**AS CONTRIBUIÇÕES TEÓRICAS E ESPACIAIS DO TEATRO PARA A ALFABETIZAÇÃO: A SEGUNDA ARTE EM PROL DO ENSINO**

Elisama da Silva ARAÚJO[[1]](#footnote-1)

**RESUMO**

Fazer parte da educação é uma grande responsabilidade, e se tratando ainda da Educação Infantil e anos iniciais a responsabilidade aumenta, por serem as primeiras etapas da educação básica, essas são de valiosa importância, pois ali, é uma oportunidade de aprendizagem única. Necessitando de práticas e metodologias de ensino adequadas e que transmitam o essencial as crianças, sendo o lúdico um excelente meio para esse fim por estar presente desde cedo na vida das mesmas. O lúdico tem ganhado grande espaço principalmente no processo de aprendizagem, pelo fato de ser uma essência da infância. Os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte da vida das crianças, pois elas vivem em uma realidade onde o faz de conta se confundem, repleto de fantasia, imaginação e alegria, assim, oferecendo a chance para desenvolver a afetividade e é através do lúdico que o professor será capaz de alcançar seus objetivos com mais facilidade, aplicando um trabalho pedagógico rico em conhecimento, aprendizagem e desenvolvimento.

**Palavras-chave**: Lúdico. Educação Infantil. Anos Iniciais.

*ABSTRACT*

*Being a part of education is a great responsibility, and if it is also about early childhood education and initial years, responsibility increases, because they are the first stages of basic education, these are of valuable importance, because there, it is an opportunity to Unique learning. In need of appropriate teaching practices and methodologies that convey the essential to children, the ludic is an excellent means for this purpose because it is present early in their lives. The ludic has gained great space mainly in the learning process, because it is an essence of childhood. The Games, toys and pranks are part of the children's lives, because they live in a reality where the makes of account are confused, filled with fantasy, imagination and joy, thus offering the chance to develop the affectivity and is through the ludic that the Teacher will be able to achieve their goals more easily, applying a pedagogical work rich in knowledge, learning and development.*

*Keywords: Playful. Early Childhood Education. Early Years.*

**1 INTRODUÇÃO**

O presente trabalho de graduação tem por objetivo, apresentar uma pesquisa bibliográfica sobre as contribuições do teatro para a alfabetização, tendo como área de concentração as Metodologias de Ensino, relacionada com a forma de ensinar e sua diversidade, devendo ser tratada com grande dedicação dos profissionais da área da educação.

O lúdico incentiva o desenvolvimento das capacidades essenciais, expressão, concentração, aperfeiçoamento das capacidades motoras, limites, coordenação e conhecimento. Aprendendo o lúdico, faz com que as crianças fiquem mais atentas com tudo a sua volta. É quando pequenos que eles começam a associar as diversas formas de brincar, relacionar, começam a construir ideias.

Muitas são as possibilidades de contribuição do lúdico no desenvolvimento do ensino, que se faz presente antes e depois da sua alfabetização. As brincadeiras infantis usam as cores como forma de expressar suas relações sociais e pessoais. A ludicidade traz uma proposta de socialização, desenvolvimento e aprendizagem. É muito importante notar que o lúdico permite uma visão global de um mundo mais real.

A Ludicidade está em constantes transformações, onde ela leva a criança para um mundo de fantasia, estimulando a imaginação assim deixando a criança sonhadora e preparada para o conhecimento.

**2 REFERENCIAL TEÓRICO**

2.1 Atividades lúdicas em corroboração às práticas educativas

A criança desde o seu nascimento se atrai com tudo a sua volta, tudo chama sua atenção, e por isso deve-se trazer algo que elas gostem, como: brincar, juntando com a aprendizagem para dentro da sala de aula, pois com prazer tudo fica mais fácil.

De acordo com Almeida (2013, p.29):

[...] a utilização do brincar como recurso pedagógico tem de ser vista, primeiramente, com cautela e clareza. Brincar é uma atividade essencialmente lúdica; se deixar de sê-lo descaracterizar-se-á como jogo ou brincadeira. Como atividade infantil, na qual há construção de conceitos, eles podem e devem ser utilizados na escola [...] (ALMEIDA, 2013, p.29).

Brincar é uma atividade que combina o faz de conta com o mundo real, é brincando que a criança trabalha com situações de sua vivência. As crianças imitam o que veem e repetem estas ações em seu meio, conforme vão crescendo, vão adquirindo conhecimentos, bem como desejos.

A ludicidade precisa ser vista como algo imprescindível na vida do ser humano, pois esta facilita o processo de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. E para que o lúdico aconteça, o professor precisa buscar e descobrir maneiras de como utilizar o lúdico, sendo assim, buscando na sua história, aprendizagens, suas experiências vividas ao longo dos anos.

O lúdico deve ser um momento prazeroso, que se completa com experiências da criança sem ser uma imposição da parte da mesma, o desafio se encontra em colaborar com desenvolvimento da criança, e que essa não seja apenas uma prática descontextualizada, mas sim um complemento para o aprendizado (LANGE, 2015).

