FERREIRO, Emilia. Psicogênese da língua escrita. Emília Ferreiro e Ana Teberosky; tradução de Diana Myriam Lichtenstein, Liana Di Marco e Mário Corso. – Porto Alegre: Artes Médicas. 1985.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia - Saberes necessários à prática educativa. 29ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

MOLL, Jaqueline. Alfabetização possível: reinventando o ensinar e o aprender. 8° edição revisada e atualizada. Porto Alegre. Mediação, 2009.

MORAIS, Artur Gomes de. Sistema de escrita alfabética. São Paulo. Editora Melhoramentos, 2012.

SILVA, Maria Alice S. Souza e. Construindo a leitura e a escrita: reflexões sobre uma prática alternativa em alfabetização. 3° ed. São Paulo. Ática, 1991.

A IMPORTÂNCIA DA AÇÃO LÚDICA COMO SUPORTE DO ENSINO DA ARTE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MARIA CRISTINA DOS SANTOS JACINTO

RESUMO

A presente pesquisa buscou investigar o suporte das aulas de artes os jogos cooperativos na construção da aprendizagem de crianças na Educação Infantil. Investigar de que forma o professor pode propiciar o brincar e o desenhar de maneira pedagógica e não apenas como um momento de recreação e diversão entre as crianças; Objetivo: ressignificar a prática da arte na Educação Infantil e compreender como ela contribui para a aprendizagem lúdica. Metodologia: pesquisa qualitativo e quantitativo, que proporcionou a coleta de dados através do site Conselho de Reitores das Universidades do Estado de São Paulo – CRUESP, que faz refletir e aprofundar os conhecimentos sobre o tema devido à falta de publicações referente a essa pesquisa de investigação. Além disso, alguns autores foram estudados para obter melhores resultados, como, (Kishimoto 1994, 1999), (Fortuna 2000), (PIAGET 1971), (Dalla Valle 2010), (MALUF, 2003), (ALMEIDA, 2003), sendo
utilizados como referências outros autores no decorrer do projeto desenvolvido.
Palavras-chaves: Aprendizagem, ação lúdica, movimento lúdico, Artes, Educação Infantil.

ABSTRACT

This research sought to investigate the support of arts classes and cooperative games in the construction of children's learning in Early Childhood Education. Investigate how the teacher can promote playing and drawing in a pedagogical way and not just as a moment of recreation and fun among children; Objective: to reframe the practice of art in Early Childhood Education and understand how it contributes to playful learning. Methodology: qualitative and quantitative research, which provided data collection through the Council of Rectors of Universities of the State of São Paulo - CRUESP website, which reflects and deepens the knowledge on the subject due to the lack of publications related to this research research . In addition, some authors have been studied to obtain better results, such as (Kishimoto 1994, 1999), (Fortuna 2000), (PIAGET 1971), (Dalla Valle 2010), (MALUF, 2003), (ALMEIDA, 2003), being other
authors were used as references during the developed project.
Keywords: Learning, playful action, playful movement, Arts, Early Childhood Education.

INTRODUÇÃO

Nesta pesquisa busca-se apresentar o desenvolvimento das aulas de Arte com a ação lúdica no sistema de ensino e aprendizagem de uma criança na educação infantil a partir dos 03 anos de idade, diante da utilização da ludicidade e dos desenhos, todas as crianças em seu desenvolvimento possuem o direito de brincar e na educação infantil não se foge desse foco, porém é onde se utiliza da brincadeira e dos desenhos e colagens para conciliar a aprendizagem, onde é através do desenhar e da ação lúdica que se consegue também o auxílio para o processo do ensino e aprendizagem dessas crianças, a aula de Artes também é um auxílio para o desenvolvimento cognitivo, e o lúdico pode ser aplicado independente se essas crianças possuem alguma

