



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CEDUC
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO HUMANO E
EDUCAÇÃO ESCOLAR

RÍVIA DIANA DE MELO ALVES FIRMINO

**O JOGO DRAMÁTICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO ADAPTADO
DOS CONTOS DE FADAS**

**CAMPINA GRANDE -PB
DEZEMBRO 2017**

RÍVIA DIANA DE MELO ALVES FIRMINO

**O JOGO DRAMÁTICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO ADAPTADO
DOS CONTOS DE FADAS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Especialização
em Desenvolvimento Humano e Educação
Escolar da Universidade Estadual da
Paraíba, em cumprimento à exigência para
obtenção do título de especialista.

Orientadora: Prof^a. Ms Rosemary Alves de Melo

**CAMPINA GRANDE -PB
DEZEMBRO 2017**

FICHA CATALOGRÁFICA

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

F525j Firmino, Rívia Diana de Melo.
O jogo dramático como recurso pedagógico adaptado dos contos de fadas [manuscrito] / Rívia Diana de Melo Firmino. - 2017.
39 p.
Digitado.
Monografia (Especialização em Desenvolvimento Humano e Educação Escolar) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação , 2018.
"Orientação : Profa. Ma. Rosemary Alves de Melo , Departamento de Educação - CEDUC."
1. Jogo dramático. 2. Contos de fada . 3. Educação infantil.
I. Título

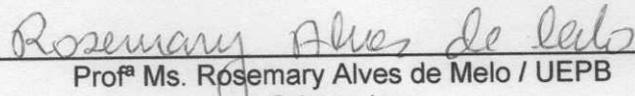
21. ed. CDD 371.337

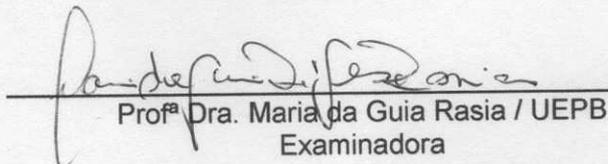
RÍVIA DIANA DE MELO ALVES FIRMINO

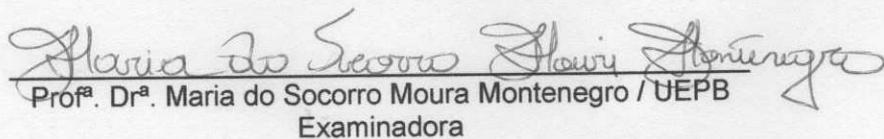
**O JOGO DRAMÁTICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO ADAPTADO
DOS CONTOS DE FADAS**

Aprovada em 22 / 12 / 2017.

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Especialização
em Desenvolvimento Humano e Educação
Escolar da Universidade Estadual da
Paraíba, em cumprimento à exigência para
obtenção do título de especialista.


Prof^ª Ms. Rosemary Alves de Melo / UEPB
Orientadora


Prof^ª Dra. Maria da Guia Rasia / UEPB
Examinadora


Prof^ª. Dr^ª. Maria do Socorro Moura Montenegro / UEPB
Examinadora

DEDICATÓRIA

Deus.

AGRADECIMENTOS

A Deus acima de tudo e todos.

Ao meu esposo André pela enorme paciência e incentivo em todo tempo. Minha filha querida Luiza que sempre me cobria de amor nos momentos mais difíceis e ao meu filho Rian que me acompanhou durante a gestação nas aulas. Amo vocês.

Aos familiares e amigos que me ajudaram direta e indiretamente nessa jornada.

À professora Rosemary Alves de Melo mais uma vez pela dedicação, credibilidade e principalmente honestidade, constantemente, além de ser uma incentivadora e um ombro acolhedor em diversos momentos.

Aos queridos professores que deixaram marcas em minha vida profissional e pessoal que certamente levarei comigo.

*“Sonhando eu posso ser um rei
Quem sabe até superstar
É só deixar a porta aberta pra ilusão entrar”*

Música Sonho Meu-José Augusto

RESUMO

O presente artigo analisa as práticas do jogo dramático como recurso pedagógico adaptado nos contos de fadas. Durante a infância a criança se apropria de maneira gradativa do mundo, neste período, ela não só está aprendendo os signos e significados que seu olhar interpreta, mas também se torna um aprendiz das regras e dos valores incutidos pela sociedade que pertence. Desta maneira, é relevante salientar, que este também é um período caracterizado pelo brincar, e são nas brincadeiras de faz-de-conta também denominada de jogo dramático que a criança tem a oportunidade de formar sua identidade, iniciando uma compreensão de si e do universo cultural que está inserida. Este trabalho relata um levantamento bibliográfico no que se refere à criança e a brincadeira, bem como a importância do jogo no desenvolvimento da criança ao e inserido nesta perspectiva encontramos o jogo dramático como um recurso eficaz no processo de aprendizagem de crianças no espaço da Educação Infantil. Como fonte para nosso levantamento utilizamos os mais variados autores tanto aqueles que contribuíram na introdução desse tema, como por exemplo Vigotski (2009) e Peter Slade (1997) quanto aqueles que tem dedicado suas pesquisas e ações recentemente neste sentido como Tizuko Morchida Kishimoto (2011) e Heloíse Baurich Vidor (2010). Concluímos nossa análise discutindo a importância do conhecimento docente a respeito do jogo dramático e quanto este contribui para a educação das crianças, identificando assim quais valores sociais estas expressam durante este jogo, constatando a importância do mesmo na assimilação dos contos de fadas que são adaptados nos jogos.

PALAVRAS-CHAVE: Criança; brincar; jogo dramático; contos de fadas.

ABSTRACT

This work analyzes the practices of dramatic play as a psychological resource adapted to fairy tales. The child gradually appropriates the world during her childhood, and in this period, she is not only learning signals and meanings interpreted by her eyes, but also becomes an apprentice of rules and values of the society that she belongs. In this way, it is relevant to emphasize that this period is characterized by child plays, and in these make-believe plays, also known as dramatic play, the child has opportunities to form its identity, initiating an understanding of herself and the cultural universe that she is inserted. This work reports a literature review referring to the child and the child plays, as well as the importance of playing to the child development and, being inserted in this perspective, we find the dramatic play as an effective resource in the process of child's learning in a Child Education environment. We used the most varied authors as source for our study, both those who contributed in introducing this theme, such as Vigotski (2009) and Peter Slade (1997), and those who have recently devoted their research and actions in this matter, such as Tizuko Morchida Kishimoto (2011) and Heloise Baurich Vidor (2010). We conclude our analysis by discussing the teacher knowledge importance regarding dramatic plays and how this help children education, identifying which social values they express during these plays and stating its importance in assimilating fairy tales that are adapted in plays.

KEYWORDS: Child; play; dramatic play, fairy tales.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. A CRIANÇA E A BRINCADEIRA.....	13
3. A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....	18
4. O JOGO DRAMÁTICO	21
5. OS CONTOS DE FADAS E O JOGO DRAMÁTICO.....	29
CONSIDERAÇÕES.....	36
REFERÊNCIAS.....	38

1. INTRODUÇÃO

A criança é um ser histórico e social que possui identidade própria, se encontra em processo de desenvolvimento e tem como duas das suas características primordiais a fantasia e a brincadeira. É a habilidade de fantasiar, de jogar com o “faz de conta” que permite às crianças o primeiro acesso à “vida real” no mundo dos adultos. Com efeito, a imaginação das crianças, percebida durante os seus jogos e brincadeiras, deve ser entendida como elemento fundamental na formação das suas identidades infantis.

