# O PAPEL DA ARTE E EXPRESSÃO ARTÍSTICA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

MINIRRA DE SOUSA

RESUMO

A arte é uma das fases mais importantes na vida escolar das crianças. E além da alfabetização sabemos que a brincadeira também é essencial para o desenvolvimento infantil e através dos jogos e das brincadeiras podemos facilitar esse processo. Não tenho a intenção de dizer que o processo de alfabetização só acontece com a ludicidade, mas sim, que o envolvimento do lúdico desperta mais interesse, enriquecendo e favorecendo esse processo de forma mais tranquila e prazerosa. No brincar as crianças conseguem interagir e adquirir novos conhecimentos e experiências necessárias para o processo de alfabetização. Os jogos educacionais são recursos enriquecedores por meio dos quais se busca o aumento de possibilidades de aquisição de aprendizagem, construção de autoconfiança e motivação em relação o conteúdo formal a ser aprendido. O presente trabalho teve origem na relevância que atribui a ludicidade no desenvolvimento do processo de alfabetização com os alunos do 1 ano. Diante desse tema busquei autores que me auxiliaram na definição dos principais conceitos envolvidos nesse estudo, essas contribuições teóricas me fizeram refletir e compreender os conceitos em questão e ampliar o meu olhar para o tema em abordado. Por essa razão trago nesse trabalho atividades desenvolvidas em minha prática pedagógica utilizando a ludicidade no processo de alfabetização. O ato de brincar é tão importante para a criança que se tornou um direito garantido na Declaração Universal dos Diretos da Criança, onde no quarto deixa claro que criança terá direito a alimentação, recreação e assistência médica adequadas. Estabelecendo de forma igualitária que a recreação é tão importante quanto a alimentação e a saúde para a criança. Sendo assim, o brincar é muito importante no processo de desenvolvimento da criança.

Palavras-chave: Arte; Lúdico; Brincadeira; Educação.

ABSTRACT

Art is one of the most important phases in children's school lives. And in addition to literacy, we know that play is also essential for child development and through games and games we can facilitate this process. I do not intend to say that the literacy process only happens with playfulness, but rather that the involvement of playfulness arouses more interest, enriching and favoring this process in a more peaceful and pleasurable way. When playing, children are able to interact and acquire new knowledge and experiences necessary for the literacy process. Educational games are enriching resources through which we seek to increase learning acquisition possibilities, build self-confidence and motivation in relation to the formal content to be learned. The present work originated from the relevance attributed to playfulness in the development of the literacy process with 1st year students. Faced with this topic, I sought out authors who helped me define the main concepts involved in this study. These theoretical contributions made me reflect and understand the concepts in question and broaden my perspective on the topic at hand. For this reason, I bring into this work activities developed in my pedagogical practice using playfulness in the literacy process. The act of playing is so important for children that it has become a right guaranteed in the Universal Declaration of the Rights of the Child, where the room makes it clear that children will have the right to adequate food, recreation and medical care. Establishing equally that recreation is as important as nutrition and health for the child. Therefore, playing is very important in the child's development process.

Keywords: Art, Playfulness, Play, Education.

## INTRODUÇÃO

Na longa jornada de trabalho notei o quão importante é para as crianças o momento da arte, do brincar e o quanto isso era prazeroso, contudo, era muitas vezes deixado de lado pelos professores, pois trabalhar o lúdico requer tempo e muita dedicação para que seja um trabalho proveitoso.

Nos dias de hoje temos a impressão que a sociedade não vê a brincadeira como forma de aprendizado, mas sim como perca de tempo onde o professor deveria estar dando um conteúdo ao invés de brincar.

Quando a criança tem a oportunidade de escolha, que inicia com o brincar, ela exercita a sua liberdade e assim se torna uma criança mais observadora e crítica. As participações e as transformações introduzidas pela criança na brincadeira devem ser valorizadas, tendo em vista o estímulo ao desenvolvimento de seu conhecimento.

O vivenciar da ludicidade no contexto escolar seja através de jogos, brincadeiras ou outra atividade lúdica direcionada, é importante para a formação do sujeito e contribui para tornar o processo ensino e aprendizagem mais agradável. A palavra “lú-

dico" vem do latim ludus e significa brincar.

Segundo Piaget, o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, que não representa somente o jogar, mas sim pode ser encontrado em várias manifestações como na dança, teatro, brincadeiras, construção de materiais concretos e nas histórias.