dificuldade ou não.
O papel da Artes nesse processo de desenvolvimento cognitivo serve para contribuir para que a infância aconteça da melhor forma possível.
A utilização dessa ação para a aplicação de um ensino mais amplo, junto com a ludicidade se torna um momento de descobertas do eu e do outro com o mundo a nossa volta, visando também apresentar sobre o papel da escola nesse processo de desenvolvimento e aprendizagem se utilizando do das aulas de Artes e do lúdico.
O projeto aborda que uma boa preparação do pedagogo possui um fundamento essencial na vida da criança e que com o auxilio dos educadores e com o auxilio da Arte e do lúdico faz com que se consigam uma produtividade do ensino, onde não é só o ensino que contam, mas também o desenvolvimento dessa criança, para que a mesma consiga superar as barreiras e as dificuldades que a permeia, mostrando que a mesma pode ser capaz de crescer e ter uma vida normal, pois com auxilio e com amor se consegue alcançar os processos para um bom desenvolvimento cognitivo.
Esse projeto de pesquisa contribuirá para destacar informações que permeiam a Arte e a ludicidade na educação infantil, e validade para o desenvolvimento cognitivo da criança, mostrando que o ato de brincar e de desenhar não se trata apenas de uma distração, mais sim de uma socialização do individuo com os outros e também a fonte para inclusão, e integração social.
Buscando assim analisar e defender a importância da Arte e da ludicidade na educação infantil no processo pedagógico e analisar se a Arte e a ação lúdica é importante como ferramenta pedagógica no desenvolvimento do ensino e aprendizagem.
Mostrar como as atividades de Artes e lúdicas podem ser excelentes recursos pedagógicos no contexto educacional e verificar se elas auxilia no processo e no desenvolvimento cognitivo da criança.
A hipótese desenvolvida apresenta a Arte e a ludicidade como sendo uma atividade que surge a partir do momento que não se torna apenas um ato de brincar mais sim um processo de auxilio no ensino e aprendizagem. Nota-se, assim que é importante e gratificante aprender por meio de atividades de Artes lúdicas, tornando-se mais enriquecedor e atrativo para a criança do que o contato unicamente com os livros a arte, a ludicidade é uma forma de se promover avanços educacionais e para implanta-los e adapta-los as novas metodologias.
Os educadores quando se utilizam corretamente das atividades de Artes e lúdicas favorecem os alunos e favorecem na produtividade de um ensino e aprendizagem mais amplo e eficaz.

1. DESENVOLVIMENTO

1.1. A HISTÓRIA DA INFÂNCIA

Segundo Aries Philippe (1981 p. 65) A infância é uma construção social, diante de sua história podemos entender que sempre existiu criança, porém nem sempre a infância existiu, vemos por base o trabalho escravo infantil do qual a infância sempre foi deixada de lado. Diante disso vemos que São vários os tempos que se mostra a infância, os tempos nos apresentam as mudanças e as realidades e exibições diversas, do qual diante dessas pesquisas vemos que a nossa sociedade foi construída de uma forma da qual ser criança começa a ter muita importância e suas necessidades estão sendo valorizadas, para que o seu desenvolvimento seja da melhor forma possível e que tudo passe a acontecer no tempo certo, pois cada coisa e momento possuem seu tempo exato para acontecer. A infância deve ser compreendida como categoria social e de afetiva importância para a sociedade, e a mesma

deve ter a sua valorização e respeito, para assim construir uma historia diferente das outras.
Para o autor a infância é considerada um artefato social, da qual envolve um campo emergente de estudos, e que desenvolve varias áreas do saber, por esse motivo a infância necessita de diversos métodos e abordagens, das quais determinam diversas imagens sociais sobre a criança e mostra o que muitas passaram e passam com o esquecimento da vivencia em sua infância. Vemos que no decorrer dos séculos surgiu diferentes ideias sobre a infância, no início as criança era vista como um adulto em miniatura, do qual sua educação era responsabilidade e eram feitos por sua família. Poderia sim existir instituição de ensino para o cuidado das crianças em que estivessem em situações desfavoráveis ou que fossem rejeitadas.

2. PROPOSTA TRIANGULAR

A proposta triangular se trata de trajetórias e transformações metodológicas do ensino da arte.
Foi a partir da década de 90 no Brasil que surgiu a proposta triangular do ensino da arte
- criado por Ana Mae Barbosa, a proposta triangular

se trata de uma construção do conhecimento em artes, do qual aborda a uma ligação entre experimentações, codificação e informações que busca apresentar um programa do ensino da arte. Fazendo com que os alunos leiam as obras apresentadas, desenvolvendo a parte critica desses alunos, o fazer arte que se trata de estimular o aluno em sua forma artística.

