Histórico- Cultural. Tese de mestrado da Faculdade de Educação da USP, 2011. Disponível em: http: www.teses. up.br. Acesso: 25 jan. 2021.
VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
ZINKER, J. Processo Criativo em Gestalt-terapia. São Paulo: Sum

A ARTE COMO FERRAMENTA PEDAGOGICA NO PROCESSO CRIATIVO DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

CLAUDIA FERNANDES BRASILEIRO

RESUMO

A temática deste artigo concentra-se a um trabalho que está preocupado com a melhoria da qualidade da aprendizagem e do ensino da Arte na Educação Infantil, que decorre de atividades pedagógicas, com jogos educativos, na qual o educador deverá proporcionar momentos de aprendizagens múltiplas, entendida como manifestação e expressão de sentimentos, partindo do interesse das crianças e tornando um ambiente prazeroso. Por ser a criança o mais precioso bem da sociedade, devemos considerar que os jogos pedagógicos só adquirem significados, quando se compreende a interdependência dinâmica entre o crescimento, desenvolvimento, inteligência, criatividade, simbolismo, emoção, imaginação e a criação. A arte desempenha um papel potencialmente vital na educação das crianças contribuindo com sua difusão como meio de expressão, de sentimentos, de modo de agir e pensar, por meio do brincar, desenhar, pintar ou construir o que constituem um processo complexo em que a criança reúne diversos elementos de sua experiência, para formar um novo e significativo todo. No processo de selecionar, interpretar e reformar esses elementos, a criança proporciona mais do que um quadro ou uma escultura; proporciona parte de si própria: como pensa, como sente e como vê. Para ela, a arte é atividade dinâmica e unificadora. Este artigo pretende propor um trabalho de Arte na educação infantil com aulas que possibilitem o desenvolvimento cognitivo, físico e intelectual das crianças, levando em consideração as diversas representações para expressar o significado da arte, para socialização das crianças no mundo das letras, bem como de suas aprendizagens educacionais por meio de jogos pedagógicos que facilite o desenvolvimento de novos comportamentos e atitudes que exprimam a aprendizagem e as mudanças desejadas e necessárias que elevem a qualidade de vida das pessoas diretamente e indiretamente. A atividade de brincar favorece a aprendizagem e à socialização de várias maneiras, E os brinquedos podem auxiliar de forma que o educando liberta-se das limitações das situações concretas.
PALAVRAS-CHAVE: Criatividade; Desenvolvimento; Ensino-Aprendizagem; Arte; Sentimentos.

1. INTRODUÇÃO

Para o desenvolvimento do potencial criativo devemos respeitar a arte enquanto ferramenta didática para possibilitar a socialização das crianças com o mundo, que a partir da arte se desenvolve e passa a conhecer o mundo que a cerca, compreendendo também como se dá as diversas formas de expressão de sentimentos. O ser, desde os primeiros meses de vida, apresenta características próprias de sua idade em cada momento de sua vida, pois seu desenvolvimento é envolvido pela interação de vários fatores como Aspectos físico motores: hereditários, de crescimento orgânico, maturação neurofisiológica, capacidade de manipulação de objetos e de exercício do próprio corpo; Aspecto intelectual: capacidade de pensamento, raciocínio e criatividade; Aspecto afetivo/emocional: É o sentir, integrar suas experiências e com eles criar; Aspecto social: reação da criança diante das situações que envolvem outras pessoas. A arte possibilita a compreensão acerca do ensino-aprendizagem, apresentando-se como mediadora e promotora de novos conhecimentos, facilitando a entrada da criança no mundo das letras, portanto se torna de grande importância desenvolver a criatividade e para tanto é necessário despertar os estímulos auditivos, visuais e perceptivos (táteis, gustativos e olfativos) que na vida da criança são de importância fundamental como pré-requisitos para o desenvolvimento da aprendizagem e para tanto a importância dos brinquedos, que desperta o ato da criação no seu dia a dia. Chocalhos, móbiles, bichinhos musicais, cores, massinha de modelagem, entre outros ajudarão no desenvolvimento desses sentidos inclusive o da criação. Enquanto a criança explora e aprende a utilizar seus sentidos e através da curiosidade inicia o ato da criação se divertindo e desperta a curiosidade. Esses estímulos ajudam no desenvolvimento da atenção principalmente se conduzido por um adulto que possa utilizar palavras como: “olha, veja, etc.” (para estimular a visualização), “ouça, escute, etc.” (para o auditivo), “sinta, pegue, gostoso, cheirinho, etc.” (para estimular a percepção). Isto fará com que a criança coloque a atenção no estímulo desejado. O adequado é o equilíbrio dos três sentidos fazendo com que a criança se atente a cada um deles de