Na busca de um novo conceito de alfabetização, o lúdico surge como um recurso didático dinâmico que proporciona resultados positivos na educação, envolvendo o aluno no processo de aprendizagem e também exigindo do professor maior engajamento e planejamento das atividades executadas em aula.

A BNCC (2017), estabeleceu também os campos de experiência, fundamentais para que a criança possa aprender e se desenvolver:

O eu, o outro e o nós;

Corpo, gestos e movimentos;

Traços, sons, cores e formas;

Escuta, fala, pensamento e imaginação;

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

O objetivo é reconhecer a importância e significância do lúdico na vida da criança e principalmente no processo de alfabetização estimulando através dos jogos a curiosidade, a criatividade e o raciocínio aluno.

Desenvolver práticas de atividades que sejam acolhedoras e prazerosa no processo de aprendizado.

Através do lúdico, o professor tem a chance de tornar sua prática pedagógica inovadora, pois além de desenvolver atividades divertidas, o professor pode proporcionar situações de interação entre os alunos melhorando a forma de relacionamentos entre os mesmos.

Segundo Vygotsky (1984), o brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. "O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem. " Nesse sentido, o professor deve procurar proporcionar situações de aprendizagem motivadoras, de acordo com o nível de desenvolvimento cognitivo do aluno, em atividades que possam desafiá-lo, despertando assim seu interesse pelo que está sendo ensinado em sala de aula.

O jogo tem relação direta com a diversão. Utilizá-lo como recurso pedagógico pode tornar o processo de ensino e aprendizagem em um momento divertido e prazeroso, tanto para o aluno quanto para o professor. Nesse sentido, o jogo passa a desempenhar um papel diferente no contexto escolar, quando planejados e bem aplicados, com objetivos definidos.

De acordo com Vygotsky (1984), é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva.

Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras. É muito importante que os educadores mudem os padrões de conduta em relação aos educandos, deixando de lado os métodos e técnicas tradicionais e passem a acreditar que o lúdico é eficaz como estratégia do desenvolvimento em sala de aula. É muito provável que os professores alfabetizadores prefiram utilizar o método tradicional pois o lúdico requer tempo, o lúdico é um importante aliado no processo da alfabetização, pois as crianças devem se sentir confortáveis e seguras, pois ao brincar elas aprendem sem perceber. Os jogos educativos, em sua essência, levam ao aprendizado a partir do lazer e diversão, sendo que o tamanho da motivação da criança está interligado à forma e à abordagem dada pelo foco educacional apresentada. A vida da criança é uma sucessão de experiências de aprendizagem adquirida por ela mesma, quando tem a oportunidade de interação.

Ao chegar à escola, ela traz consigo infinitas experiências e conhecimentos acumulados, conquistados por meio de exploração visual, auditiva, jogos, brincadeiras, conversas, passeios, contatos, brinquedos, que influenciarão no processo de aprendizagem. Os renomados autores não indicam que o lúdico é a fórmula mágica que irá sanar todos os problemas de aprendizagem, nem muito menos que se deve substituir a educação tradicional pelo lúdico. Mas veem no lúdico uma alternativa importantíssima para a melhoria no intercambio ensino aprendizagem e uma ponte que certamente auxiliará na melhoria dos resultados por partes dos educadores interessados em promover mudanças.

## DESENVOLVIMENTO- JOGOS E BRINCADEIRAS

Segundo Kishimoto (2003) definir jogo não é fácil, cada pessoa pode entender de modo diferente. Os jogos mesmo que tenham a mesma denominação, mas tem as suas especificidades.

O jogo pode ser visto como o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema

de regras e um objeto.

Pode-se ver que o jogo pode ter utilizações diferentes, cada povo tem sua maneira de jogar ou brincar de acordo com a sua cultura, com o seu povo. Cada um aprende de uma maneira.

Antigamente o jogo era inútil, não sério. Nos tempos do Romantismo, aparece como algo sério e para educar as crianças.

Já o brinquedo não possui um sistema de regras que determinam sua utilização. O brinquedo incentiva a reprodução de imagens da realidade, Kishimoto (2002), diz que um dos objetivos é ser um substituto dos objetos reais para a criança.

Os jogos mesmo que tenham a mesma denominação, mas tem as suas especificidades O jogo pode ser visto como o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e um objeto.