Entretanto, o lúdico não está somente conectado ao ensino na escola e sim a família. Acredito que todos os pais querem sempre contribuir para o crescimento de seu filho, contudo possuem certas incertezas quanto a isso. Pois é durante a brincadeira que a criança estimula habilidades físicas, sociais e intelectuais, sendo assim, como utilizar o lúdico no cotidiano escolar e familiar adaptando-se ao dia a dia e sabendo que a diversão é primordial ao desenvolvimento do humano?

O brincar e o jogar vão além da recreação, cada um passa por um caminho significante no contexto da criança. Pois é brincando que a criança possui novas habilidades, sejam regras, valores ou conceitos.

No jogo a criança se envolve da maneira na qual vê o mundo, manifestando sentimentos e habilidades. Sabendo disso, o professor precisa se atentar a cada detalhe para compreender comportamentos e auxiliar no processo de ensino aprendizagem.

É notável que crianças de diversas idades quando brincam, colocam suas emoções durante este processo. Nota-se também que a partir de um mesmo brinquedo elas acabam criando novas brincadeiras, onde cada uma delas possui percepções diferentes de um mesmo brinquedo. A criança se relaciona com a fantasia e não com o concreto real, percebemos isso em momentos como, por exemplo, quando a criança utiliza “peças de montar” e a partir da sua imaginação cria uma casinha, porém, quando outra criança vê o feito a partir de sua percepção imaginária diz ser um “abajur” (MELO, 2011, p.26).

É aí que se nota o grande feito da imaginação lúdica no contexto social das crianças. Pois é através do imaginário que a criança constrói seu mundo imaginário, interpretando situações diversas de seu cotidiano.

Segundo Sarmento (2004, p. 16):

Nas culturas infantis, todavia, esse processo de imaginação do real é fundacional do modo de inteligibilidade. Essa transposição imaginária de situações, pessoas, objetos ou acontecimentos, estão não literalidade” (Goldman e Emminson, 1987), está na base da constituição da especificidade dos mundos da criança, e é um elemento central da capacidade de resistência que as crianças possuem face ás situações mais dolorosas ou ignominiosas da existência (SARMENTO, 2004, p. 16).

Para entender a imaginação e a fantasia, é preciso compreender as crianças e sua infância, respeitando a realidade de cada uma. Então é preciso compreender a criança e sua perspectiva de ver o mundo, buscando instiga-las ao mundo imaginário. Ofertando as crianças o máximo de atividades lúdicas, que busquem estimular elas a imaginação respeitando sempre suas especificidades.

Com o avanço das tecnologias apresentando novos recursos e ferramentas mais completas, tendo como finalidade a realização de tarefas com mais praticidade e agilidade, essas tecnologias estão cada vez mais ativas no cotidiano, afim não só de se entreter e aprender, mas sim ensinar. De acordo com Gebran (2009) tecnologia é a ciência aplicada na busca de soluções para problemas e necessidades humanas, o homem sempre procura soluções para velhos problemas.

Aprender através das tecnologias é estar em constante mudança e aprendizado, onde também a tecnologia busca transpassar as fronteiras educativas. Pois a ampliação tecnológica em sala de aula e na vida social da criança busca trazer inúmeras habilidades e valores, instigando os alunos a usar sua imaginação, possuindo assim traços da ludicidade. Nos dias atuais o público infantil é um grande consumidor desta ferramenta, e é por este motivo que a cada ano as escolas e famílias estão adquirindo novas ferramentas tecnológicas.

É importante também fazer com que a criança saiba utilizar esta ferramenta, assim solucionando problemas, tanto pessoal quanto futuramente profissional. Sendo assim tanto o professor quanto aluno, devem buscar e utilizar as tecnologias a seu favor tornando o ensino motivador, buscando sempre utilizá-las de forma adequada.

E como as tecnologias estão presentes em praticamente tudo que realizamos, precisamos nos adequar a ela. Como conhecemos, a maioria dos jogos eletrônicos possuem personagens reais ou simbólicos, sendo muitas vezes violentos, impulsivos, direcionando a criança modelos inadequados de comportamento. Entretanto, esses instrumentos eletrônicos podem nos ser úteis no desenvolvimento das relações interpessoais, existindo assim games educativos, auxiliando pais e professores na educação das crianças.

Lange (2015) já dizia que diversas pesquisas mostraram que a prática do videogame melhora habilidades que nos permitem realizar atividades escolares relativas com a orientação espacial, como a rotatividade ou integração. Muitos jogos digitais são utilizados pelo professor em sala de aula, para simular, educar, mudar a dinâmica de ensino ajudando assim no processo ensino- aprendizagem.

Mas não se pode esquecer que a televisão está inserida na vida da criança muito antes dos jogos ditos online ou digitais. Sendo assim a televisão acaba acompanhando a vida social das crianças, onde as programações infantis acabam ocupando grande parte dos horários diurnos.

De acordo com Barbosa (2013) se as crianças não possuíssem ativamente um contato televisivo, muitas vezes acabariam sendo imposta através dos colegas, isso então acabaria se tornando necessidade, se não as crianças então acabariam se sentindo “a parte” do grupo.