maneira natural. A criança que recebe estes estímulos desde cedo com ajuda dos pais costuma-se desenvolver muito bem e dificilmente apresentará grandes problemas de aprendizagem relativo a falta de estímulos. Salvo exceções que envolvam problemas mais complexos envolvendo o funcionamento do cérebro e problemas emocionais relativos a família, professor ou na escola. Chamamos isto de tratamento preventivo para os problemas de aprendizagem que deve ser uma das propostas de qualquer escola infantil, estimular o desenvolvimento do potencial criativo da criança por meio da Arte e não podemos esquecer que as atividades devem basear-se em suas necessidades e interesses; crianças são ávidas a explorar, experimentar, colecionar, perguntar, aprender depressa e desejam exibir suas habilidades. As atividades como percepção visual, percepção viso motora, coordenação motora, percepção auditiva, linguagem oral, percepções gustativas e olfativas, percepção tátil, integram o processo de aprendizagem da criança como o processo de socialização. Caberá aos pais criarem um ambiente em casa que estimule a atividade criadora da criança, contribuindo assim para seu desenvolvimento global. Gostaria que a partir desta leitura, muitos educadores mudassem um pouco o tempo de vista, refletindo sobre a importância da Arte no desenvolvimento das crianças, e incentivando-as sempre ao ato da criação demonstrando o quanto é maravilhoso criar e que essa criação é fruto do nosso amor, interligada totalmente aos sentimentos.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 CRIATIVIDADE E DESENVOLVIMENTO HUMANO

O ensino da arte é muito importante, pois é através dela que as crianças podem conhecer e aprimorar seus conhecimentos culturais por possibilitar uma ampla divulgação de culturas diversas e analisando a arte sob uma perspectiva cultural/social/educacional, percebemos a necessidade de trabalharmos como ferramenta pedagógica na Educação Infantil, pois a criança é o símbolo de um novo começo e cada criança é uma pessoa diferente de todas as demais pessoas, portanto, através do estímulo ao desenvolvimento das linguagens artísticas a criança irá buscar sentir, sentir-se, expressar suas emoções, conhecer o mundo, conhecer ao outro e a si mesma. A criança se apropria da Arte por meio das brincadeiras, pois é brincando que a criança aprende, por meio de histórias, desenhos, pinturas, modelagens, colagens entre outros e cabe aos educadores buscar na arte, na linguagem teatral mais um recurso lúdico como: a brincadeira, a música, a narração representar tanto o mundo externo quanto interno da criança. O crescimento da criança não acontece em linha reta, mas por períodos que começam cada um por uma crise. O fato de se ter um desenvolvimento que inicia na infância dividido por períodos, já nos mostra o processo criativo em ação, pois o processo criativo é um processo de mudança, desenvolvimento, evolução na organização da interior. E ao decorrer de cada período as necessidades e anseios vão aumentando e da mesma forma a imaginação, a criação vai fluindo cada vez mais.

2.1.1 ANTES DO NASCIMENTO: (PRÉ-NATAL)

A criança que esta na nossa frente já começou a ser aquilo que é, antes de ser dada a luz, no seio da mãe, a partir do encontro da célula reprodutora masculina com a feminina:

2.1.2 PARTO

A partir do corte do cordão umbilical já se começa a luta pela sobrevivência, pois ai a criança passa a introjetar o mundo externo e então começa o combate de vida e morte, a angústia de respirar e o sair do bem bom e passar a lutar pela sobrevivência. Respirar também é o marco zero da independência humana.