O jogo está presente na escola, o professor permitindo ou não. Porém é um jogo em que as regras são predeterminadas e a única ação que é permitida às crianças é obedecer, seguir as regras. (Kishimoto, 2002).

O ato de jogar e de brincar exige da criança movimentação física e provoca desafio mental. O mundo da fantasia, da imaginação e da brincadeira é um mundo onde a criança está em exercício constante, tanto nos aspectos físicos ou emocionais como, principalmente, no aspecto intelectual. Jogar em sala de aula proporciona momentos de interação e aprendizagem, pois é um dos meios mais estimuladores da construção do conhecimento. O jogo promove a aprendizagem informal e formal, pois ele auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor como também no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação e a criatividade.

De acordo com o pensamento de Cagliari acredito que a utilização do lúdico torna a aprendizagem produtiva tanto para o aluno quanto para o professor, fazendo com que o processo de alfabetização tenha sentido para o aluno. A alfabetização poderia ser um processo de construção de conhecimentos que se faz com facilidade, porém tornou-se um pesadelo nas escolas. Nas séries iniciais a criança tem uma resistência maior à atitude autoritária porque ainda não aprenderam a se submeter ao que veem e ouvem. A individualidade é uma forte marca da personalidade das crianças.

Segundo Cagliari (1998) o Brasil precisa modificar profundamente a educação, especialmente, a alfabetização. Para que isso aconteça é preciso professores com melhor formação técnica. Enquanto as escolas continuarem formando mal os professores, a alfabetização e todo o processo escolar no geral irão continuar seriamente comprometidos.

Com a divulgação dos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental na área de Língua Portuguesa, pode-se destacar no âmbito educacional uma preocupação com as dificuldades de leitura e escrita nas séries inicias pelo fato de um trabalho que não é adequado com a alfabetização.

A linguagem passou a ser vista como uma ferramenta de comunicação. Não é mais valorizada apenas uma linguagem padrão ou culta como elemento de produção escrita e oral.

Jogar em sala de aula proporciona momentos de interação e aprendizagem, pois é um dos meios mais estimuladores da construção do conhecimento. O jogo promove a aprendizagem informal e formal, pois ele auxilia no processo ensino aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor como também no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação e a criatividade. Conforme a atividade, ela passa a desenvolver as suas habilidades, vai conhecendo a sua capacidade e desenvolvendo cada vez mais a autoconfiança.

Com isso, podemos ver que o jogo é importante para desenvolvimento intelectual e social da criança, podendo estimular sua criticidade, criatividade e habilidade sociais. O professor quando oferece atividades lúdicas ao aluno, permite que ele interaja através a Língua Portuguesa de maneira dinâmica, expondo ideias, interpretando texto e ultrapassando seus conhecimentos para outras áreas. Observa-se que o professor exerce um papel muito importante no processo de alfabetização das crianças O grande desafio para o educador, no contexto atual, é ensinar os conteúdos propostos pelos programas curriculares de uma forma criativa.

A história da escrita irá servir para mostrar aos alunos que ela gira em torno de palavras, e não apenas de letras. Isso facilitará mais para frente, quando o aluno tiver que segmentar a fala para escrever a palavra.

Cagliari (1998) diz que quando se chega à apresentação do alfabeto, é melhor falar dele logo e mostrar todas as letras de uma vez. Para isso, seria melhor que houvesse uma faixa com o alfabeto das letras de forma maiúscula na sala. Ensina-se o nome das letras para que os alunos tenham um referencial dos sons das letras.

A arte e a expressão artística desempenham um papel crucial no desenvolvimento infantil, influenciando todas as áreas do crescimento e aprendizado das crianças. Por meio da arte, as crianças exploram e ex-

perimentam o mundo ao seu redor de maneira única e significativa. A criação artística permite que expressem suas emoções, pensamentos e experiências de forma não verbal, o que é fundamental, especialmente para aquelas que ainda não têm pleno domínio da linguagem.

Além disso, a arte promove o desenvolvimento da motricidade fina e grossa, estimulando habilidades como coordenação, destreza e controle muscular. Durante o processo criativo, as crianças tomam decisões, resolvem problemas e desenvolvem sua capacidade de pensamento crítico e criativo.