Antes da construção dessa ideia de infância, atualmente difundida pelos estudiosos, as concepções tradicionais da infância passaram por grandes transformações que apresentaram desde uma visão maléfica da criança, quando esta personificava o próprio mal, passando pela caracterização da mesma como um adulto em miniatura, que deveria parecer-se e comportar-se como tal (ARIÈS, 1981).

O cuidar foi o ápice inicial para a inserção da Educação Infantil como uma necessidade básica e requisito indispensável no desenvolvimento da criança, por isto é necessária à valorização e compreensão do que realmente é o brincar e que este vai além da realidade propagada no meio educacional de que o brincar é uma forma na qual as crianças liberam suas energias e dessa forma se tornarão mais dóceis para que o conteúdo proposto seja trabalhado, ou seja, um recurso pedagógico e principalmente uma necessidade básica da criança não possui o devido valor no ambiente que seria ideal para o seu uso em plenitude: a escola.

Esta situação é mais problemática quando nos deparamos com a realidade do jogo dramático em sala de aula. Ao questionarmos alguns educadores a este respeito, a maioria não sabe do que se trata e encara como algo sem importância ou que ofereça qualquer contribuição no processo de aprendizagem. Tal pensamento resulta em certa “castração” criativa no cotidiano das crianças, porém, posteriormente esta criatividade lhe é cobrada em datas comemorativas onde estas terão de atuar com a desenvoltura de adulto e sua graça que lhe é peculiar “O jogo dramático não é teatro.

O teatro, geralmente, parte de um texto que traduz uma ação dramática evolutiva através de situações a serem vividas pelas personagens” (REVERBEL, 1997, p.111).

Esta modalidade surgiu na Inglaterra, e tem como principal característica aliar formas dramáticas ao âmbito Educacional. Inicialmente estava relacionado aos estudos de literatura, após a II Guerra Mundial o desenvolvimento do “drama na educação” apoiou-se no interesse da psicologia na criança no século XX, na qual buscava um método apropriado para a mesma.

Uma forte referência acerca da temática dos jogos e a infância, na década de 1960, foi a do inglês Peter Slade, seu livro *Child Drama* traduzido em versão abreviada e divulgado aqui no Brasil, em 1978, com o título de *O jogo dramático Infantil*. A obra enfatiza a “espontaneidade”, “criatividade”, “individualidade”, “imaginação” e coloca a criança como o centro de todo o processo do jogo dramático.

A partir de então outras abordagens foram surgindo e um nome que se destacou foi o de Dorothy Heathcote. Ela enfatiza e concebe o drama como meio de aprendizagem, conectando-o ao conhecimento e que este deve ser encarado com eixo articulador interdisciplinar no currículo. Para ela o drama é uma aquisição de conhecimentos e não de habilidades teatrais, (sem desmerecer o valor artístico e sua origem no teatro) este proporciona à professora¹ a compreensão do seu lugar e papel no drama que é tão somente o de guiar a criança rumo ao seu desenvolvimento pessoal. Ela se contrapõe a prática tão vigente na escola em relação ao drama, que é a de o professor escolher um texto e ensaiar com as crianças para um dia específico exigindo dessas uma desenvoltura artística que não fora desenvolvida corretamente.

O drama, portanto, deve ser um processo contínuo de exploração dos comportamentos sociais, especialmente durante as vivências e os cotidianos da infância. (VIDOR 2010)

Entendemos que o jogo dramático é sobretudo a forma encontrada pela criança de satisfazer seus desejos que não poderão ser realizados no “mundo real”, é também um meio de expressão dos valores, desejos e medos que a criança não consegue ou não pode externar. Nossa hipótese sugere que o jogo dramático é um rico recurso pedagógico que poderá favorecer à criança novos conhecimentos e melhor

¹ Utilizaremos a terminologia professora, no feminino, pois na Educação Infantil elas são a quase totalidade, nesse nível de educação.

assimilação do que lhe está sendo ensinado, bem como a construção da identidade infantil e do convívio social harmonioso.

2. A CRIANÇA E A BRINCADEIRA

Nos séculos XVI e XVII, rotulava-se a infância como um período de transição para a fase adulta, esta era encarada como um adulto em miniatura e a antecipação de experiências próprias da fase adulta contribuía para ultrapassar rapidamente este período (ARIÈS, 1981).

Posteriormente, esta visão deu lugar àquela na qual a infância significava um período onde a criança necessitava de cuidados e atenção para que viesse a tornar-se um adulto honrado e com utilidade para sociedade, e a forma para obter este resultado era de protegê-la das más influências do meio e preservar-lhe a inocência. Esta visão implica que a criança é um ser em preparação, num estado de vir a ser, ou uma criança privada de direitos enquanto sujeito social.

Outra ideia também propagada foi a de uma criança universal, que traduzia a criança em um padrão ideal, nessa perspectiva, o trato com a criança baseava-se em buscar esse padrão tido como desejável.

Com a contribuição de diversos estudiosos e com os avanços nas pesquisas ao longo da história, atualmente podemos compreender que a criança é um ser histórico e cultural, dotada de uma diversidade biológica, cultural e cognitiva, com identidade própria e que se encontra em processo de desenvolvimento em todos os aspectos humanos: afetivo, social, cognitivo, sociológico, motor, lúdico e expressivo. Comtemplando tais aspectos é necessária uma educação que atente e contribua no aperfeiçoamento de tais aspectos, que seja adequada para cada fase e vislumbre o constante processo na qual a criança está inserida. (KISHIMOTO 2011)

Alguns psicólogos, principalmente os freudianos, encaram a brincadeira infantil como uma forma de estudar a criança para perceber seus comportamentos, ou seja, é um meio de diagnosticar problemas na mesma.

Segundo nos relata Kishimoto (2011), a teoria piagetiana não conceitua a brincadeira de forma específica, está é compreendida como uma ação assimiladora, surgindo como forma de expressão da conduta, composto de características metafóricas como espontânea e prazerosa. Portanto, esta teoria não discute a

brincadeira em si, Piaget (1978) utiliza a forma corrente da época, a brincadeira como um comportamento livre, espontâneo, expresso pela criança por sua vontade e pelo prazer que lhe proporciona, e que esta ao manifestar sua conduta lúdica, estará demonstrando seu nível de estágios cognitivos e construindo conhecimentos.

Em contrapartida, outros teóricos, como por exemplo Vigotski (1998), enfatizam o contexto sociocultural e a estrutura da linguagem para subsidiar o estudo da brincadeira, o que ofereceu novos fundamentos para teóricos a função dos brinquedos e brincadeiras na educação pré-escolar.

(...) os paradigmas sobre o jogo infantil parecem equiparar o jogo ao espontâneo, “não sério”, à futilidade ou reivindicar o sério e associá-lo à utilidade educativa, em sua grande maioria, referenciais dos tempos do Romantismo. (KISHIMOTO, 2011, p.39).

O desenvolvimento da criança acontece por meio da relação que a mesma estabelece com outras pessoas e com o meio em um contexto histórico e social. Ou seja, o homem se faz homem nas interações que possui com outros homens num mundo de significados construídos no âmbito social e cultural.

É na prática de experimentarmos as diferenças que nos descobrimos como eus e tus. A rigor, é sempre o outro enquanto tu que me constitui como eu na medida em que eu, como tu do outro, o constituo como eu. (FREIRE, 1993, p.96).

A criança é um ser social em construção desde o início da sua vida a partir da interação com os outros homens e com o meio que está inserida, na qual as primeiras interpretações se constroem juntamente com os primeiros significados do mundo externo, num processo dialógico, dando sentido ao choro/riso, e aos gestos, o que aos poucos vai sendo compreendido e respondido pela criança, esta esforça-se para entender o mundo que vive e as contradições que vivencia, a mesma possui uma forma muito peculiar para chegar à tal compreensão, e uma forma de fazê-lo é através da brincadeira, nela podem expressar como vivem e de igual modo seus medos e anseios.