2.1.3 FASE DE 0 À 3 ANOS

Devemos considerar que aprendizagens prévias são evidenciadas no ato de brincar, o que o torna um referente sobre as possibilidades de aprender, e por isso é possível depreender seus benefícios para o desenvolvimento global, no qual se inclui o desenvolvimento cognitivo ou intelectual.
De 0 à 2 anos a criança é fortemente concentrado sobre si mesma e as próprias necessidades, o relacionamento acontece por meio da boca, principalmente (fase oral), que se torna o centro das sensações. O relacionamento com a mãe através da nutrição (seios) é muito importante como primeira experiência emocional, centro das futuras relações afetivas.

De 2 à 3 anos a criança começa a descobrir o próprio corpo, se desapega progressivamente da mãe e começa a aprender através da imitação. As funções orgânicas tem grande importância neste período (fase anal) porque é através delas é que a criança se relaciona com o próprio corpo, o relacionamento com os pais: o seu carinho e o ambiente onde vive.
O bebê não fala, mas tem reflexos, que são os de sugar (reflexo alimentar), reflexos posturais (preensão) e reflexos defensivos (se assusta e reage com

pesinho). Exercitando esses reflexos ela passara a melhorar para outros reflexos. De 1 à 2 anos, a criança é muita ativa, brinca, trepa, mexe em tudo, derruba coisas, sacode cadeiras, estraga e quebra objetos que estejam ao alcance das
mãos.Leva tudo a boca, cai e machuca-se com facilidade e frequentemente.
Aos 15 meses, pode-se iniciar o controle do esfíncter intestinal; ensinado-a a pedir para urinar e evacuar. Entretanto, não deve ser repreendida quando não o fizer. O controle das evacuações deve ser disciplinado entre 12 e 14 meses. Precisa haver um equilíbrio de calor no por e tirar, ou então, no dar e receber, que seria o projetar (do meu para o mundo) e introjetar (do mundo para mim). Ex.: a mãe amamenta em troca dou as fezes.
Entre 12 e 18 meses a linguagem se desenvolve; a criança já usa palavras, frases. Descobre novos meios de agir, tenta novas experiências com sua criatividade e alcança novos resultados. Começa a recusar-se a dormir tarde, mas seu organismo tem necessidade de sono. A noite dorme a hora determinada, mas quer sentir a presença de alguém ao seu lado.
Aos 18 meses a coordenação motora é bem mais firme. Carrega objetos, folheia livros virando 2 a 3 páginas em cada vez, segura o lápis e pode rabiscar numa folha de papel. Sobe escada engatinhando. É capaz de saber onde estão as coisas que lhe interessam. Mostram os olhos, a boca, o nariz, os cabelos, as mãos e os pés. Distinguem desenhos de carros, animais, etc. Pode comer e usar o corpo sozinha e também pedir alimento e água, a discriminação das palavras aumenta. No fim dessa faixa de idade, experimenta soluções (que a própria criança cria) e deixa de lado as que não funcionam.
Entre 18 e 24 meses todo o funcionamento após a ação. Ex.: prendendo o dedo armário, caindo ela vai ter mais habilidade. Se a criança pode experimentar o mundo ela se torna capaz de inventar.

Estes 2 anos de vida é o encaixa da gestação e a complementação. A criança passa a ter imagem mental, imagens dos acontecimentos dentro de mim. Ex.: ver as consequências com a mente. As tentativas que eram feitas com o corpo agora é feita com a imagem mental. Por o mundo na cabeça. Agora ela pensa, ela tem inteligência e já pode criar. Entre 2 e 4 anos terá o início da função simbólica que é a base para aquisição da linguagem. É hora de preparar a criança para lidar com o mundo exterior. Assim ao final do período, embora a criança permaneça bastante egocêntrica, autocentralizada em seu entendimento da realidade, já terá realiado uma boa caminhada no sentido de reconhecimento e adaptação à realidade, embora permaneça bastante limitada em suas possibilidades intelectuais. Terá conseguido atingir uma forma de equilíbrio, isto é, terá desenvolvido recursos pessoais para resolver uma serie de situações através de uma inteligência explícita, ou sensório- motora.