Para BARBOSA, (2005, p. 144) "O importante é que o professor não exija representação fiel, pois a obra observada é suporte interpretativo e não modelo para os alunos copiarem".

No processo de educação da arte, e em todo processo de ensino/aprendizagem, a postura do educador é de passar informações e deve estimular e respeitar a autonomia dos seus alunos.

A contextualização de uma leitura de obra de arte não tem a obrigatoriedade de limitar- se a biografia do artista ou a história da arte, mas é importante esclarecer que também não as negamos quando estas se fazem necessárias para facilitar a análise da imagem.

Já a partir do fazer artístico espera-se proporcionar uma vivência e experiência durante toda a produção tornando o processo de ensino/aprendizagem completo e significativo para os alunos, aplicando na prática os conceitos estéticos e poéticos abordados durante a leitura e contextualização.

O professor deve estimular e apresentar vários tipos de artes, para que seus alunos explorem inúmeras imagens, que os levem a ler obras de arte, possam se descobrir a

criatividade e capacidade crítica dos alunos, sabendo que a interpretação da obra não é do artista, e sim estimular o fazer artístico dos alunos que tenham uma visão ampla e novas formas de ler o mundo, onde ele busque novos conceitos, conheça novas culturas e mudanças que ocorrem que possa ser crítico e livre para produzir e criar um mundo melhor.

Assim, concluímos que neste processo de educação voltado a uma abordagem triangular no ensino de arte, é fundamental a postura do professor, que deve ser um mediador, um provocador, um questionador, contribuindo, assim, para a aprendizagem e formação integral de seus alunos, pois a arte permitirá a eles um olhar consciente e critico frente às manifestações artísticas e a sociedade como um todo.

3. MOVIMENTOS DE ARTE

Na década de 1980, ocorreu o movimento contra a ditadura militar e esse movimento social acabou contribuindo para que os professores utilizassem dessas ações como uma fonte de se ensinar arte para os alunos, esse movimento fortaleceu a área pedagógica, onde as escolas começaram a utilizar de contextos socioculturais em sala de aula despertando assim as varias habilidade que os alunos possuíam e devendo desenvolver assim o lado critico desses alunos e a capacidades que esses possuíam de interpretar tais movimentos e passar suas informações.

A influência que esse movimento da ditadura teve foi o de influenciar a arte na educação, e isso foi abordado e desenvolvido pela pesquisadora Ana Mae Barbosa, do qual no final do ano de 80 essa pesquisadora realizou estudos e desenvolvem a abordagem ou proposta triangular, do qual 0o ensino da arte deveria ser destacado em três ações sendo eles:

Apreciação de leituras, para despertar uma visão critica dos alunos; O fazer para á pratica artística; A contextualização para conhecer a arte considerando o contexto da mesma de tempo e espaço.

4. A ARTE E A AÇÃO LÚDICA

A arte e a ação lúdica é capaz de desenvolver a capacidade global e cognitiva, e por esse motivo é de grande fundamento que a escola venha dar importância para o processo de formação da criança com o auxilio de desenhos e brincadeiras, pois isso também auxilia para a construção de identidade das crianças. Os desenhos e brinquedos contribuem para o desenvolvimento da autoestima da criança, e a aprendizagem fica mais prazerosa e produtiva,

onde vemos que a brincadeira esta presente a todo o momento na vida da criança, pois é uma fase fundamental em sua vida.

Segundo Santos (2000):

Educadores e pais necessitam ter clareza quanto aos brinquedos, brincadeiras e/ou jogos e desenhos que são necessários para as crianças, sabendo que eles trazem enormes contribuições ao desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar. No jogo, ela está livre para explorar, brincar e/ou jogar com seus próprios ritmos, para autocontrolar suas atividades, muitas vezes é reforçada com respostas imediatas de sucesso ou encorajada tentar novamente, se da primeira alternativa não obteve o resultado esperado (p166).