Através da arte, as crianças aprendem a observar, interpretar e apreciar o mundo ao seu redor de maneiras novas e diversas. Elas têm a oportunidade de explorar diferentes materiais, texturas, cores e formas, desenvolvendo assim sua percepção sensorial e cognitiva.

Esse processo de observação e interpretação é fundamental para o desenvolvimento da consciência estética das crianças, permitindo que apreciem a beleza e a diversidade do mundo de forma mais profunda e significativa. Através da arte, as crianças também têm a oportunidade de expressar sua própria identidade e visão de mundo, desenvolvendo assim uma maior autoconsciência e autoestima.

Ao explorar diferentes materiais, texturas, cores e formas, as crianças desenvolvem habilidades sensoriais e motoras essenciais, como a coordenação, a percepção tátil e a destreza manual. Essas habilidades são fundamentais não apenas para a prática artística, mas também para muitas outras atividades do dia a dia, como escrever, desenhar, pintar e manipular objetos.

Essas habilidades sensoriais e motoras desenvolvidas por meio da exploração artística são transferíveis para uma ampla gama de atividades do dia a dia. Por exemplo, a coordenação motora fina adquirida ao manusear pincéis, lápis e outros materiais de arte também é fundamental para tarefas como amarrar os sapatos, usar talheres e escrever com precisão.

Além disso, a percepção tátil desenvolvida ao explorar diferentes texturas na arte pode ajudar as crianças a reconhecerem e interpretarem informações sensoriais em seu ambiente, o que é importante para atividades como identificar objetos por meio do tato ou discernir entre diferentes texturas de alimentos.

A destreza manual aprimorada através da manipulação de materiais artísticos também é essencial para uma variedade de habilidades cotidianas, como recortar papel, dobrar roupas e usar ferramentas ou dispositivos eletrônicos com precisão.

Ao praticar atividades artísticas que envolvem o uso de cores e formas, as crianças também desenvolvem habilidades de discriminação visual e percepção espacial, que são importantes para a leitura, a matemática e outras disciplinas acadêmicas.

Além disso, a exploração artística estimula o pensamento crítico e o raciocínio criativo das crianças, capacitando-as a encontrar soluções criativas para problemas e desafios em diversas áreas da vida.

Portanto, investir no desenvolvimento das habilidades sensoriais e motoras por meio da arte não apenas enriquece a experiência artística das crianças, mas também prepara-as para enfrentar com confiança e habilidade as demandas do mundo moderno, onde competências como coordenação, percepção e destreza são valorizadas em diversas situações e contextos.

Além disso, a arte proporciona às crianças um espaço seguro e livre de julgamentos, onde podem experimentar, arriscar e aprender com seus erros sem medo de reprovação. Isso promove a criatividade, a curiosidade e a iniciativa das crianças, incentivando-as a explorar novas ideias e abordagens em seu processo criativo.

Ao participar de atividades artísticas, as crianças também desenvolvem habilidades sociais importantes, como a capacidade de trabalhar em grupo, compartilhar recursos e colaborar com os outros. Elas aprendem a valorizar e respeitar as diferentes perspectivas e experiências dos colegas, desenvolvendo assim uma maior empatia e compreensão intercultural.

Por fim, a arte desempenha um papel crucial no desenvolvimento da imaginação e da criatividade das crianças, estimulando a exploração de novas ideias, conceitos e possibilidades. Ela encoraja as crianças a pensarem fora da caixa, a questionarem o status quo e a buscarem soluções inovadoras para os desafios que enfrentam.

Em suma, a arte é uma ferramenta poderosa e transformadora no desenvolvimento infantil, promovendo o crescimento emocional, cognitivo, social e motor das crianças de maneira holística e integrada. Portanto, é fundamental que a arte seja valorizada e integrada de forma significativa no currículo educacional e na vida cotidiana das crianças, proporcionando-lhes oportunidades ricas e enriquecedoras para explorar, criar e se expressar.

Além disso, a prática artística promove a autoestima e a autoconfiança, pois as crianças se sentem orgulhosas de suas criações e reconhecem o valor de sua expressão individual. Isso é fundamental para o desenvolvimento de uma identidade positiva e saudável.

Além disso, a prática artística proporciona às crianças um espaço seguro e livre de julgamentos, onde podem experimentar, errar e aprender com seus erros sem medo de reprovação. Isso promove a resiliência e a perseverança, habilidades essenciais para o sucesso não apenas na arte, mas em todas as áreas da vida.