As crianças partilham rituais, brincadeiras e jogos, que são transmitidos entre as gerações, isso explica a permanência de brinquedos como o pião em uma época de tantos jogos eletrônicos. A brincadeira é, portanto, transmitida entre o próprio grupo de crianças e também pelos adultos. (CARVALHO, 2009, p. 4-5).

O artigo 16º, no capítulo II do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) enfatiza que a criança tem direito de “*brincar, praticar esportes e divertir-se*”, neste sentido é necessário que a criança experimente emoções e vivências comuns, que aprenda o respeito às regras e a dividir espaços de convivência com o outro. A brincadeira deve ser vista como uma linguagem infantil por excelência, mas que possui um elo com o que se entende por “não brincar”, incluindo todas as ações que se distanciam do lúdico.

A atividade lúdica é de constante presença na vida da criança, ela age como uma ferramenta no desenvolvimento e na construção do processo de conhecimento de si e da realidade. Ao brincar, a criança aprende a agir em função de uma situação ou de um objeto que não está presente ou visível para ela no momento.

Há uma necessidade na criança da prática de ações com objetos que ela pode fazer uso, também, com objetos e situações de um mundo mais amplo, do domínio adulto ou da imaginação da própria criança, ela necessita agir como vê os demais agirem, como estes lhe ensinam como lhe dizem, e também como imagina, representa e simboliza o mundo adulto.

Portanto, a escola, mostra-se como um espaço ideal para tais atividades, e a sala de aula a forma de culminar esse direito, onde o educador atua como mediador, auxiliando a criança a estruturar e ampliar o conhecimento de forma interativa e participativa, utilizando o brincar como um importante instrumento para criar situações significativas de aprendizagem, fazendo com que a criança ao brincar tenha oportunidade de aprender.

O ensino disseminado pela escola passou a ser abrangente de amplos conhecimentos, acreditando-se assim que quanto mais conteúdos forem transmitidos, maior será o desenvolvimento do aluno, o que não é verídico.

Contudo, o verdadeiro propósito da educação lúdica só estará garantido se a a estiver preparado para realizá-lo e obtiver conhecimento sobre os fundamentos da

mesma. Se a aprendizagem desencadeia o desenvolvimento, portanto, cabe ao professor auxiliar a criança a realizar novas conquistas intelectuais, considerando a distância entre as zonas de desenvolvimento, propiciando momentos de experiências diversificadas, motivadoras e enriquecedoras para que ela possa desenvolver suas capacidades, fortalecer sua autoestima e dispor de elementos que promovam sua formação integral.

A formação dará ao educador a oportunidade de não só adquirir o saber da sua sala de aula, mas permite que este também conheça as questões da educação e as variadas práticas históricas e socioculturais.

São inúmeras as possibilidades de inserir a ludicidade na aprendizagem. Para que uma atividade pedagógica se torne lúdica é imprescindível que esta possibilite o desfrutar, a decisão, escolha, descobertas, perguntas e soluções por parte das crianças, caso contrário, será rotulada e compreendida como mais um exercício. O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil nos apresenta uma orientação quanto a isto

É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atividades explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. (BRASIL, 2001, p. 28)

Podemos então considerar que os estudiosos apresentam uma concepção teórica profunda que orienta também nossa prática, de forma atuante e evidente, onde organizando rotinas o educador terá a possibilidade de desenvolver a autonomia, como promover as interações entre as crianças, criando espaços para a construção de ações uníssonas, amizades sejam feitas e criem-se culturas disponibilizando às crianças materiais e objetos para descobertas e novos significados.

O brincar, portanto, deve ser encarado como uma atividade primordial para desenvolver a autonomia como também a identidade da criança. Através dele ela estará associando seu mundo interior com o real, na brincadeira, demonstra sentimentos e emoções, conhecimentos e significados já vivenciados que são elaborados de forma própria.

Além de proporcionar à criança um momento de interação com o outro, de aprendizagens sobre os objetos que estão a sua volta e das regras que organizam as relações humanas, o brincar a auxilia a lidar com a espera, a tomar decisões e participar de ações. É pela interação com o(s) outro(s) que as formas de pensar são constituídas pela apropriação do saber. Quanto maiores as experiências pelas quais as crianças passam mais funções mentais acontecem facilitando a aprendizagem.

No âmbito cognitivo, ao brincar, a criança pode desenvolver algumas capacidades fundamentais como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação e assim amadurecerá capacidades de socialização através da interação e por utilizar e experimentar regras e papéis sociais diversos “imitando e recriando personagens observados ou imaginados na sua vivência” (BRASIL, 2001, p. 22).

3. A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Os jogos são classificados de acordo com sua função predominante e são nomeados como: Jogo de exercício sensório motor ou funcionais, jogos simbólicos\ dramático, de aquisição, jogos de construção e jogos de regras. Observamos então algumas definições a respeito dessa classificação descritas por Aroeira (1996).

Jogos de exercício sensório motor ou funcionais: Jogar é uma atividade natural do ser humano. A atividade lúdica nasce como uma variedade de exercícios motores simples. Seu objetivo é o próprio prazer do funcionamento, tais exercícios fundamentam-se na repetição de gestos e movimentos simples que evoluirão para atitudes mais complexas. O educador deverá inserir diversos jogos que atuam na área topológica como, por exemplo, pular, correr, agitar os braços, etc.

Jogos simbólicos (Dramático): Aparece predominantemente dos três aos seis anos quando os jogos sensório motor ou funcionais são deixados em outro plano. Caracteriza-se pela representação material do imaginário, mesmo que este tenha sua característica na fantasia, a atividade psicomotora praticada tende a fixar a criança na realidade. Com a imaginação ela pode mudar sua vontade, fazendo uso do "faz-de-conta", mas ao expressar de forma corpórea suas atividades, ela tem de respeitar a realidade concreta bem como as relações do mundo real. O jogo simbólico possui algumas características peculiares que são: assimilação da realidade do eu, lógica própria com a realidade, ausência de objetivo explícito ou consciente para criança, desenvolvimento da imaginação e da fantasia, liberdade de regras (apenas as que são criadas pelas crianças). Os jogos simbólicos podem ser classificados de acordo com a projeção envolvida:

- Combinações simples: A criança interage com um objeto que o apoiará em seu diálogo.
- Combinações compensatórias: A criança cria um personagem que fará algo que ela não pode fazer.
- Combinações liquidantes: A criança utiliza a fala corriqueira de um adulto para encerrar qualquer sensação de desprazer.
- Combinações simbólicas antecipatórias: A criança acrescenta fatos exagerados a algum acontecimento na tentativa de compreender

melhor o que lhe ocorrera.

- Combinações simbólicas ordenadas: Brincadeiras que tem como característica principal a preparação de festas e dramatizações “envolve ordem, arrumação, organização e sequência. Na verdade, nesse caso a organização do jogo é o próprio jogo” (AROEIRA, 1996, p.70)

Como parte dos Jogos Simbólicos podemos encontrar o Jogo Dramático, o qual explanaremos melhor no próximo capítulo. Os demais jogos praticados pelas crianças, são os seguintes:

Jogos de aquisição: A dedicação da criança em observar, escutar e tentar compreender as pessoas que as cercam, objetos, histórias e canções.

O jogo de aquisição reside neste esforço e concentração para assimilar totalmente o objeto de sua observação, o adulto ao observar a criança neste momento, assimila que a mesma está alheia ao que se passa ao seu redor, porém, a mesma está em pleno trabalho na busca de compreender os significados do que convive.