Sabemos assim que a escola tem um papel importante de proporcionar a socialização da criança com o eu e com o mundo, e assim as aulas de arte e a ludicidade ajuda muito nesse processo. O importante sempre é que os pais e educadores estejam assim cientes de que a ação lúdica faz muito bem para a criança e que através do brincar a mesma irá amadurecer e ser um sujeito de formação de ideias.
As atividades de artes junto com as ações lúdicas promove a aprendizagem, ela é formal e informal, onde pode ser trabalhada dentro ou fora do ambiente escolar, e isso auxilia no processo de ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor da criança e no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, e ajuda no desenvolvimento de suas habilidades, e na formação de sua imaginação e criatividade.
A Lei Federal 8069/90- Estatuto da Criança e do Adolescente, capítulo II, artigo16 que diz o seguinte no inciso IV- Brincar, praticar esportes e divertir-se.
Podemos dizer que as atividades de artes são lúdicas estimula a imaginação da criança, faz com que a mesma se socialize no processo de interpretação social, auxilia a mesma em sua autoestima, libera suas emoções e facilita na aprendizagem, e isso proporciona momentos ricos em interação.
Para Piaget (1976, p.48):
O jogo é uma atividade influente para o exercício da vida social e da atividade construtiva da criança. É possível observar que todo jogo, mesmo os que envolvem regras ou uma atividade corporal, abre espaço para a imaginação, a fantasia e a projeção de conteúdos afetivos, além de toda a organização lógica implícita.

As atividades de artes junto com ações lúdicas influenciam muito na vida da criança, lhe auxiliando construtivamente, pois as brincadeiras constroem a inteligência, e influencia muito na vida educacional e social, e estimula a criança a explorar e investigar informações e a descobrir um novo mundo.
(...) O jogo espontâneo influencia o processo de aprendizagem, uma vez que faz a criança utilizar sua inteligência de modo significativo e a estimula a investigar e explorar. (...) Nesse processo o jogo ocupa um papel importante ele é essencialmente assimilação, assimilação predominando sobre acomodação. (Grassi 2008, p. 75)
Brincadeira permite que a criança desenvolva a afetividade a interatividade e consiga amenizar sua ansiedade de algo, onde brincando irá construir o seu próprio mundo e por esse motivo nos dias atuais as atividades de artes em processos de ações lúdicas vêm se tornando uma ferramenta no trabalho pedagógico e psicopedagógico, algo que possibilita a criança a novas descobertas e aprendizado.
A promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola e, particularmente a pré- escola poderiam se utilizar deliberadamente desse tipo de situação para atuar no processo de desenvolvimento das crianças. (Oliveira 1988, p. 67)

Assim na construção das atividades pedagógicas a mesma deve vir a se basear na vivencia da criança, pois o brincar é um recurso que ensina, educa e desenvolve o processo de formação dessa criança, alguns educadores necessitam de capacitação para utilizar a pratica lúdica, e as instituições de ensino devem investir nessa capacitação desses educadores para que saibam utilizar artes e o lúdico como uma metodologia importante e fundamental nas didáticas e planas de aulas desenvolvidas.
Os professores devem usar das aulas de artes e do lúdico e o educativo, onde educar esta na formação de caráter, juntando o divertimento com a aprendizagem, formando uma criança para o futuro através dos desenhos e brincadeiras.
De acordo com Costa (2005, p.45) a palavra “lúdico” vem do latim ludus e significa brincar. Nesse brincar inclui brinquedos, jogos desenhos e brincadeiras. As práticas lúdicas surgiram para abordar os conhecimentos de diferentes formas, ajudando assim em todas as disciplinas. O lúdico é conhecido como ferramenta essencial para o desenvolvimento das várias competências em especial a percepção da criança.
Desde a história antiga o ato de brincar e de desenhar envolvia toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Em cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado. Os povos primitivos davam à educação física uma importância muito grande e davam liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, acreditando que este poderia ajudar de forma positiva na educação das crianças. (AUSUBEL, 2000)
O desenvolvimento do aspecto de artes e o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, facilitando também os processos de socialização, expressão e construção do conheci-

