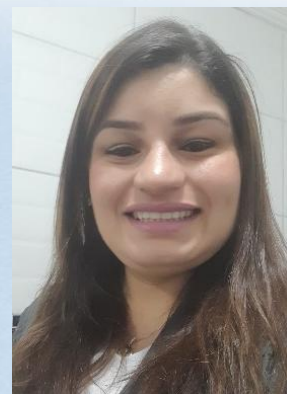


CONTOS DE FADA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: SUA INFLUÊNCIA NA APRENDIZAGEM



FAIRY TALES IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: THEIR INFLUENCE ON LEARNING

DAYANA LUCIA DOS SANTOS

Graduação em Pedagogia pela Faculdade UNINOVE – Universidade Nove de Julho (2016); Especialista em Jogos e Brincadeiras na Educação Básica, pela Faculdade Abrange ABC – FABRANGE (2023); Professora de Educação Infantil no CEI Cidade Nova do Parque Novo Mundo.

RESUMO

O lúdico é tudo que traz diversão, que faz a pessoa se sentir bem, relaxar. Uma atividade de passeio com os filhos ou amigos é estar sendo lúdico. Para desenvolver-se o homem precisa do lúdico, já que o mesmo, traz prazer à vida e num mundo tão cheio de problemas como temos hoje. Há mais ou menos 300 a.c, já havia o lúdico nas atividades diárias do homem, por meio dos jogos, como na Grécia antiga, com os jogos olímpicos. Atualmente, as teorias do conhecimento na educação estão centradas na aprendizagem, na ação de aprender e de conhecer. O lúdico é muito importante na aprendizagem infantil, é feito intermédio da brincadeira, estímulos necessários e eficazes na construção do saber, necessários para o seu desenvolvimento motor e cognitivo. Conhecer tem por definição, construir categorias de pensamento, e não é possível a construção de categorias de pensamento, como se elas existissem a priori, independentemente do sujeito que conhece. Somente é possível conhecer, quando realmente se almeja, quando se quer, quando há um envolvimento total com o que aprendemos. No aprendizado, gostar é mais importante que criar hábitos de estudo. Nos dias de hoje, as metodologias de aprendizagem, as linguagens e as línguas estrangeiras são mais valorizadas do que os próprios conteúdos de ensino. Valorizam-se mais a transversalidade e a transdisciplinaridade do conhecimento do que os conteúdos longitudinais do currículo clássico.

Palavras-chave: Brincar; Aprendizagem; Desenvolvimento infantil; Conto de fadas.

SUMMARY

Playfulness is anything that brings fun, that makes a person feel good, and that relaxes. Going out with children or friends is playful. To develop, humankind needs playfulness, since it brings pleasure to life, even in a world as full of problems as we have today. Around 300 BC, playfulness already existed in human daily activities through games, as in ancient Greece with the Olympic Games. Currently, theories of knowledge in education focus on learning, the act of learning and knowing. Playfulness is very important in children's learning; it is achieved through play, a necessary and effective stimulus for the construction of knowledge, essential for motor and cognitive development. Knowing, by definition, involves the construction of categories of thought, and it is not possible to construct categories of thought as if they existed a priori, independently of the individual who knows. Knowledge is only possible when truly desired, when desired, when there is total engagement with what we learn. In learning, enjoyment is more important than developing study habits. Nowadays, learning methodologies, languages, and foreign languages are valued more than the teaching content itself. Cross-disciplinary and transdisciplinary knowledge are valued more than the longitudinal content of the traditional curriculum.

Keywords: Play; Learning; Child development; Fairy tale.