A arte também estimula a imaginação das crianças, incentivando a criação de mundos e realidades alternativas. Esse exercício da imaginação é fundamental para o desenvolvimento da criatividade, uma habilidade que é cada vez mais valorizada em um mundo em constante mudança e complexidade.

Além disso, a participação em atividades artísticas em grupo promove a colaboração e o trabalho em equipe, à medida que as crianças aprendem a compartilhar ideias, recursos e responsabilidades para alcançar um objetivo comum. Essas experiências ajudam a desenvolver habilidades sociais e emocionais importantes, como empatia, comunicação eficaz e respeito mútuo.

A arte também pode servir como uma forma de terapia para crianças que enfrentam desafios emocionais, traumas ou dificuldades de aprendizado. O processo de criação artística pode proporcionar um meio de expressão e cura, permitindo que as crianças processem e expressem suas emoções de maneira construtiva e positiva.

Além disso, o envolvimento com a arte desde tenra idade pode estimular o interesse contínuo e duradouro pela expressão criativa ao longo da vida. As crianças que são encorajadas a explorar e apreciar a arte desde cedo têm mais probabilidade de se tornarem adultos culturalmente conscientes e engajados, capazes de apreciar e contribuir para o mundo das artes.

Em resumo, a arte desempenha um papel multifacetado e vital no desenvolvimento infantil, influenciando não apenas o crescimento cognitivo e emocional, mas também promovendo habilidades sociais, criativas e motoras essenciais para o sucesso e a realização pessoal das crianças. Portanto, é fundamental que a arte seja valorizada e integrada de forma significativa no currículo educacional e na vida cotidiana das crianças.

O lúdico desempenha um papel fundamental no processo de alfabetização, pois proporciona um ambiente de aprendizado prazeroso, estimulante e significativo para as crianças. Ao incorporar atividades lúdicas, como jogos, brincadeiras, músicas e histórias, o professor cria oportunidades para que os alunos explorem a linguagem de maneira natural e intuitiva.

O uso de atividades lúdicas na alfabetização torna o processo mais dinâmico e envolvente, ajudando a manter a motivação e o interesse das crianças ao longo do tempo. Além disso, o caráter lúdico das atividades reduz a ansiedade e o medo associados à aprendizagem da leitura e escrita, permitindo que os alunos se sintam mais confiantes e seguros em sua jornada de alfabetização.

Os jogos e brincadeiras também oferecem oportunidades para a prática regular das habilidades de leitura e escrita de forma contextualizada e significativa. Por meio de atividades como caça-palavras, bingo de letras, jogo da memória com palavras, entre outros, as crianças têm a chance de aplicar os conhecimentos recém adquiridos de maneira divertida e interativa.

Além disso, o lúdico favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais importantes para a alfabetização. Durante as brincadeiras e jogos, as crianças exercitam a concentração, a memória, a atenção e o raciocínio lógico, ao mesmo tempo em que aprendem a trabalhar em equipe, a respeitar regras e a resolver conflitos de forma construtiva.

O professor desempenha um papel crucial como mediador do processo de aprendizagem lúdica, criando um ambiente seguro e estimulante para que os alunos explorem e experimentem a linguagem de maneira ativa e autônoma. Ao planejar e conduzir atividades lúdicas, o professor pode adaptar o conteúdo às necessidades e interesses individuais dos alunos, promovendo assim uma aprendizagem mais personalizada e significativa.

Em resumo, o lúdico é um grande parceiro tanto do aluno quanto do professor no processo de alfabetização, oferecendo uma abordagem pedagógica eficaz e prazerosa para a aquisição da leitura e escrita. Ao integrar atividades lúdicas de forma consistente e criativa em sala de aula, o professor pode potencializar o aprendizado dos alunos e promover um ambiente de ensino mais inclusivo, colaborativo e estimulante.