Jogos de construção: Transformar objetos, realizar associações entre eles, montar e desmontar permite que a criança passe a conhecê-lo melhor. É desta forma que ela atua sobre a realidade, conhecendo-a para transformá-la.

Jogos de Regras: Manifestam-se por volta dos cinco anos e desenvolve-se na fase dos sete aos doze anos pela necessidade de jogar com alguém. Durante toda vida do indivíduo este jogo permanece (trabalho, jogos, esportes, etc.)

Sua característica é um conjunto de regras impostas pelo grupo e, descumpri-las resultará normalmente em uma penalização e uma grande competição entre os participantes. Este jogo, portanto, possui um caráter predominantemente social por isso aparece quando a criança abandona a fase egocêntrica possibilitando o desenvolvimento dos relacionamentos afetivos e sociais. O educador poderá utilizar-se do xadrez, futebol, jogo da memória, amarelinha, bolinha de gude etc.

De acordo com Vigotski, (1998) o lúdico possui grande influência no desenvolvimento infantil. O jogo é o meio que a criança aprende a agir, obtêm iniciativa, autoconfiança, aguçamento da curiosidade e o desenvolvimento da concentração, pensamento e linguagem, ainda destacava em suas obras e estudos a enorme influência do lúdico no desenvolvimento da criança, pois, através do jogo ela aprende a agir, sua curiosidade é aguçada, adquire iniciativa e autoconfiança, a linguagem é desenvolvida como também o pensamento e a concentração e no jogo

dramático mais especificamente, a criança reproduz as suas relações predominantes no seu meio ambiente, assimilando assim a realidade e uma forma de expressar-se.

O jogo deve ser encarado como um recurso pedagógico, no ambiente escolar este trará muitas vantagens durante o processo de ensino e aprendizagem funcionando como um grande motivador para que a criança obtenha prazer e realize um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo. O jogo permitirá que a criança estimule seus esquemas mentais, pois estimulará o pensamento, a cronologia do tempo e o espaço, integrará várias faces da personalidade de forma afetiva, social, motora e cognitiva desenvolvendo habilidades de coordenação, destreza, rapidez, agilidade, força, concentração, etc.

Participar de jogos contribui para formar atitudes sociais na criança bem como, respeito, cooperação, cumprimento de regras, responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e de grupo. O jogo une à vontade como também o prazer durante a realização de alguma atividade. Ao utilizar-se de meios lúdicos para ensinar cria-se, portanto, ambientes atraentes que servem de estímulo para o desenvolvimento integral da criança, o educando tem como papel, estimular, orientar e acompanhar a criança na exploração dos jogos.

Isto faz com que resulte para o educador a total responsabilidade no planejamento e na seleção de atividades que irá realizar, sendo relevante a consideração de alguns critérios, como o valor experimental do jogo, ou seja, o que ele permitirá que a criança desenvolva como experiência, o valor da relação, como o jogo auxiliará para que a criança se relacione com os outros e com o meio, como o jogo irá contribuir na construção e estruturação da personalidade da criança e o valor lúdico, o prazer, alegria e as emoções que causará nas crianças que brincam, salientando que grande tarefa do educador é a de despertar na criança a necessidade de uma atitude criadora e não entregar soluções prontas que a desestimulará a criar.

4. O JOGO DRAMÁTICO

Como parte do Jogo Simbólico nós temos o Jogo Dramático, na qual alguns autores, por vezes, não fazem a devida distinção e utilizam ambas as nomenclaturas quando se referem a qualquer um destes. O Jogo Dramático possui as mesmas características do Jogo Simbólico, porém, há algo que os distingue, enquanto no Jogo simbólico a criança está totalmente livre para ser autor e ator da sua ação sem qualquer direcionamento ou intervenção de outro, o Jogo Dramático se personifica no fato de que há um mediador que poderá lançar situações problemas para serem resolvidos através da dramatização espontânea, ou seja, a criança decidira através da imaginação e dramatização como aquele problema será resolvido

Ao abrigo da ficção, a criança é livre para experimentar e descobrir. Ela usa o jogo dramático individualmente e em pequenos grupos, de forma autônoma e espontânea. Porém, quando é transportado para a sala de aula e proposto pelo educador ou professor, o jogo dramático ganha uma dimensão coletiva, onde a sua riqueza pedagógica se evidencia. É possível trabalhar várias competências através do jogo dramático: a coordenação físico-motora, a concentração, a confiança, o relacionamento interpessoal, a criatividade. (PUPO, 2005, p. 220).

Com efeito, essa imaginação dramática deve ser incentivada por métodos de ensino mais modernos, ressaltando que a expressão criativa tem suma importância durante a infância. Aliada aos processos educacionais, a arte da imaginação está ligada às próprias necessidades mentais da criança de se encontrar e realizar-se. Peter Slade (1978) classifica o jogo dramático em duas categorias: *o jogo projetado e o jogo pessoal*.

Jogo projetado é o drama no qual é usada a mente toda, mas o corpo não é usado tão totalmente. (...) A ação principal tem lugar fora do corpo e o todo se caracteriza por uma extrema absorção mental. Jogo pessoal é o drama óbvio: a pessoa inteira, ou eu total é usado. Ele se caracteriza por movimento e caracterização, e notamos a dança entrando e a experiência de ser coisas ou pessoas. No drama pessoal, a criança perambula pelo local e toma sobre si a responsabilidade de representar um papel. (SLADE, 1978, p.19)

Para Slade (1978) ambas as categorias pertencentes ao jogo dramático são de suma importância tanto para a criança como forma de expressão e desenvolvimento como também para o educador que com uma observação mais atenta poderá perceber como ambas estão presentes no cotidiano escolar, e que a falta do jogo pode significar uma parte perdida de si mesmo, e de forma permanente, “o que poderá causar muitas dificuldades e incertezas nos anos vindouros” (SLADE, 1978, p.20).

A evolução dessa atividade está ligada ao desempenho do educador, ela decidirá se será mais ou menos intencional de acordo com os objetivos que tenha elaborado, intervindo direta ou indiretamente ao passo que também avaliará a todo momento a dinâmica gerada, as ações e interações produzidas. A partir do Jogo Dramático será possível desenvolver uma peça teatral/dramatização ou não, isso caberá ao educador, visto que o primordial é permitir a espontaneidade das crianças sem a enfadonha tarefa de decorar falas e movimentos, mesmo que se tenha um enredo o diálogo deve permanecer livre.

(...) as peças escritas pelas próprias crianças, ou criadas e improvisadas por elas, estão mais próximas do entendimento das próprias crianças. Aqui podemos incluir as mais variadas formas e diferentes graus, desde o texto literário, elaborado e trabalhado antecipadamente, até a simplificação dos papéis, que a própria criança deve improvisar no desenrolar do jogo dramático, ajustando-os a novos textos literários. (VIGOTSKI, 2009, p.90)

Segundo a classificação de Piaget, (1978) no período pré-operatório a criança começa a desenvolver a função simbólica que se caracteriza na representação de um objeto ausente, o jogo simbólico por sua vez será o jogo no qual a criança faz de conta que é outra pessoa ou então se imagina em qualquer situação ou atribui nova função a um objeto. Ou seja, é a representação material do imaginário, mesmo que este tenha sua característica na fantasia, a atividade psicomotora praticada tende a fixar a criança na realidade. Com a imaginação ela pode mudar sua vontade, fazendo uso do "faz-de-conta", mas ao expressar de forma corpórea suas atividades, ela tem de respeitar a realidade concreta bem como as relações do mundo real.

