao desenvolvimento artístico e das emoções da criança, como atividade espontânea, planejada, mas não forjada por um planejamento inflexível e que busca resultados parciais no processo de ensinar e aprender, mas sim, como instrumento do trabalho pedagógico que busca a orientação do desenvolvimento de todo processo cognoscitivo da criança, o desenvolvimento da autonomia, da linguagem e das orientações emocionais e sociais.

Sousa (2016) relata que os jogos e as brincadeiras acompanham o desenvolvimento da civilização humana desde seus primórdios e perante sua evolução, existe o conceito de brincadeira no dia a dia das salas de aula, como também uma compreensão como ocorre este processo ao qual tem atraído a atenção das crianças, claro, desde que bem trabalhado no significado do que é incorporação de elementos para aquisição do conhecimento formal com objetivos claros e precisos, é evidente e pode ser comprovando do sua funcionalidade quando se trata de trabalho na educação infantil já que criança é movimento e que os jogos a e as brincadeiras permitem essa abertura tornado as aulas atrativas e prazerosas.

O brincar é uma característica inerente ao ser humano. E não está voltada somente para a criança, por isso adulto também brinca em especial aquele que tem conhecimento dos benefícios trazidos por esta atividade fantástica, mas que tem se tornado estranha em nossas vidas. Estranha porque as brincadeiras foram eliminadas ou substituídas por outras consideradas “produtivas”. Devido muitos fatores, dentre os quais podemos citar a redução de espaço geográfico com o crescimento das cidades, as mudanças nos hábitos de vida da população com advento da tecnologia e à falta de conhecimento sobre o assunto. (SOUSA, 2016, p. 2).

Deste modo, as brincadeiras foram deixando de lado sua importância, no qual Sousa (2016) questiona que foi devido à redução de espaço geográfico com o crescimento das cidades e as mudanças nos hábitos de vida da população com advento da tecnologia.

Conforme Carmo (2017) a brincadeira além de proporcionar momentos de socialização entre outras crianças, adultos, também proporciona momentos de relação com a cultura e as práticas sociais, no qual o brinquedo possui valor simbólico para a criança, muitas vezes remetendo a algo que ela conhece, como desenhos, jogos e filmes, que influi diretamente na brincadeira infantil, podendo ela ser considerada universal, a criança brinca em um meio social, se relacionando com outros sujeitos, assim, o modo como ela brinca, com o que brinca e do que brinca modifica-se culturalmente, sendo a cultura um fator determinante na concepção do brinquedo e da brincadeira.

As brincadeiras e os jogos no contexto escolar podem ser utilizados com os seguintes propósitos: de entretenimento e diversão, para o desenvolvimento de determinadas habilidades e competências e como ferramentas na construção de uma aprendizagem significativa. (RODRIGUES, 2013, p. 45).

Santos (2018) questiona que o brincar (lúdico) é visto por pela multiplicidade dos especialistas como um assunto de como um comportamento natural da criança em desenvolvimento e, diante de tal afirmativa, nota-se que ele é valorizado naquilo que ele pode colaborar em prol do desenvolvimento da criança.

É no brincar que a acriança constitui uma estratégia das mais valiosas na educação infantil, por facilitar o trabalho pedagógico de modo que possam ser introduzidos elementos que de certa forma contribuem incentivando e introduzindo a criança na norma culta, já que é no brincar que as ações são compartilhadas. (SOUSA, 2016, p. 6).

Sousa (2016) coloca que através da brincadeira, a criança toma decisões que leva em conta as expectativas e necessidades do grupo, internalizando práticas essenciais nas relações humanas, como esperar sua vez de fazer ou de falar algo, como também discutir as regras que permeiam o comportamento que rege as discussões do grupo, em que a mesma está inserida, assim, tais regras não seriam assimiladas se não fosse colocada em forma dos jogos e brincadeiras por serem formas simples, sociáveis sem o jugo de impor para respeitar e de respeitar para não ser punido.

Deste modo, Sousa (2016) relata que

diante do brincar a criança tem a liberdade de imaginar e de experimentar, sendo o universo da brincadeira um instrumento valioso na formação de pessoas mais criativas, capazes intelectual, social e economicamente ajudando-as a enfrentar desafios individuais e em grupo, sem contar que na escola o jogo apresenta uma nova perspectiva prazerosa de uma diversão comprometida com a aprendizagem significativa, possibilitando as crianças uma metodologia atual e oportuna nesses tempos midiáticos que vem tornando os modelos metodológicos superados pela falta de investimentos na educação.