INTRODUÇÃO

Esse tema foi escolhido porque há muito tempo discute-se a questão dos contos de fadas como processo de desenvolvimento na Educação Infantil, e sua finalidade no universo Conto de Fadas. Por fim, iremos identificar a contribuição dos jogos e brincadeiras como ferramentas de estimulação no processo de aprendizagem e desenvolvimento integral da criança na educação infantil, sendo assim, determinar os objetivos precisos para que o processo pedagógico aconteça eficazmente, como agente facilitador e enriquecedor, respeitando o desenvolvimento da criança em suas especificidades. Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI), o brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, além de desenvolver capacidades como atenção, imitação, memória, imaginação e socialização. De que forma o uso de jogos e brincadeiras podem ajudar no desenvolvimento da criança na Educação Infantil? A partir dessa questão, podemos pensar como o professor sendo mediador, fará com que esses instrumentos contribuam para a formação de valores sociais como o respeito, cooperação, interação e auxiliando também na construção do conhecimento de tal forma, que a criança a leve para a vida toda. Acreditamos que a partir dos jogos e brincadeiras, as crianças se desenvolvem de uma maneira mais prazerosa. Por meio dessa pesquisa, queremos de alguma forma colaborar com o corpo docente a introduzir essas ferramentas no seu dia a dia, colaborando assim com o desenvolvimento afetivo, cognitivo, social e integral das crianças na Educação Infantil. Sabemos que se isolarmos as crianças das brincadeiras, ignoraremos esta fase de descoberta e dos

conhecimentos. Quando a criança entra na escola, já carrega uma ampla bagagem de conhecimentos prévios. As crianças aprendem brincando, já que, o mundo em que vive é descoberto mediante a jogos, que vão dos mais fáceis até os mais variados.

Os jogos para as crianças são uma preparação para a vida adulta, são por meio das brincadeiras, e seus movimentos e a interação com outras crianças e com os objetos, que elas vão desenvolver suas potencialidades. O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou apenas como brincadeiras para distração, ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e a interação com amigos, jogos e brincadeiras trabalham de forma lúdica e estimulam o raciocínio lógico da criança, eles funcionam como facilitadores na aprendizagem. Para compreensão e um maior aprofundamento sobre os estudos relativos aos jogos e brincadeiras e sua relação com o processo de aprendizagem e do desenvolvimento integral das crianças da Educação infantil, buscou-se os referenciais teóricos de Vygotsky, Kishimoto e Piaget.

Ambos têm em comum, o estudo sobre a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Para Vygotsky (1984), não há uma fronteira fechada entre a fantasia e a realidade. Ele defende que existem diferentes formas de vinculação entre estas esferas da vida humana, fato que é, primeiramente, observado nos jogos e brincadeiras das crianças, que segundo ele, permite à criança reordenar o real em novas combinações. Esta atividade é marcada pela cultura, inicialmente passada à criança, por meio das pessoas com quem se relaciona, especialmente a mãe. Segundo Kishimoto (1993), foi em meados de década de 1930 que os jogos educativos começaram a ser inseridos nas instituições infantis. O sentido do jogo era considerado como uma manifestação dos interesses e necessidades das crianças e não apenas como distração. A formação da criança era viabilizada por meio dos brinquedos e dos jogos que ela executava. Por intermédio das brincadeiras, as crianças descobrem o mundo a sua volta, construindo a sua própria realidade, dando-lhe um significado.

Kishimoto (2010) considera que o brincar na Educação Infantil implica definir o se pensa da criança, que mesmo pequena sabe de muitas coisas, interage com pessoas, se expressa com gestos e olhares e mostra como é capaz de compreender o mundo. O brincar é uma ação livre que não exige como condição um produto final. Piaget (1976) ao conceituar “o jogo como uma atividade que desenvolve o intelecto da criança” (p.139), constatou no decorrer dos seus estudos, que por meio dos jogos, a criança muda seu comportamento e exercita a sua autonomia, visto que, aprendem a julgar argumentar, a pensar, a chegar a um consenso.

A IMPORTÂNCIA DO CONTO DE FADAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA VISÃO DOS TEÓRICOS

A teoria froebeliana, ao considerar o brincar como uma atividade espontânea da criança, concebe suporte para o ensino e permite a variação do brincar, ora como atividade livre, ora orientada. As concepções froebeliana de educação, homem e sociedade estão intimamente vinculados ao

brincar. Froebel introduz o brincar para educar e desenvolver a criança; sua teoria metafísica pressupõe que o brincar permite o estabelecimento de relações entre os objetos culturais e a natureza, unificado para o mundo espiritual. Assim, o brincar como atividade livre e espontânea, é responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo, os dons ou brinquedos, objetos que subsidiam atividades infantis. Entende também que a criança necessita de orientação para o seu desenvolvimento, perspicácia do educador levando-a a compreender que a educação é um ato institucional que requer orientação.