2.1.4 PERÍODO PRÉ OPERACIONAL

Na fase pré-operacional a criança já pensa, mas não raciocina. Ex.: eu vou fazer comidinha (a criança vai falando o que vai fazer). Seu pensamento parte sempre do próprio eu e ignoram o pensamento do outro. E então decorre o Equilíbrio: aquele onde o pensamento lógico e a fantasia se confundem (Predomínio da Assimilação sobre a Acomodação). Justaposição, Transdução e Sincretismo. A criança é incapaz de entender, se eu mostrar 02 ramalhetes, um com rosas e outra com cravos e fizer a pergunta: Qual tem mais? A criança não saberá responder; Irreversibilidade: A criança faz julgamentos perceptuais e não conceituais, não pode realizar operações mentais e portanto sem pensamento não é dotado de irreversibilidade. Ex.: copo grosso, copo fino, copo alto, etc; Centralização: A criança possui raciocínio lógico, inflexível e centralizado: Ex.: se perguntarmos a criança se ela é palmeirense ou brasileira, ela não saberá responder, irá de confundir. Outro Ex.: como pode uma mãe ser mãe, ser filha, ter filha; Realismo Intelectual: A criança tem como verdade uma percepção de momento. Ex.: Desenha como entende a situação e não conforme vê.

2.1.5 FASE ANAL

Mais ou menos aos 2 anos de vida a criança passa a ter prazer anal enquanto antes era oral, passa a ter movimentos de coordenação finos sobre os comportamentos anteriores. Nesta fase acontece o desenvolvimento do sentimento na criança e produzir o que ela tem. Ex.: Fezes é dar afeto através do produto (o que interessa é o simbólico).
A fase anal esta subdividida em 2 fases: etapa inicial onde você dá o produto de acordo com seu mecanismo psicológico. Ex.: A mãe sai e a criança fica sozinha e a etapa retentiva onde você o produto, controla o afeto e a raiva na hora certa. Com 2 anos a criança alcança grande progresso no pensar.

2.1.6 CARACTERÍSTICAS MOTORAS

A coordenação motora acelera-se tanto para reflexão como para extensão. A atividade motora é intensa. A criança anda bem, pode correr, pular, subir e descer escadas, embora colocando os dois pés em cada degrau adquire melhor equilíbrio, mas não consegue parar ou fazer curvas repentinas. Há uma independência entre as atividades mentais e moto-

ras, por isso acompanha com gestos o que vê o que ouve.

2.1.7 DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL

Aos 2 anos, a criança já sente medo, desprazer, raiva, ciúme, alegria, excitamento, afeição por adulto e por animais. E mais tranquila que no ano anterior, porém não é capaz de assumir o papel de outra pessoa. Demonstra carinho, dó, vergonha. Nas escolas demora a se decidir, muda muito de ideias. Pode cuidar dos seus brinquedos, tem ideia de posse e sente ciúmes de outras crianças. Diz não a tudo. Refere-se a si própria pelo nome de ouvir história sobre sua pessoa. Sente reações de raiva e teimosia quando a interferência de outros impede a realização de uma atividade ou quando está e muito difícil e não consegue realizá-la.

2.1.8 DESENVOLVIMENTO SOCIAL

A criança não se percebe como ser separado, nem discrimina os outros de si mesma. Brinca ao lado de outra criança, mas sozinha. Não brinca cooperativamente. Toma o brinquedo ou objeto que lhe interassa, das mãos do companheiro. Bate no coleguinha se ele lhe tira o brinquedo. Faz coisas como quer e fica zangada quando alguém intervir. Mantém distância com estranhos. Mesmo assim, inicia a interação social e demonstra afeto as pessoas que conhece. Pede carinho e estímulo aos adultos. Entretanto é complicada, seu humor varia de uma pessoa para outra, demonstra afeição ou hostilidade para como os adultos, de modos diferentes. Aos 2 anos e meio é que começa a discriminar os outros de si mesma e percebe a existência de coleguinhas.