O brincar representa uma atividade fundamental na vida de qualquer criança, algo que lhe é natural e vital para o seu desenvolvimento intelectual. As brincadeiras, na concepção da criança, são atividades elementares que acarretam excelentes benefícios quanto aos aspectos físico, intelectivo e social e a forma como a ela brinca influência em seu modo de pensar e agir. (SANTOS, 2018, p. 36).

De acordo com Leal e d'Ávila (2013) dentro do conceito de jogo, a eterna oposição entre o sério e o não-sério se faz presente até os dias atuais, no qual o jogo oscila entre os dois, mesmo na esfera educativa, quando o jogo está associado ao sucesso escolar de crianças, ou mesmo de jovens, esse sucesso se dá pela compreensão de que o jogo está a serviço da educação como um meio, como trabalho ou atividade séria, mas em oposição ao trabalho, ele surge como o relaxamento ou recreação necessária.

Santos (2018) relata que o jogo é uma ferramenta importante no processo de socialização e na descoberta de um novo mundo, promovendo nos educandos habilidades para adquirir naturalmente, pois desenvolve aprendizagem e criatividade com prazer, os jogos podem ser utilizados conforme seus objetivos e de acordo com a faixa etária dos alunos. Logo, conforme Santos (2018), do ponto de vista da aprendizagem significativa, os jogos são capazes de propor uma incrível relação entre todos os alunos da sala sem distinção, pois é uma ferramenta de socialização que permite envolver todas as crianças na mesma atividade e além do mais contribuir significativamente com a aprendizagem.

O jogo, portanto, além de ter importância na vida da criança, é o verdadeiro impulso da criatividade. E, para isso, o professor se vale da aprendizagem lúdica como recurso pedagógico, propiciando espaços e situações de aprendizagem que articulem os recursos e capacidades efetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento. (RODRIGUES, 2013, p. 41).

Sousa (2016) coloca que o jogo é considerado uma fonte rica para estudar os comportamentos espontâneos das crianças, inclusive da aceitação das regras, contribuindo para que a criança se desprende das regras impostas e se apropria das mesmas regras de forma imperceptível, daí constituem valores que a sociedade necessita e as instituições escolares tentam impor a qualquer custo, sem instigar na criança o desejo e a necessidade de aprender ou deixá-las vivenciar de maneira lúdica, pois a imposição anula a vontade de aprender.

Os jogos e as brincadeiras são atividades lúdicas que estão presentes em toda atividade humana. Por meio dessas atividades, o indivíduo se socializa, elabora conceitos, fórmula ideias, estabelece relações lógicas e integra percepções. Essas atividades fazem parte da construção do sujeito. (KIYA, 2014, p. 10).

Diante disso, conforme Kiya (2014) na busca por respostas sobre como tornar o ensino agradável tanto para os alunos quanto para os professores, é descoberto que o uso de jogos bem como de atividades lúdicas, como recursos metodológicos, podem ser a saída para melhorar o processo de ensino/aprendizagem e tornar o trabalho educacional realizado em nossas escolas mais dinâmico e prazeroso.

Conforme Kiya (2014) pelo lúdico, o professor tem a chance de tornar sua prática pedagógica inovadora, pois além de desenvolver atividades divertidas, o professor pode proporcionar situações de interação entre os alunos melhorando a forma de relacionamentos entre os mesmos, no qual o professor deve procurar proporcionar situações de aprendizagem motivadoras, de acordo com o nível de desenvolvimento cognitivo do aluno, em atividades que possam desafiá-lo, despertando assim seu interesse pelo que está sendo ensinado em sala de aula.

Desta maneira, conforme Rodrigues (2013) a aprendizagem lúdica com propósito precisa estar ligada à aquisição ativa de conhecimento, à participação social conjunta e ao envolvimento no processo de aprendizagem, no qual a brincadeira é uma das maneiras mais eficientes, poderosas e produtivas de se aprender o necessário, sendo indispensável entrar no mundo mágico para a aprendizagem lúdica, investindo em uma educação centrada nos interesses dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Jogos e as brincadeiras se tornaram parte fundamental e essencial para a aprendizagem da criança e ao mesmo tempo um direito adquirido, pressupondo-se uma fase para brincadeiras, descobertas do mundo e aprendizagem para o desenvolvimento, no qual a ludicidade é relevante na educação como o meio social e cultural, permitindo a criança para construir seu conhecimento.