O conto de fadas é uma atividade espiritual, sendo a mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típico da vida humana integral – da vida natural/interna do homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, e paz com o mundo.

A criança que brinca sempre, com determinação auto ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção de seu bem e dos outros. O brincar, em qualquer tempo, não é trivial, é altamente sério e de profunda significação. (KISHIMOTO, 1999, apud FROEBEL, p.23).

Conforme Kishimoto (2009), a criança ao brincar e jogar, se envolve com a brincadeira, se entusiasma, que coloca na ação seu sentimento e emoção. Pode-se dizer que a atividade lúdica, funciona como um elo integrado entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais portanto, a partir do brincar desenvolvem-se a facilidade para a aprendizagem, o desenvolvimento social, cultural e pessoal e contribui para uma vida saudável, física e mental. Também é possível enxergar nele, um pouco de representação do real, no momento em que a criança elege como um substituto do objeto utilizando nas ações reais do dia a dia tornando-se, em alguns momentos, um representante da realidade.

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais na proposta de manipulá-los. (KISHIMOTO, 2009, p.18).

Ao brincar, a criança também adquire a capacidade da simbolização permitindo que ela possa vencer realidades angustiantes e domar medos instintivos. O brincar é um impulso natural da criança, que aliado à aprendizagem tornar-se mais fácil à obtenção do aprender devido à espontaneidade das brincadeiras, mediante a uma forma intensa e total. O mundo infantil é diferente do mundo adulto, nele podemos encontrar o faz-de-conta, o mundo da fantasia, sonhar e descobrir. Por meio das brincadeiras, que é uma ação comum da infância, a criança tem a oportunidade de se conhecer e de se constituir-se socialmente. É de pura responsabilidade do professor como educador, observar e

acompanhar seu aluno. Dizemos que um indivíduo só é alfabetizado e letrado quando conhece o código, e consegue usá-lo para decodificar e codificar, com a arte não é diferente, já que precisa se expor e identificar sua arte.

Estabelecer o contato direto com contos de fadas na educação infantil, cria uma ponte direta com os sentimentos e desejos de cada uma das crianças, afinal, quem nunca sonhou em ser princesa ou príncipe? ou seja, viver o real ensinando a arte. O aluno precisa somente se identificar com os contos e com o conteúdo estabelecido. Um dos segredos da prática pedagógica é falar a mesma “linguagem dos seus alunos”, aproximando-se, se fazendo real, trazendo a teoria para prática. Mas não existe problemas nessa questão, pelo contrário, essas situações devem ser vistas de maneira normal. Gradativamente o professor vai sugerindo que a arte seja realizada no dialeto padrão, isso quando o aluno é um falante de outra variedade. A arte é de acesso de todos, sem distinção ou exceções, e permite que a criança se identifique e se descubra.

Uma dificuldade que essa concepção de ensinamento apresenta é de como diferenciar as artes e seus significados, porém, cabe á nós professoras usarmos nossa visão de observação e distinguir a prática, das habilidades que cada aluno traz de bagagem. Ainda, de acordo com os pesquisadores o indivíduo no processo de aprendizagem passa por fases distintas, ampliando a sua reflexão sobre o seu sistema, até chegar ao seu domínio, vivendo o lúdico.

Para Kishimoto (2009), a brincadeira, o jogo, o brinquedo, e as atividades lúdicas, devem se fazer presentes como recursos didáticos no processo educacional, sobretudo na Educação Infantil, e as séries iniciais. Compreender esse universo Conto de Fadas, torna-se indispensável para o bom desenvolvimento do trabalho pedagógico efetivado pelo professor, que é o mediador destas ações. O jogo educativo é essencial, porque possibilita à criança uma aprendizagem por meio das vivências nas quais, podem experimentar sensações e explorar as possibilidades de movimentos do seu corpo e do espaço, adquirindo um saber globalizado a partir de situações concretas.