O jogo simbólico possui algumas características peculiares que são: assimilação da realidade do eu, lógica própria com a realidade, ausência de objetivo

explícito ou consciente para criança, desenvolvimento da imaginação e da fantasia, liberdade de regras (apenas as que são criadas pelas crianças). Ao brincar de faz-de-conta, as crianças buscam imitar, imaginar, representar e comunicar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que uma pessoa pode ser um personagem, que uma criança pode ser um objeto ou um animal, que um lugar “faz-de-conta” que é outro (BRASIL, 1997, p. 22-23).

Quando a criança inicia sua jornada escolar, há uma grande tendência de que a mesma desenvolva de forma mais latente o jogo dramático, pois suas relações sociais serão ampliadas, seu mundo não mais estará restrito ao ambiente familiar, este agora será estendido e suas interações sócio afetivas compreenderão um novo grupo onde comportamentos e posturas são as mais variadas.

A criança passará então a não apenas dramatizar situações do seu ambiente familiar, mas também atividades vivenciadas em sala de aula como, por exemplo, a atuação do educador, reproduzindo trejeitos, ações cotidianas e até mesmo o tom de voz, dentre outros.

Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhe são oferecidas nas instituições, sejam elas mais voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens que ocorrem por meio de intervenção direta (BRASIL, 2001, p.27).

É no faz-de-conta que a imaginação é desenvolvida e que a capacidade criativa poderá ser observada. Alguns autores destacam que a característica primordial do homem é a imaginação e apresentam o processo criativo como um dos mais essenciais para os seres humanos. Desse modo, no que se refere à criança deve ser encarado como um benefício que a auxiliará no seu desenvolvimento e crescimento, o indivíduo criativo é um elemento importante para o funcionamento efetivo da sociedade, pois é este que faz descobertas, inventa e promove mudanças “O jogo dramático infantil é uma forma de arte por direito próprio, não é uma atividade inventada por alguém, mas sim um comportamento real dos seres humanos” (SLADE, 1978. p. 17)

Situações imaginárias criadas pela criança partindo da ação e da maneira que essa ação é executada levam a ampliação do conhecimento do mundo adulto.

Quando ela brinca de ser “professora”, “mãe”, “motorista”, “médico”, ela não está apenas imitando as pessoas conhecidas que exercem essas funções.

Nestas situações, a criança demonstra o que conhece sobre o papel social, que está representando e representa tanto o que é típico, quanto o que é papel social do outro: não é apenas a representação do que conhece da “sua” mãe ou professora mas do que aprendeu culturalmente sobre tais papéis. Desta maneira a criança, no jogo dramático experimenta uma diversidade de papéis e funções sociais e começa a agir além do seu comportamento e faixa etária.

Ela ainda não dominou e não pode dominar as operações exigidas pelas condições objetivas reais da ação dada, como por exemplo, dirigir um carro, andar de motocicleta, pilotar um avião. Mas, na brincadeira, na atividade lúdica, ela pode realizar essa ação e resolver a contradição entre a necessidade de agir, de um lado, e a impossibilidade de executar as operações exigidas pela ação do outro. (FACCI, 2006, p.15)

O educador por sua vez deverá ser um aliado amoroso neste processo e permitir que o jogo dramático se desenvolva espontaneamente, o que não o impedirá da mesma forma de inserir algumas atividades de expressão dirigidas, porém, sempre as realizando no momento em que a criança se encontra interessada para isto.

Olga Garcia Reverbel (1997) em sua obra literária *“Um Caminho do Teatro na Escola”* ressalta o jogo dramático como “um estímulo indispensável ao desenvolvimento das capacidades da criança” e considera que:

Realizando jogos dramáticos, a criança se diverte e libera espontaneamente suas fantasias e seus fantasmas interiores. Ao contrário do ator, que finge ser a personagem, a criança é a personagem que inventa ou imita (Reverbel, 1997, p.108).

A partir desta compreensão, o educador ao trabalhar com jogos dramáticos, terá dois objetivos a serem alcançados que é: dar meios de expressões mais completos possíveis às crianças, ao mesmo tempo em que formará seu senso artístico, social e seu caráter. Para que isto ocorra com sucesso é primordial que o educador flexione a postura unicamente adulta e passe a interagir com a criança, ou seja, que ele jogue o jogo.

Porém, há certa dificuldade no que se refere ao entrosamento, condução e até mesmo a compreensão por parte das educadoras quando o assunto é o jogo dramático. Esta carência já se caracteriza no processo de sua formação acadêmica pelo fato de este em sua grande maioria não ser um componente inserido no currículo de uma forma primordial, o que facilitaria a prática diária do educador infantil. Este é caracterizado apenas como um estágio no processo do desenvolvimento infantil e trabalhado sob uma visão psicológica, o que faz com que o educador de certa forma não perceba o papel fundamental que por ele pode ser exercido neste processo.

A grande problemática no que diz respeito ao educador como aliado neste processo está no fato do mesmo não compreender a contribuição do jogo dramático na aquisição da aprendizagem e que este é uma ferramenta útil a ser utilizada. Não é difícil encontrarmos educadores que alegam não ter o conhecimento devido sobre a fase simbólica e o jogo dramático, antes sim, o determinam apenas como atividades teatrais exercidas em algumas datas comemorativas.

“O jogo dramático não é teatro. O teatro, geralmente, parte de um texto que traduz uma ação dramática evolutiva através de situações a serem vividas pelas personagens” (REVERBEL, 1997, p.111).

Slade (1978), igualmente reforça a disparidade visível entre o jogo dramático e o teatro, infantis:

Nessa brincadeira teatral infantil existem momentos de caracterização e situação emocional tão nítidos, que fizeram surgir uma nova terminologia: “jogo dramático” Este sempre nos pareceu um bom termo, pois ao pensar em crianças, especialmente nas menores, uma distinção muito cuidadosa deve ser feita entre drama no sentido amplo e teatro entendido pelos adultos. Teatro significa uma ocasião de entretenimento ordenada e uma experiência emocional compartilhada, há atores e públicos, diferenciados. Mas a criança enquanto ainda ilibada, não sente tal diferenciação, particularmente nos primeiros anos, cada pessoa é tanto ator como auditório. (SLADE, 1978, p.18).

Maria Clara Machado (2010), aproximando-se dos argumentos apresentados por Slade, também considera significativa a evidente diferença entre teatro e as brincadeiras teatrais infantis:

Mas é muito importante que a dramatização espontânea seja uma atividade somente das crianças, sem se visar um espetáculo ou qualquer forma de exibicionismo. Expor a criança à uma crítica ou mesmo os aplausos de uma plateia seria desvirtuar o jogo que deixaria de ser espontâneo. (MACHADO, 2010, p.5).

Machado vê as apresentações teatrais feitas por crianças como “uma imitação malfeita de espetáculos de adultos” (2010, p.5), e que este priva totalmente a criança de uma liberdade criativa podendo também fazer com que a criança mais tímida rejeite o jogo dramático, já que o espetáculo teatral poderá ser traumático.

Vigotski (2009), de igual modo, condena a prática do “espetáculo” infantil imitativo dos espetáculos encenados pelos adultos, alertando para as explícitas diferenças entre eles:

E, na verdade, as atividades teatrais que tentam reproduzir as formas do teatro adulto constituem-se em atividades pouco recomendáveis para a criança. Começar um texto literário, memorizar palavras criadas por outras pessoas, que nem sempre coincidem com o entendimento da criança e com os seus sentimentos, constrange a atividade infantil e torna a criança um mero repetidor do texto e das palavras alheias. (VIGOTSKI, 2009, p.90).

Porém, de maneira controversa, há alguns estudiosos e docentes que concebem o jogo dramático como sendo uma forma de teatro. Podemos citar Mantovani e Solano (2016) que compreendem que o jogo dramático só se inicia entre os 5 aos 9, e que antes disso apenas há a função simbólica, onde o adulto só poderá observar e estimular através de uma situação real, um conto ou um baú de fantasias.