2.1.9 DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

A percepção permite as crianças tomar conhecimento das coisas e seres em geral, as percepções de tamanho, distância e posição são difíceis para as crianças até 3 anos, já as percepções de tempo não são distinguidas (hoje, ontem, amanhã, já, agora). Os fatores predominantes da atenção são os estímulos externos: cores fortes, objetos, brilhantes, sons, movimentos. A atenção voluntária vai aparecendo aos poucos, quase sempre pela insistência dos adultos. Entretanto é uma atenção inconstante, momentânea, a criança não presta atenção por muito tempo. É capaz de conhecer muitas figuras e distinguir o preto do branco. Inicia a adquirir noções de quantidade, a enumerar coisas e brinquedos. Começa o desenvolvimento da inteligência e da imaginação, imagina objetos e ações das quais ela é o principal personagem.
Fase do animismo, onde a criança atribui vida aos objetos, rabiscos são pessoas, bonecas, carrinhos e aviões. Uma fileira de caixas ou cadeiras é um trem. Fala consigo mesma e com pessoas imaginárias, que quase sempre é uma amiguinho com qual conversa, brinca, como e dorme, assim também atribui causas humanas aos fenômenos naturais. Artificialismo. Ex.: Pergunta de onde vem os rios? A resposta será que os homens o fizerem.
O fim dessa idade é caracterizado por um fato muito importante: o início do diálogo. A criança percebe a existência de outras, distingue-as de si mesma econversa com elas. A personalidade fica mais clara, mais confiável e individual. Cada criança é ela própria.

3. CONCLUSÃO

Quando o bebê nasce precisa adaptar-se a um mundo novo que deverá conhecer e compreender. Sua capacidade perceptiva vai forjando uma noção deste mundo, mas a incapacidade motora limita sua possibilidade de exploração. Muitas de suas tentativas de explorar o ambiente constituirão a base de sua futura atividade lúdica. Afinal, a brincadeira possibilita uma maior riqueza de reações e melhora nossa capacidade de adaptação, criação, ela nos torna mais flexíveis. A brincadeira é uma atitude, uma disposição, um maneira de fazer as coisas, e nos permite reorganizar nossas capacidades e nossa verdadeira identidade, de forma que possamos utilizá-los de maneiras inesperadas.
Entre o terceiro e o quarto mês modificações fundamentais se produzem em sua mente e em seu corpo, começa a brincar com o corpo dela e das pessoas que cuidam dela. Esta revelação de totalidade inicia um processo de desprendimento que conduzirá à procura do responsável e do mundo circundante.
Quando, entre 4 e 6 meses é capaz de se sentar, de controlar seus movimentos, a relação com objetos que a rodeiam se modifica. Com habilidade cada vez maior já lhe é possível apoderar-se do que necessita, sempre que o objeto esteja próximo: pode tocá-lo, pô-lo na boca e abandoná-lo à vontade, brincar de se esconder é sua primeira atividade lúdica e com ela elabora a angústia de desprendimento, a desolação por um objeto que deve perder. Brincar com os olhos: fechá-los e abri-los é perder o mundo ou possuí-lo.
De seu corpo saem sons e agora é capaz de repeti-los, uma e outra vez, escuta-os e sua expressão modifica-se. Estes sons, chamados balbucios, são sua primeira tentativa de expressão verbal. Assim como a palavra, começam a ser um objeto concreto para sua mente e também com eles pode brincar. Sua repetição é um brinquedo verbal, pode fazer com os sons o que já experimentou com objetos.

A criança também descobre que ao bater no objeto pode também produzir sons. Sabe que um copo cai, uma porta que se fecha de repente, produzem sons; todos os sons lhe interassam e muitos assustam.