Por fim, a arte e a expressão artística proporcionam às crianças um meio de comunicação e conexão com os outros, permitindo-lhes compartilhar suas experiências, ideias e sentimentos de maneira significativa e empática. Em suma, a arte desempenha um papel vital no desenvolvimento integral e holístico das crianças, estimulando sua criatividade, imaginação e bem-estar emocional. O lúdico no processo de alfabetização é um grande parceiro do aluno e o professor. Deve estar constantemente nesse processo, ele é quem facilita a aquisição da escrita e da leitura.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo da pesquisa foi reconhecer a importância e significância do lúdico na

vida da criança e principalmente no processo de alfabetização estimulando através dos jogos a curiosidade, a criatividade e o raciocínio aluno, e por isso foi reconhecido que o trabalho na área de ludicidade é um campo em desenvolvimento que possibilita não somente o aprendizado do aluno, mas também a profissionalização do docente em busca de aulas com rendimento positivo e satisfatória o aluno tem que ter o desejo pelo aprendizado, e essas novas técnicas possibilita uma inserção satisfatória, fazendo com que uma simples aula torne-se menos exaustiva e mais apreciada.

A partir do momento que é inserido uma brincadeira seja ela individual ou em grupo, é construída uma série de conhecimentos e várias habilidades são desenvolvidas, além de serem criadas diversas estratégias para solucionar os conflitos emocionais. Considerando importante essa construção da criança e privilegiando o brincar, mesmo assim é necessária uma atenção especial. O objetivo dessa pesquisa foi analisar a importância do lúdico no processo de alfabetização nas series iniciais.

A partir do primeiro momento que foi apresentado os jogos para os alunos, pude observar o entusiasmo e interesse em aprender, ate mesmo os alunos com mais dificuldades mostraram um prazer e uma tranquilidade dando um retorno satisfatório.

Sendo assim concluo que existem possibilidade de tornar as aulas mais prazerosas trazendo para sala de aulas jogos e brincadeiras para atrair os alunos dessa idade, o professor pode aliar seus objetivos pedagógicos aos desejos dos alunos criando em suas atividades diárias um ambiente mais agradável e divertido.

Ao se envolverem em atividades artísticas, as crianças são desafiadas a pensar de maneira inovadora e a encontrar diferentes abordagens para expressar suas ideias e emoções. Isso promove o desenvolvimento do pensamento crítico, à medida que as crianças avaliam suas próprias criações e tomam decisões sobre como melhorar e aprimorar seu trabalho.

Além disso, a arte oferece às crianças a oportunidade de experimentar com diferentes materiais, técnicas e processos, estimulando assim o raciocínio criativo. Ao enfrentarem problemas e obstáculos durante o processo criativo, as crianças aprendem a buscar soluções alternativas, a pensar de forma flexível e a adaptar-se às mudanças de contexto.

Através da arte, as crianças também desenvolvem habilidades de resolução de problemas, pois são desafiadas a encontrar maneiras de transformar suas ideias em realidade, superando limitações técnicas ou materiais que possam surgir. Esse processo de resolução de problemas promove a persistência, a perseverança e a capacidade de lidar com a frustração, habilidades essenciais para o sucesso em todas as áreas da vida.

Além disso, a prática artística encoraja as crianças a explorar diferentes perspectivas e pontos de vista, ajudando-as a desenvolver empatia e compreensão para com os outros. Ao criar arte que reflita suas próprias experiências e sentimentos, as crianças também aprendem a reconhecer e valorizar a diversidade de experiências e culturas ao seu redor.

Por fim, a arte promove a autoexpressão e a autoconsciência das crianças, permitindo-lhes explorar e expressar sua identidade única de maneira criativa e significativa. Isso fortalece a confiança e o senso de autoestima das crianças, capacitando-as a enfrentar desafios e perseguir seus objetivos com determinação e autoconfiança.

Em resumo, a exploração artística desempenha um papel crucial no desenvolvimento do pensamento crítico, do raciocínio criativo e das habilidades de resolução de problemas das crianças, capacitando-as a se tornarem aprendizes independentes e pensadores inovadores em todas as áreas da vida. Portanto, é fundamental que a arte seja valorizada e integrada de forma significativa no currículo educacional, proporcionando às crianças oportunidades ricas e enriquecedoras para desenvolver seu potencial criativo e intelectual.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS


AGLIARI, Luiz Carlos. Alfabetizando sem o bá-bé-bi-bó-bu. São Paulo: Scipicione, 1998.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

CORIA-SABINE, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. Jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas: Papirus, 2009.

DUPRAT, Maria Carolina (org.) Ludicidade na educação infantil. São Paulo, Pearson: 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2002.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In. TIZUKO Morchida Kishimoto. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. A ludicidade na educação infantil: uma atitude pedagógica. Curitiba: IBPEX, 2011.