mento.
Segundo Dohme (2003, p.113) ludicidade refere-se "aos jogos e ate mesmo desenhos pedagógicos; brincadeiras; dinâmicas de grupo; recorte e colagem; dramatizações; exercícios físicos; cantigas de roda; atividades rítmicas e atividades nos computadores".
O lúdico e a arte é uma dimensão que não necessariamente precisa ser apenas para as crianças, mas sim em qualquer fase de nossas vidas, pois ela de forma interativa nos ajuda a compreensão de forma mais avançada.
Santos (2012, p. 4), afirma também que o lúdico consiste basicamente em satisfazer a criança, trabalhando com o real, o concreto, tocando, deslocando, montando e desmontando. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento da brincadeira é considerado importantíssimo, pois ajuda no desenvolvimento cognitivo e facilita a aprendizagem e a interação entre os colegas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste sentindo a prática de artes deve além de ensinar, também auxiliar no resgate da autoestima de cada criança que se encontra até retraído com medo de errar, levando-a a aceitar naquele momento, a sua relação com as demais pessoas e fazendo atividades coletivas. Nota-se que a Pedagogia deve ser algo de reinvenção e apropriações para as crianças, pois a ação lúdica nos dias atuais tem sido um recurso a mais dentro da área da educação e para transmitir e auxiliar na área do conhecimento, os conteúdos certos são de extrema importância.
A arte e o lúdico é algo muito importante para nossos conhecimentos.
A arte e a ludicidade não está somente inserida no ambiente educacional, mas também esta no dia-a-dia, basta ser bem aproveitada, brincar além de gastar energia, também estimula a parte cognitiva do ser humano, fazendo com que o mesmo queira descobrir o que é e para que serve o jogo ou brinquedo que esta utilizando. E assim nos dias de hoje vemos que muito professores se utilizam desse método para estimular o educando em seu processo de desenvolvimento de ensino e aprendizagem, mostrando que uma aula de artes, matemática, entre outras pode ser inserida nas atividades lúdicas.
Quando se sabe utilizar as metodologias corretamente à temática desenvolvida fica mais produtiva, e vem a se tornar uma peça chave para o desenvolvimento educacional, os jogos são uma forma de a criança ou até mesmo o adulto se libertar e criar e assim também vir a expressar emoções e suas sensações é também um momento de criar e conhecer si mesmo e o mundo social, aprendendo a compartilhar e também a ajudar.
É fundamental que o educador busque novas informações e ferramentas param se trabalhar com o lúdico em sala de aula, pois a ludicidade está sendo muito importante nos planos de aulas e planejamentos educacionais, onde a mesma favorece momentos de lazer e momentos de aprendizado.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO DE ARTE-EDUCADORES DO ESTADO DE SÃO PAULO. História da arte educação em São Paulo. São Paulo: AESP, 1986.

BARBOSA, Ana Mae. John Dewey e o ensino da arte no Brasil. São Paulo: Cortez, 2001.

BARBOSA, A. M. Arte-educação no Brasil. Das origens ao modernismo. São Paulo: Perspectiva/ Secretaria da Cultura, Ciências e Tecnologia do Estado de São Paulo, 1991.

BARBOSA, A. M. e SALES, H. M. (org.). O ensino da arte e sua história. São Paulo: MAC/USP, 2005.

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como Instrumento Pedagógico, 2006, p.28. Disponível em: http://www.cdof.com.br. Acesso em 10 de Agosto de 2020.

ALMEIDA, Geraldo: Teoria e prática em psicomotricidade: Jogos atividades lúdicas expressões corporais e brincadeiras infantis. Rio de Janeiro: Wak 2006.160p.

ALVES, Rubem. Histórias de quem gosta de ensinar. São Paulo: Ars Poética, 1995. AUSUBEL, D. P. A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 2000.

BARROS, Darcymires do Rêgo; ERREIRA, Carlos Alberto de Mattos; HEINSIUS, Ana Maria. Psicomotricidade Escolar. Rio de Janeiro: Wak, 2008. 296 p.

BOMTEMPO, Edda. Brinquedo e educação: na