Dos cinco até os nove anos, meninos e meninas realizam uma forma de teatro chamada de “jogo dramático” ou “dramatização”, em que coordenados por um educador ou educadora, inventam e improvisam histórias todos juntos a partir de temas e personagens escolhidos por eles mesmos, sem a presença de espectadores. Esta é a etapa que começam a jogar em grupo e na qual persiste a intervenção do adulto, que os estimula dentro do próprio jogo, como um personagem a mais, e se retira quando a ação avança sem problemas. (MANTOVANI; SOLANO, 2016, p. 22-23).

Percebe-se, em sala de aula, certo bloqueio por parte da criança quando ela percebe que está sendo observada de forma atenta pelo educador, e até mesmo quando este propõe um jogo dramático dirigido. A desenvoltura não é a mesma que se vê, quando o jogo é realizado espontaneamente. A partir da compreensão precisa do papel do jogo dramático na vida da criança, e que esta parte da necessidade lúdica que a criança possui, haverá então busca do educador, na realização eficaz, objetiva e principalmente respeitosa desta atividade.

É relevante, ao educador infantil situar bem esta distinção nas suas práxis e a partir de então compreender seu papel não apenas no conhecimento teórico, mas no preparo e na intervenção no jogo dramático de forma adequada com cautela e clareza.

A evolução do jogo dramático está ligada ao desempenho do educador, o que poderá torná-la mais ou menos complexa ou intencional de acordo com os objetivos que ele tenha intervindo de forma direta ou indireta, avaliando em todo o tempo o que fora gerado, as ações e interações produzidas.

Para que a espontaneidade da criança seja desenvolvida é necessária a indução direta e a indireta por parte do educador: Direta quando este assume alguns papéis específicos que permitam a evolução do jogo e, indiretamente na utilização de cenários pedagógicos, preparada de forma cuidadosa e planificada, bem como vários materiais e adereços postos à disposição das crianças. O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil – RECNEI (1998) ressalta essa necessidade: “O professor pode propiciar situações para que as crianças imitem ações que representam diferentes pessoas, personagens ou animais, reproduzindo ambientes como casinha, trem, posto de gasolina, fazenda, etc.” (BRASIL, 1998, p.20).

Acredita-se que o jogo dramático contribui para o desenvolvimento da auto-expressão da criança e revela sua personalidade, conseqüentemente, permite que ela exteriorize seus sentimentos, pensamentos e aspirações. A inserção do jogo dramático no processo educativo pode permitir que o educador perceba suas contribuições para a criança, bem como também identifique os valores sociais que as mesmas expressam durante o jogo e por fim, constatem os benefícios e/ou perigos percebidos durante o mesmo, desta forma será possível adentrar na realidade da criança e no que ela muitas vezes não consegue ou pode expressar livremente.

Portanto, no ato de organizar um espaço na sala de aula onde objetos são disponibilizados para as crianças como espelhos, fantasias, maquiagens, máscaras, etc., o educador contribuirá para o processo criativo do jogo dramático, que dará subsídios para que a criança nos aspectos significativos do seu desenvolvimento.

5. OS CONTOS DE FADAS E O JOGO DRAMÁTICO

Desde os primórdios, o homem é atraído para o imaginário, e a contação de histórias é uma das formas mais expressivas desta realidade. É uma ação tão antiga quanto o homem, que se utiliza da criação de histórias para explicar o que não compreendia e desta forma obtinha a compreensão dos fenômenos naturais, o domínio sobre a natureza que lhe rodeava. A partir daí houve então o desencadeamento do imaginário, das lendas, dos mitos, e também dos contos de fadas.

Na mais tenra idade, observa-se que a criança solicita que lhe seja contada uma história, em qualquer meio que esta esteja inserida, quer seja na família ou no ambiente educacional. Os contos de fadas por várias décadas têm conseguido a proeza de ultrapassar as transformações sociais e culturais permanecendo cada vez mais vivo no imaginário não das crianças, mas também dos adultos que não se cansam da narrativa que um dia já lhe fora apresentada.

É inegável é o fato de que os contos de fadas (contendo fadas ou não) possuem a capacidade única de transportar a criança para o mundo do faz-de-conta de uma forma quase que instantânea. Não é de se admirar que após a escuta de um conto ou até mesmo da transmissão de um filme animado do mesmo, da criança mais desinibida até aquela que é totalmente retraída, perceba-se a apropriação de um personagem e, que cada vez mais adentrando neste mundo essa apropriação torne-se corriqueira, seja qual for o estilo literário trabalhado.

Essas histórias que encantam crianças, jovens e adultos falam muito mais do que de mundos encantados repletos de seres mágicos porque percorrem amplamente pelo sentimento de cada leitor, invadindo universos indivisíveis, mas repletos de significação. (CAVALCANTI, 2002, p.45).

É surpreendente o fato de que mesmo com o crescimento vertiginoso da tecnologia, os contos de fadas não foram esquecidos, antes pelo contrário, são reformulados e inseridos neste contexto onde várias releituras surgem e são produzidas e migradas para os dias atuais.

A visão mágica do mundo deixou de ser privativa das crianças, para ser assumida pelos adultos. *A bela adormecida, Rapunzel, Chapeuzinho Vermelho* e mil outras narrativas maravilhosas ainda terão algo a nos dizer? Sem dúvida que sim. O que nelas parece apenas “infantil” divertido ou absurdo, na verdade carrega uma significativa herança de sentidos ocultos e essências para a nossa vida. (COELHO, 1987, p.9)

Mas, como surgiram os contos de fadas? São diversas as teorias a este respeito, há uma corrente que defende sua proveniência da Índia, outros acreditam que sua origem indo-europeia (Irmãos Grimm) outros ainda acreditam na teoria ritualista² com base nas pesquisas de Pierre Saintyves e, há também os que defendem a teoria marxista por Vladimir Propp que mostra os contos de fadas como grandes estruturas refletidas pelo social.

A investigação sobre a forma de difusão e transmissão dessas histórias é frequentemente revisitada, entretanto parece convergir para as mesmas conjecturas que se fundamentam na teoria da monogênese, que diz que os contos foram produzidos numa mesma região e de lá migraram para outros lugares onde se adaptaram e contextualizaram aos padrões culturais, ou ainda ao surgimento espontâneo de histórias semelhantes em pontos e civilizações totalmente distantes (...) (CAVALCANTI, 2002, p.46).

Não podemos negar a importância de conhecermos o itinerário histórico dos contos de fadas, porém, nosso foco é o valor dos contos de fadas e o impacto deste na infância. Estamos em meio a uma realidade na qual o ser humano está em crise acerca de valores fundamentais para uma convivência pacífica em sociedade, o comportamento frequentemente observado é o de alienação, a imaginação e capacidade de fantasiar que nos são inerentes estão ameaçadas.

Acredita-se que os contos de fadas servem de mediadores na formação de valores nas crianças e estes se conservam até a fase adulta, pois são relatados

²A teoria ritualista, apresentada por Pierre Saintyves postulava que as personagens dos contos são “a lembrança de personagens cerimoniais” de ritos populares caídos no esquecimento (MOISÉS, 2006, p.32).

conflitos internos importantes, inerentes ao ser humano como o envelhecimento, a morte, a luta do bem contra o mal, a inveja, etc.

Estes oferecem à criança a oportunidade de elaborar os elementos que habitam em seu imaginário, como seus desejos, medos, amores e ódio onde em sua imaturidade numa perspectiva concreta apresentam-se como aterrorizantes e sem solução. Este aprendizado é então compreendido pela criança de uma maneira simbólica e torna-se mais abrangente do que se fosse feito pela compreensão meramente intelectual.

