



**XXIII
SEINPE**
FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

CONTOS AMAZÔNICOS: VIVENCIANDO A LUDICIDADE NA BRINQUEDOTECA

SALES, Clotilde Tinoco – Doutora - UFAM – clotildetsales@ufam.edu.br

SILVA, Elclis Araujo da – Estudante UFAM – elclis.silva@ufam.edu.br

SILVA, Larissa Ipuchima da - Estudante – UFAM –
larissa.ipuchima@gmail.com

Eixo 01 - Inovação e Educação: pesquisas sobre as tecnologias em contextos amazônicos: explorar metodologias; processos educativos inovadores; experiências, práticas; tecnologias em espaços educacionais amazônicos.

A contação de histórias, os jogos, o brinquedo, as brincadeiras, atividades lúdicas e as linguagens artísticas (o desenho, a pintura, a escultura, o recorte, a colagem, a música, a dança, o teatro), desde a mais tenra infância estão presentes no universo infantil, pois, é interagindo por meio desses diferentes instrumentos que as crianças adquirem seu conhecimento de mundo, se apropriam da cultura e, ao mesmo tempo, criam cultura, isto é, expressam formas diferentes de olhar e compreender tudo o que faz parte de suas experiências, suas vivências.

Nessa perspectiva, a brinquedoteca da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Amazonas, se constitui um espaço acolhedor e prazeroso para atender a diferentes processos educativos formativos. O referido espaço está organizado em forma de cinco ateliês mantendo objetivos embasados na pedagogia do brincar, propícios ao pleno desenvolvimento das potencialidades da criança, bem como oferecendo aos estudantes de pedagogia a articulação entre ensino, pesquisa e extensão, como formação e preparação à prática docente. Ao apropriar-se dos fundamentos teóricos-metodológicos os futuros pedagogos tem a oportunidade de aprender e conhecer quais as singularidades da criança, como ela pensa, como trabalha sua imaginação, criatividade e interesses, como interage com seus pares.

Partindo desse olhar, espera-se que o futuro profissional possa conceber a criança como sujeito social, cidadão de direitos e, dessa forma, promova a formação integral de suas potencialidades, valorize seu protagonismo em diversas situações de experiências e aprendizagens. Mônica Massa (2015) relaciona aprendizagem com ludicidade, compreendendo que vivências lúdicas são um caminho para uma nova forma de construção do conhecimento.



**XXIII
SEINPE**
FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA EDUCAÇÃO DO AMAPÁ

Por sua vez, Vygotsky abordando sobre imaginação, a define como uma atividade criadora que depende “da riqueza e da diversidade da experiência anterior da pessoa porque essa experiência constitui o material com que se criam as construções da fantasia”, assim os mitos e contos são construções fantasiosas vindas de elementos da realidade (SILVA, FRANCHI, 2018).

No decorrer da narração das lendas: Iara, Vitória-Régia, Boto Cor de Rosa (com uso de maquete representando cada sequência da história), observou-se que as crianças estavam com a imaginação aguçada. Tinham atenção, envolvimento e interagiam com curiosidade sobre a cultura amazônica, faziam perguntas sobre o tema e expressavam o que achavam interessante das lendas. Em todos os momentos estava evidente o interesse das crianças, em contato com os diversos materiais do acervo nos ateliês, como: livros sensoriais, histórias dos Irmãos Grimm, lendas amazônicas.

Para Vygotsky, a contação de histórias é um instrumento sociocultural muito importante para o desenvolvimento humano, pois promove a interação social, auxilia no desenvolvimento da linguagem e na assimilação de conceitos culturais, bem como permite a participação ativa da criança no processo de aprendizagem, mediada pelas narrativas.

Fronckowiak (2011) afirma que a literatura é capaz de nos envolver e de “fazer parar o tempo”, de se explorar um mundo novo, lúdico e criativo, envolvido pela subjetividade e afetividade, que é próprio do ser humano. Assim, a contação de histórias aproxima as crianças de diferentes realidades, promovendo interação entre seus pares e troca de experiências e saberes entre as diferentes culturas.

Palavras-chave: Brinquedoteca, Ludicidade, Sociocultural, Interação.

Referencias

FRONCKOWIAK, Ângela **O educador mediador no desenvolvimento das diferentes linguagens da criança** / Ângela Fronckowiak, Antonia Fernanda Jalles, Gabriel de Andrade Junqueira Filho, Gabriel Guimard, Lisete Arnizaut de Vargas, Patrícia Fernanda Carmem Kebach; série editada por Suzi Mesquita Vargas. – Brasília: Gerdau, Fundação Maurício Sirotsky Sobrinho, 2011.

MASSA, Monica de Souza. **Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito**. APRENDER - Cad. de Filosofia e Psic. da Educação Vitória da Conquista Ano IX n. 15 p.111-130 2015.



**XXIII
SEINPE**
FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

SILVA, Maurício; FRANCHI, Vanessa Leão. VIGOTSKI, Lev Semionovitch. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: expressão popular, 2018.