A atividade lúdica é um instrumento que possibilita que as crianças aprendam a relacionar-se com outras crianças, promove o desenvolvimento da linguagem e da concentração, conseqüentemente, gerando uma motivação a novos conhecimentos. O eixo da infância é o brincar, sendo um dos meios para o crescimento, e por ser um meio dinâmico, o brinquedo oportuniza o surgimento de comportamentos, padrões e normas espontâneas. Caracteriza-se por ser natural, viabilizando para a criança uma exploração do mundo exterior e interior.

A maioria das pessoas, quando crianças, ouviam contos de fadas. Eles são muito importantes para desenvolver o lado lúdico das crianças, as faz viajar para reinos encantados com príncipes elegantes e princesas charmosas e delicadas, duendes e dragões, bruxas e vilões. A criança vive em um mundo de faz de contas, no qual, tudo é fantasia. Ler para uma criança resgata além dos valores vivenciados, o aprendizado da leitura e da escrita em si.

O conto de fadas é uma das atividades específicas da infância, na quais a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. É uma atividade com contexto cultural e social. O autor relata sobre a zona de desenvolvimento proximal como a distância entre o nível atual de desenvolvimento,

determinado pela capacidade de resolver, independentemente, um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado mediante a resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz.

Para Wallon (1981), o fator mais importante para a formação da personalidade não é o meio físico, mas sim o social. Destaca o emocional e o afetivo e elege a afetividade como algo intimamente ligada a motricidade, como desencadeadora da ação e do desenvolvimento psicológico da criança.

Por meio do seu corpo e de sua projeção motora, a criança estabelece a primeira comunicação (diálogo tônico) com o meio, apoio fundamental do desenvolvimento da linguagem. Ou seja, a motricidade é ligada às emoções, que levam a representação e que, simultaneamente, precedem a construção da ação, na medida em que significam um investimento, em relação ao mundo exterior. Nesta concepção infantil é sinônimo de lúdico. Toda atividade da criança é lúdica, no sentido que se exerce por si mesma antes de poder integrar-se em um projeto de ação mais extensivo que a subordine e a transforme em meio.

A personalidade humana é um processo de construção progressivo, no qual se realiza a integração de duas funções principais: a afetividade, vinculada à sensibilidade interna e orientada pelo social e a inteligência, vinculada às sensibilidades externas, orientada para o mundo físico, para a construção do objeto.

Ao classificar os jogos infantis, Wallon (1981), apresenta quatro categorias de jogos:

Jogos funcionais: caracterizam-se por movimentos simples de exploração do corpo, por meio dos sentidos.

Jogos de ficção: atividades lúdicas caracterizadas pela ênfase no faz de conta, na presença da situação imaginária.

Jogos de aquisição: inicia desde que o bebê, “todos olhos, todos ouvidos”, como descreve Wallon, se empenha para compreender, conhecer, imitar canções, gestos, sons, imagens e histórias.

Jogos de fabricação: jogos nos quais a criança se entretém com atividades manuais de criar, combinar, juntar e transformar objetos.

Conforme Antunes (2004), a aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social, e o jogo constitui uma ferramenta pedagógica, ao mesmo tempo, promotora do desenvolvimento cognitivo e o do social. O jogo pedagógico pode ser um instrumento da alegria. Uma criança que joga, antes de tudo o faz porque se diverte, mas dessa diversão emerge a aprendizagem, e a maneira como o professor, após o jogo, trabalha suas regras, pode ensinar-lhes esquemas de relações interpessoais e de convívio ético.