Assim como se constituem, neste primeiro ano de vida, os fundamentos de sua vida mental, também seu mundo lúdico se origina desses primeiros jogos de perda e recuperação de encontro e separação.
Na segunda metade do primeiro ano surge novo interesse em seus brinquedos: descobre que algo oco pode conter objetos, que algo penetrante pode entrar em objeto oco. Brinca incessantemente com isso. Este grande descobrimento é o anúncio da forma adulta de manifestar amor; entrar em alguém, receber a alguém, receber a alguém dentro de si, unir-se e separar-se.
Passa, assim, a explorar tudo o que seja penetrável e a usar tudo o que possa servir para penetrar, os olhos, os ouvidos, as bocas das pessoas vizinhas, lhe permitem fazer suas primeiras experiências de exploração. Seus objetos preferidos são pequenos: são os receptáculos de seus dedos exploradores.
Uma vez realizados esses jogos com seu corpo e com os das pessoas que a cercam, passa a brincar com coisas inanimadas: o buraco da banheira, canos, esgotos, fendas na parede, buraco da fechadura, tudo é objeto de seus brinquedos. Um pau, um lápis, óculos, seus dedos, tudo serve par pôr e tirar, unir e esperar.
Entre 8 e 12 meses as diferenças anatômicas dos sexos se manifestam nos brinquedos. A criança se desloca no espaço circundante, engatinhando. Seu campo de ação se amplia e começa uma consciente e paciente exploração dos objetos. Ao fim do primeiro ano, o pôr-se de pé e o caminha lhe permitem afastar-se voluntariamente dos objetos e reencontrá-los.
As fezes e a urina que seu corpo elabora lhe dão modelos fantasiados do que seja a concepção. Entram alimentos em sua boca, passam através do corpo e saem transformados; os sólidos, susceptíveis de originar formas, transformam-se no símbolo de sua capacidade criadora. A criança ama e teme as substâncias que saem do seu corpo. Uma vez que, elas estão condenadas a desaparecer devido às proibições do adulto, a criança busca na água, terra e areia os substitutivos permitidos das fezes e da urina.
Desse modo, a água, a terra e areia passam do estado de puras substâncias para adquirir aspecto de objetos. Serão crianças, castelos, animais selvagens, mangueiras de apagar incêndios, líquidos com poderes mágicos, etc.
Aos 2 anos, aproximadamente, começam a interessar-lhe os recipientes que utiliza para derramar substâncias de um lugar para outro. Esta atividade lúdica pode ser tomada como indício de que espera e necessita aprender a controlar os esfíncteres, isto é, adquirir a capacidade de entregar à sua vontade de conteúdos do corpo.
Desde bem pequeno a imagem que aparece e desaparece ocupou sua vida mental. O fato de a imagem – tanto a externa quanto a própria – ser fugaz, a angústia. Mas, por volta dos 3 anos descobre como recriá-la e retê-la mediante desenhos e, assim, diminui a angústia. Começa a explorar seu corpo para logo interessar-se pelos objetos imaginados; também quando desenha, seu primeiro interesse é o corpo. A casa, que simboliza o corpo, será o objeto central de suas paisagens.
A criança que brinca, investiga e precisa ter uma experiência total que deve ser respeitada. Seu mundo é rico e, em contínua mudança, inclui um intercâmbio permanente entre fantasia e realidade. Se o adulto interfere e interrompe sua atividade lúdica, pode perturbar o desenvolvimento da experiência decisiva que a criança realiza ao brincar.
A pequenina garagem é usada para brincadeiras de penetração intimamente ligadas com a alimentação e a reparação; o mesmo ocorre com as pontes que utilizam para os trens.
Já nessa idade as crianças começam a valorizar uma gaveta, um armário, um pequeno móvel onde passam guardar seus brinquedos. A destruição e a desordem lhes produzem angústia e surge o interesse pela limpeza e pela ordem. Precisam ver que algumas coisas podem ser substituídas e neste período dá mais prazer à criança tornar a ver um brinquedo que foi consertado do que receber um novo.
A luta contra as tendências destruidoras começa a mostrar-se ativa.
A simbologia da vida genital é muito rica entre 3 e 5 anos. O brinquedo amplia-se e complica-se nesta época; a intensidade de brincar e a riqueza da fantasia e da criatividade permitem a avaliação da harmonia mental.
A criança que brinca bem tranquila, com imaginação, dá uma prova de saúde mental, ainda que apresente muitos pequenos sintomas que angustiam os pais. Sua vida mental esta povoada de imagens que à acalmam e de outras que a inquietam; teme perder todas essas imagens, necessita conservá-las, recuperá-las, revivê-las, repetir a angústia que lhe provocaram e, deste modo, abundam os detalhes, os objetos reais e fantásticos que seus desenhos recriam. A imagem é
fugidia e o desenho a retém e a imobiliza.

Esta capacidade de recriar objetos em imagens imóveis é uma nova forma de lutar contra a angústia de perda. A imagem entra também por outro caminho no mundo de seus brinquedos: aparece com o livro, e a monotonia com que as crianças pedem que re-