Alguns estudiosos defendem que o efeito integrador que os contos de fadas possuem sobre a personalidade seja o fator responsável pelo fato de terem resistido à passagem do tempo e assim serem universalizados.

Outro aspecto relevante a respeito dos contos de fadas se refere ao fato de que este também colabora não apenas no desenvolvimento da criatividade da criança, mas também na formação do caráter leitor que deve ser despertado desde muito cedo, iniciando-o através da audição de histórias e contato com os livros. A ideia errônea de que a prática da leitura só deve ser estimulada quando a criança inicia a jornada escolar, e que a responsabilidade deste processo é totalmente da escola deve ser extinta, é o adulto leitor o responsável para a apreciação da criança no que se refere à leitura

Podemos verificar que há todo um conjunto de panóplas que despertam na criança a necessidade e o interesse pela leitura: os livros, revistas, jogos, o adulto que lê para a criança, que estimula a resolução de problemas e que leva a frequentar as bibliotecas e feiras de livros. Este meio envolvente pode propiciar à criança um ambiente ideal para imersão no livro, o qual se torna fonte de conhecimento e prazer, possibilitando às crianças converterem-se em cidadãos conscientes, cultos e responsáveis. (FREITAS e SOUZA, 2007, p.4).

No Jogo Dramático há possibilidade de perceber na criança a assimilação do que lhe fora apresentado durante a leitura ou audição dos contos de fadas. É assim que a criança, utilizando sua função simbólica, irá desfrutar de sentimentos e se utilizará de expressões que não seriam possíveis no seu mundo real, ela poderá ser quem ela deseja ser e fazer o que lhe cabe simbolicamente. Esta oportunidade que os contos de fadas oferecem a criança fará com que esta crie um vínculo com ele.

A relação o conto com seu leitor/ouvinte é mais do que instrumental e factual porque estabelece vínculos de natureza afetiva. Pois, todo bom menino já foi um lobo mau, como toda menina, também alimentou com culpa o desejo de devorar e ser devorada (CAVALCANTI, 2002, p.56).

Algumas crianças assumem de tal forma o jogo dramático que durante o mesmo não admitem o fato de serem chamadas pelo nome real e exigem que a chamem pelo nome do personagem.

O que se percebe, após uma breve observação de qualquer criança na fase pré-operatória, é o fato de que esta sente uma constante necessidade em satisfazer-se através da representação simbólica do mundo que a rodeia. São atividades diárias, situações vividas, pessoas que as cercam, histórias contadas, etc. A estrutura do faz-de-conta nesta fase torna-se cada vez mais complexa e durável, a criança imagina o seu mundo preferido que pretenda viver, ela simula o que é real e o transforma de acordo com suas necessidades e gostos. (RUGNA, 2009).

A questão que poderá gerar conflito para aquele educador que finalmente absorveu a importância do jogo dramático para o desenvolvimento da criança, será a de como unificar este aos contos de fadas. Como aliar ambos em uma prática pedagógica que beneficie a criança em sala de aula? Como anteriormente discorremos, é necessário que se estabeleça uma rotina de leitura na qual os alunos se familiarizem com os contos, e que o objetivo principal não é que estes decorem as falas dos personagens, mas que passem a compreender alguns aspectos sociais retratados na estória e a partir de então possam desenvolver seus conceitos.

Permitir que as crianças manipulem os livros de forma livre e que eles escolham qual conto querem apreciar também é uma forma válida, pois o educador começará a perceber quais personagens e contos o aluno se identifica. É primordial um levantamento das partes principais das histórias com perguntas feitas as crianças pelas professoras, como também, os pontos que os alunos mais gostaram; dentre outras indagações e curiosidades ocorridas no momento da atividade (realizada em seguida ao conto da história).

Em determinados diálogos, quando a criança não consegue explicar algo, a mesma utiliza como ponte o faz-de-conta e os elementos que este possui como a mágica, poderes, etc., desta forma será mais fácil para ela obter “resposta” do que

não compreende. Neste momento de igual modo será perceptível os valores transmitidos para as crianças advindos do meio no qual estão inseridas e como estes lhe foram inseridos na construção do caráter de cada uma, como também a necessidade de uma afirmação proveniente do adulto, de que seus valores são aceitáveis.

Outro recurso para reforçar ainda mais o concreto é a utilização dos desenhos animados dos contos escolhidos., pois haverá voz e trejeitos típicos de cada personagem, neste momento a criança irá atribuir adjetivos para os mesmos: forte, medroso, feio, bonito, etc.

Neste ponto a assimilação do que fora visto e ouvido dará margem para a apropriação do personagem, o educador poderá então iniciar o jogo dramático trazendo apenas alguns artefatos que remetam ao conto: maçã, espada, vestido, coroa, sapatinho de cristal etc. O educador não precisará indicar de qual conto pertence cada objeto pois as crianças de imediato irão identifica-los.

O jogo dramático será iniciado prontamente e cada um irá assumir o personagem que mais lhe chamou a atenção, neste momento caberá ao educador decidir como irá guiar o jogo, lançar um conflito para que estes resolvam e então deixá-los livres para desenrolar o enredo como desejarem posteriormente, salientando que o objetivo não é de que eles reproduzam o conto literalmente, essa é a premissa do jogo dramático, propiciar um ambiente e uma situação para que as crianças se expressem com liberdade será possível então presenciar alguns diálogos interessantes que demonstrarão o reflexo do conto e a introdução do cotidiano no mesmo sendo possível observar o que as crianças pensam.

Durante o jogo dramático, as crianças projetam o conceito de submissão e autoridade, elas inserem falas que provavelmente presenciam no cotidiano na qual há papéis sociais que refletem este aspecto, como as mesmas convivem com regras em todos os ambientes que frequentam, (casa, escola, igreja, etc.) esta é a forma encontrada para exercer alguma autoridade, ou seja, ela se utiliza da combinação compensatória, um personagem lhe permite fazer o que ela não pode na vida real.

O jogo dramático também permite que as crianças expressem suas preferências e façam comparações entre estas. Objetos são sinônimos de força ou status, uma espada pode representar um forte príncipe, uma coroa representa o

domínio da realeza, a vassoura de uma bruxa com poderes ou um serviçal submisso às maldades da madrasta, isto serão elas que definirão e através desses objetos irão representar os conceitos que estão assimilando.

Durante os jogos algumas crianças podem se utilizar de combinações simbólicas antecipatórias, ou seja, a mesma introduz um fato exagerado tanto para compreender uma determinada situação como também para enfatizar o seu papel ou de outra pessoa do seu cotidiano. O que se espera é que mediante a intervenção do educador, o jogo dramático torne-se constante no cotidiano das crianças envolvidas. Os relatos dos pais e responsáveis devem indicar que o mesmo se estendeu para casa de forma mais latente, propiciando ao aluno o desenvolvimento de suas habilidades e até mesmo uma melhor interação entre os que o cercam.

Slade (1978, p. 25) indica que este “é um processo de “nutrição” e não é o mesmo que interferência. É preciso construir a confiança por meio da amizade e criar a atmosfera propícia por meio de consideração e empatia”. O limite para cessar o jogo dramático é o que a criança impõe, quando o educador perceber que de alguma forma já não há mais prazer no seu realizar, de forma discreta o mesmo deve cessar a brincadeira direcionando-os para outra atividade.

Este é um jogo que implica primeiramente, prazer. É impossível por consequência que seu desenvolvimento aconteça sem causar prazer a todos-jogadores e observadores- que nele participam. Se a regra primeira é o prazer do grupo, o jogo deve ser interrompido sempre que o prazer cessar. (REVERBEL, 1998, p. 110).