Trabalhar com jogos é levar a criança a aprender de forma prática, interativa e alegre, ou seja, participando de atividades mais descontraídas, o aluno se sente feliz e motivado, e ao mesmo tempo, adquire o seu conhecimento de forma prazerosa. As regras de um jogo são feitas para que a criança adquira valores que possam ser usados durante toda a sua vida, é por isso que ao fazer as atividades, o educador deve pensar quais são os objetivos daquele jogo para aquela faixa etária, e para a realidade a que pertence àquele aluno. Na infância, os jogos são essenciais para o desenvolvimento

de construção, estimulando todos os sentidos, tais como: psicomotor, cognitivo, social e emocional, desenvolvendo a capacidade de pensar, refletir, abstrair, organizar, realizar e avaliar. Quando a criança joga, ela libera e realiza suas energias e tem o poder de transformar uma realidade proporcionando condições de liberação de fantasia.

A criança que brinca pode adentrar o mundo do trabalho pela via da representação e da experimentação; o espaço da instituição deve ser um espaço de interação e os materiais fornecidos para crianças podem ser uma das variáveis fundamentais que auxiliam a construir a apropriar-se do conhecimento universal. (WAJSKOP, 2001, p.27).

De acordo com Wajskop (2001), a brincadeira pode ser um espaço privilegiado de interação e confronto de diferentes crianças com pontos de vistas diferentes. Nesta vivência, criam autonomia e cooperação, compreendendo e agindo na realidade de forma ativa e construtiva. Ao definirem papéis a serem representados nas brincadeiras e no processo de duração e do espaço nos diferentes temas de jogos, as crianças têm possibilidades de levantar hipóteses, resolver problemas e, a partir daí, construir sistemas de representação, de modo mais amplo, no qual não teriam acesso no seu cotidiano.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os contos de fadas são importantes para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, muitas pessoas desconhecem essa prática pedagógica. Os jogos na educação infantil significam para o campo do ensino e da aprendizagem, condições para ampliar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do conto de fadas, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa, espontânea e motivadora da criança.

Segundo Ferrari (2008), em entrevista à revista Escola, Ed.216, 01 de outubro de 2008, as técnicas utilizadas na Educação Infantil devem muito a Froebel. Segundo ele, os jogos e as brincadeiras são o primeiro processo no caminho da aprendizagem, não sendo apenas diversão ou subterfúgios para passar o tempo, mas sim um modo de criar representações do mundo concreto com a finalidade de entendê-lo. Com base na observação das atividades dos pequenos com brinquedos e jogos, Froebel foi um dos primeiros pedagogos a falar em autoeducação com suas teorias na educação infantil, no século XX, durante as décadas de 50, e 70, em virtude ao movimento da Escola Nova.

O jogar está nos documentos oficiais da educação infantil, de acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), na Educação Infantil, as brincadeiras e os jogos devem ser bem planejados pelo educador, porque, se bem utilizadas no processo de ensino aprendizagem, se tornam um grande aliado na introdução dos conteúdos. Assim, os jogos e as brincadeiras ganham cenário e espaço na rotina escolar das crianças da educação infantil e penetram

nas instituições infantis criadas a partir de então.

Conforme Kishimoto (1994), o presente trabalho, atem-se para a compreensão da importância de se trabalhar ludicamente com brincadeiras e conto de fadas na educação infantil, tem por finalidade compreender a prática pedagógica do professor e a importância dos jogos de Educação Infantil, no desenvolvimento integral das crianças.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Professores e professores:** reflexões sobre a aula e prática pedagógicas diversas. 2.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

FROEBEL, FRIEDRICH– **O Formador das Crianças Pequenas**, 2002. Disponível: www.revistaescola.abril.com.br/.

KSHIMOTO, Tizuco M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5ª Edição. São Paulo: Cortez, 2001.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. “**Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.**” São Paulo: Ícone/EDUSP, 1988. _____. **O desenvolvimento psicológico na infância** (C. Berliner, Trad.). São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, Gisela. **Creches: atividades para crianças de zero a seis Anos**. São Paulo: Moderna, 1995.

WALLON, H. (1941-1995). **A evolução psicológica da criança**. Lisboa, Edições 70. _____. (1959-1975). *Psicologia e educação da infância*. Lisboa.