Com isso, é impossível negar o fato em que a televisão não possua influência na vida social da criança.

Conforme Elkonin (2018, p. 56):

Assim como o progresso nos trouxe maiores comodidades em todos os níveis, também deixou as ruas mais perigosas para as crianças, tornou os amigos mais distantes, os pais mais ocupados. Dessa forma, a criança brincava de esconde esconde, de chutar a bola e de pular amarinho com seus vizinhos de rua, hoje é uma criança que geralmente mora em um prédio de apartamento e permanece toda manhã em casa assistindo fascinado aos programas infantis. O fato da criança ficar em casa o dia todo pode realmente deixar os pais mais tranquilos, e talvez o problema real não seja o excesso de televisão, mas a falta de outras atividades saudáveis, especialmente o convívio com outras crianças que produz o tão necessário jogo de socialização (ELKONIN, 2018, p. 56).

O papel dos pais então nessa dosagem é fundamental, pois é preciso que eles delimitem o tempo e influenciem essas tecnologias de forma correta e saudável para que a criança saiba desfrutar de suas naturais realidades. E como o público infantil é um forte consumidor, merece atenção redobrada para não se tornarem escravos da mesma.

2.2 O Teatro e a Educação Infantil

A história do Teatro Infantil remonta aos tempos da colonização portuguesa no Brasil, quando o Padre Anchieta e o Padre Manoel da Nóbrega, usavam as técnicas de dramatização e didatismo como forma de auxílio pedagógico para catequizar os índios.

Com o surgimento de Maria Clara Machado, os velhos padrões da moral e do didatismo que norteavam os textos infantis e que serviram de base para o Teatro Infantil, até então, ganharam um novo quadro e pode-se se vislumbrar um novo cenário na construção de uma verdadeira identidade nas dramatizações de histórias infantis, mas ainda hoje, o Teatro Infantil é visto como um subproduto da arte, um simples entretenimento para encher de lúdico, às folgas das crianças, quando na verdade, é muito mais.

Trabalhar a linguagem teatral, explorando o texto dramático infantil como suporte pedagógico para a interação, para o desenvolvimento da consciência fonológica e para, até mesmo, a aquisição da escrita, disponibilizando as crianças, ferramentas imprescindíveis para formação de suas estruturas cognitivas.

**3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

No decorrer deste trabalho, foram apresentados resultados de estudos e pesquisas que deixaram aspectos notórios sobre a importancia dos jogos e brincadeiras como meio de auxiliar no desenvolvimento infantil. Constatando também o grande valor que possuiu esta pesquisa e quanto beneficios ela nos traz para desenvolvê-lo do trabalho não só para o professor e sim os demais que se dedicam às crianças no cotidiano escolar.

Em relação ao desenvolvimento infantil, concluimos que o brincar pode ser usado como forma de estimular as crianças a superar dificuldades, seja cognitiva ou social. Nesta pesquisa ficou claro que o professor precisa também estar cada vez mais preparado para que a utilização dos jogos e brincadeiras, em sala de aula, não sejam vazias, mas sim significativos e com objetivos, estimulando assim o desenvolvimento dos alunos.

Sendo assim, ficou atestado que utilizar jogos e brincadeiras nas práticas pedagógicas como recurso é tornar as aprendizagens mais significativas, deixando assim os conteúdos escolares mais atraentes. O lúdico esta presente a todo tempo e em todo lugar, indiferente das atividades desenvolvidas, seja ela, para realizar a higiene pessoal ou se movimentar, pois como percebemos tudo que a criança vivencia acaba se tornando conteúdo para suas brincadeiras.

Sendo um deles o meio de comunicação no qual influencia em suas brincadeiras é a televisão, que oferece a elas diversos assuntos, fazendo com que a criança imagine-se através deles.

Entretanto, ainda são muitas as barreiras quando se trata de incluir o lúdico na educação, pois ainda há muita falta de preparação e conhecimento dos docentes, a falta de espaço das instituições, e muitas vezes a falta de interesse dos mesmos, não querendo esforçar-se para mudar de sua zona de conforto.

Além do reconhecimento, é necessário que o professor execute de maneira real esses valores no âmbito escolar, proporcionando ao aluno grandes possibilidades, fazendo com que o professor alcance seus objetivos.

**REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica**: Técnicas e Jogos Pedagógicos. 6ª Ed. \_ Rio de Janeiro: Loyola, 2013.

ELKONIN, D. B. **A Psicologia na Pré-Escola**. Ed. Alfa Ômega, São Paulo, 2018.

GEBRAN, M. P. **Tecnologias educacionais**. Curitiba: IESDE, 2009.

MELO, M. A. **A teoria histórico cultural de Vygotsky nas práticas educativas**. Ed. João e Pedro, São Carlos, 2011.

SARMENTO, M. J. CERISARA, A. B. **Crianças e miúdos**: perspectivas sócio pedagógicas da infância e educação. Lisboa: Asa Editores S.A. 2004.

1. Especialista em Coordenação e Gestão Escolar – Faculdade de Educação e Tecnologia da Região Missioneira – FETREMIS. [↑](#footnote-ref-1)