Será nítido para o educador e para todos que cercam a criança nos mais diversos núcleos sociais que está faz parte o quanto o incentivo ao jogo dramático a beneficia, principalmente no que se refere à interação e aceitação do outro, o que consequentemente contribuirá na aquisição do conhecimento e em ensinamentos e momentos que por ela certamente não serão esquecidos.

6. CONSIDERAÇÕES

Este artigo deu continuidade à pesquisa iniciada em nossa graduação a respeito do Jogo dramático no processo de Ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Neste, aprofundamos nosso discurso através de um levantamento bibliográfico na qual outros autores foram inseridos e novos conceitos abordados, no entanto, nosso foco foi direcionado para os contos de fadas e como o jogo dramático poderá ser utilizado como recurso pedagógico na assimilação destes.

Nossa pretensão não foi a de relatar tão somente o que estes pesquisadores e educadores vivenciaram na sua prática, mas a de apresentar aos leitores deste trabalho uma nova visão sobre as diversas possibilidades que o jogo dramático oferece, no que se refere ao desenvolvimento da criança e das brincadeiras destas, em seu mundo de fantasias.

Desse modo, foi possível então não apenas obter respostas para algumas questões que nortearam este trabalho, mas também reconhecer a importância desta atividade. O brincar, com os jogos e a literatura infantil, é primordial para o desenvolvimento da autonomia e identidade da criança e não deve ser encarada simplesmente como uma forma desta liberar suas energias, mas, sim de associar seu mundo interior com o real.

Com efeito, chama-se a atenção da educadora para a importância de ampliar e entender o que é educar, e assim, considerar a questão inerente do lúdico na criança, na qual permite que ela expresse seu modo de ser em totalidade. O que ressaltamos é que é válida a busca do conhecimento teórico do que seja o ato de brincar pela criança, porém, apenas este conhecimento sem qualquer ação não surtirá qualquer efeito nem tão pouco contribuirá para a práxis que contemple este aspecto, é importante compreender na prática como esta abordagem que é motivadora e criadora, acontece.

São incontáveis as possibilidades que o brincar oferece para que o processo de desenvolvimento e aprendizagem seja oportunizado, através da brincadeira a criança deterá com mais facilidade o que lhe é transmitido. E nestas possibilidades

encontra-se o Jogo Dramático, um facilitador que não dispõe de variados artifícios para que se desenvolva, visto que a imaginação já faz parte do ser humano e na infância esta é mais latente.

Concluimos então, o quanto é necessário e relevante, que a professora de Educação Infantil analise sua prática e introduza na mesma o conhecimento e o uso de ferramentas que o auxiliarão no desenvolvimento de suas crianças de forma lúdica e prazerosa, facilitando assim a absorção do que lhes é transmitido, nesta postura reside o objetivo do ato pedagógico e certamente o êxito em educar.

Recomendamos que seja descartada a ideia de que brincar é apenas passatempo para as crianças, ou algo a ser feito nas horas em que faltam conteúdos a serem trabalhados pelas educadoras.

Consideramos que nos jogos dramáticos encontram-se o prazer de representar e a autonomia da criança, que enriquecerá esta prática a partir do momento que adentrar nos jogos, criativamente, inventando estratégias, (des)organizando, (re)criando, se expressando, sendo o que realmente ela é e aprendendo o que precisará ser, quando for adulta.

Enfim, pretende-se educar muito bem às crianças, mas não apenas para serem futuros profissionais bem-sucedidos nas suas carreiras. É importante educar as crianças apresentando-lhes possibilidades de encontrar situações lúdicas e felizes com o uso dos jogos dramáticos adaptados dos contos de fadas, que lhes permitam, ao mesmo tempo, aprenderem a viver em harmonia com a sua comunidade, a brincar despreocupadamente com seus pares, mas sempre fazendo o bom uso da criatividade, do respeito, do afeto e da solidariedade para com o outro.

Dessa maneira, certamente não teremos apenas crianças formadas para serem inteligentes, bem-educadas e aplicadas, mas principalmente formaremos seres humanos mais integrados com o mundo que lhe cerca, mais capazes de interagir com as demais crianças, com os jovens, adultos e idosos, que rejeitem as desigualdades e injustiças sociais e respeitem todas as diferenças histórico-culturais existentes nas nossas sociedades, contemporâneas, avançadas ou não, mas sempre mutantes e complexas.

REFERÊNCIAS

- ARCE, Alessandra; DUARTE, Newton (Orgs.); FACCI, Marilda G. D et al... **Brincadeira de papéis sociais na educação infantil: as contribuições de Vigotski, Leontiev e Elkonim.** São Paulo: Xamã, 2006.
- ARIÈS. Philippe. **História Social da Criança e da Família.** Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- AROEIRA, Maria Luisa Campos, SOARES, Maria Inês B. MENDES, Rosa Emilia de A. **Didática de pré-escola: vida criança: brincar e aprender.** São Paulo: FTD, 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil.** Brasília: MEC/SEF, 1998.
- _____. Ministério da Justiça. Secretaria de Estado dos Direitos Humanos. **Estatuto da Criança e do Adolescente.** Brasília: Unicef, 1990.
- _____. Lei de Diretrizes e bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Brasília: MEC, 1996. Disponível em: <www.senado.gov.br/legeras>. Acesso em: 12.Novembro.2017.
- CAVALCANTI, Joana. **Caminhos da literatura infantil e juvenil: dinâmicas e vivências na ação pedagógica.** São Paulo: Paulus, 2002.
- CARVALHO, Levindo Diniz. **Infância, Brincadeira e Cultura.** Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Federal de Minas Gerais, 2009.
- COELHO, Nely Novaes. **O conto de Fadas.** São Paulo: Ática, 1987.
- FREIRE, Paulo. **Professora sim, tia não: Cartas a quem ousa ensinar.** São Paulo: Olho d'água. 1997
- FREITAS, E. R. S. S & SOUZA, R. J. O jogo dramático na construção da criança leitora. **Revista Contemporânea de Educação.** n. 6. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.
- KISHIMOTO, Tizuko Mochida. (Org.); **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez, 2011
- MACHADO, Maria Clara. **Teatro na Educação.** Disponível em: <www.bernardojablonski.com/pdfs/graduacao/teatro_na_educacao.pdf>. Acesso em: 15.Novembro.2017.
- MANTOVANI, Alfredo; SOLANO, Rosario Navarro. **O jogo dramático de 5 a 9 anos.** São Paulo: Cortez, 2016
- MOISÉS, Massaud. **A criação literária: Prosa.** São Paulo: Cultrix, 2006.
- MULLER, Fernando; REDIN, Marita Martins. **Infâncias: Cidades e escolas amigas das crianças.** Porto Alegre: Mediação, 2007.

PIAGET, Jean. **A epistemologia genética**: sabedoria e ilusões da filosofia, problemas de psicologia genética. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

PUPO, Maria Lúcia de Souza Barros. Para Desembaraçar os Fios. **Educação & Realidade**. Vol. 30, núm. 2, julho- dezembro 2005. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=317227042010>>. Acesso em: 15 Novembro 2017.

REVERBEL, Olga Garcia. **Jogos Teatrais na Escola**. 2. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

RUGNA, Betina. **Teatro em sala de aula**: Guia prático para o professor. São Paulo: Alaúde, 2009.

SLADE, Peter. **O jogo dramático infantil**. São Paulo: Scipione, 1997.

VIDOR, Heloise Baurich. **Drama e teatralidade**: O ensino do teatro na escola. Porto Alegre: Mediação, 2010.

VIGOTSKI, Lev Semionovich. **O desenvolvimento psicológico na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VIGOTSKI, Lev Semionovich. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Ática, 2009.