<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constitui%C3%A7ao.htm>. Acesso em: 26 nov. 2020.

. Decreto nº 5.626 de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei no 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras, e o art. 18 da Lei no 10.098, de 19 de dezembro de 2000.

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm>. Acesso em: 28 nov. 2020.

. Lei nº 10.436 de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências. Disponível em

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/2002/L10436.htm >. Acesso em: 26 nov. 2011.

Federação Nacional de Educação e Inclusão dos Surdos. Disponível em

<http://www.feneis.com.br/page/index.asp>. Acesso em: 28 maio. 2021. LABORIT, Emmanuelle. O voo da Gaivota. Editorial Caminho, Lisboa, 2000.

LACERDA, Cristina. B.F. Um pouco da história das diferentes abordagens na educação de surdos. Cadernos CEDES, vol. 19, n. 46, Campinas, setembro, 1998.

PENSAR CURSOS, Disponível em : www.pensarcursos.com.br – Acesso em 02 de Junho

RESOUND, Disponível em (https://www.resound.com/pt-br/hearing-loss/understanding/types) Acesso em 09 de Junho 2021.

REGO, Teresa Cristina. Uma Perspectiva Histórico-cultural da Educação.Vozes, 1996

SANTANA, Ana. Paula. Surdez e Linguagem. Aspectos e implicações neurolinguísticas. São Paulo: Plexus Editora, 2007.

SIGNUMWEB, Disponível em : (Fonte : https://blog.signumweb.com.br/) Acesso em 28 de maio 2021

STROBEL, K.; FERNANDES, S. Aspectos linguísticos da Língua Brasileira de Sinais. Curitiba: SEED/SUED/DEE,1998. TAVEIRA, C. Por uma didática

A LUDICIDADE E A ARTE NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

GISLAINE MARIA FAVERSANI

RESUMO

O presente estudo trata das contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem motora, partindo do os jogos e brincadeiras são atividades de estimulação capazes de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, físico, social e emocional.

As brincadeiras e jogos não podem ser vistos apenas como forma de divertimento, mas como meio que contribuem e enriquecem, para o desenvolvimento cognitivo, físico e emocional. Assim temos como objetivo geral demonstrar a importância dos jogos e brincadeiras no proces-

so de aprendizagem motora, a importância dos educadores de terem em mente os objetivos e os fins dos jogos desenvolvidos, que precisam saber observar as condutas dos educandos para então diagnosticar, avaliar e elaborar estratégias de trabalho; identificando desta forma, as dificuldades e os avanços.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos; Brincadeira; Ludicidade; Aprendizagem.

ABSTRACT

The present study deals with the contributions of games and games in the motor learning process, starting from games and games are activities of stimulation capable of contributing to the cognitive, physical, social and emotional development. Games and games cannot be seen only as a form of fun, but as a means that contribute and enrich, for cognitive, physical and emotional development. So we have as a general objective to demonstrate the importance of games and play in the motor learning process. And the importance of educators to keep in mind the objectives and ends of the games developed, who need to know how to observe the conduct of the students to then diagnose, evaluate and develop work strategies; thus identifying difficulties and advances.

KEYWORDS: Games; Play; Playfulness; Learning.

INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras utilizadas de forma adequada como recurso pedagógico poderão contribuir para o processo de aprendizagem na educação física, possibilitando assim, desenvolvimento global de habilidades necessárias para processo educativo, compreende o jogo como um dos seus conteúdos clássicos, que proporciona e desenvolve uma educação baseada em um processo criativo, permitindo modificar imaginariamente a realidade como processo educativo.

Desse modo, o presente trabalho aborda a importância dos jogos e das brincadeiras para a aprendizagem considerando-as como um mecanismo adequado à construção do conhecimento, do aparelho sensório-motor, do movimento corporal e o pensamento incentivando o desenvolvimento de suas habilidades operatórias, ao mesmo tempo em que envolve a identificação, observação, comparação, análise, síntese e generalização e desenvolve suas possibilidades e a autoconfiança.

Nessa Concepção, os jogos, geralmente, compara-se a um divertimento, brincadeira, passatempo que obedece à regras observadas durante a realização dessas atividades, contudo sabe-se que o jogo é um processo lúdico e criativo que possibilita ao sujeito da ação modificar imaginariamente a realidade, pois funciona como elo integrador entre os três domínios do conhecimento o psicomotor, cognitivo e o afetivo-social.

Para Kishimoto, a aprendizagem situa-se ao lado oposto do desenvolvimento, pois geralmente é provocada por situações criadas pelo educador ou é determinada por uma situação interna, sendo assim a tarefa do processo de aprendizagem motora é maior e tem mais desejo de crescimento

pessoal e motivacional quando sente que pode vencer obstáculos. O movimento corporal no espaço e no tempo, e juntamente com a combinação de movimentos grossos ou globais, e com os movimentos finos e assimétricos, como requerem as habilidades específicas, dependendo das experiências vividas nas diversas formas de aprendizagem motora.

A atividade lúdica tem por objetivo proporcionar prazer e divertir ao mesmo tempo, porém também desenvolve no educando habilidades motoras, cognitivas, atenção e ludicidade movimento,determina que na Educação, o lúdico, pode ser aplicado em todas as atividades, sendo essa uma maneira de aprender/ensinar, despertar o prazer e, assim realiza-se a aprendizagem.

DESENVOLVIMENTO

Através de uma atividade a criança aprende, porém o educador deve estar bem preparado para trabalhar com educação infantil o brincar não pode ser utilizado como passar tempo, ao contrário deve ser algo que o educador usa para transmitir o ensino de forma eficaz e diferenciado. Nas creches são vários os ambientes, assim as crianças têm várias opções de lugares para adquirirem experiências, uma vez que, a presença de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz incentivar o gosto pela vida.

Diante disso, o brincar se torna uma ferramenta fundamental e necessária ao processo de desenvolvimento humano ,o início da vida, o senso lúdico tem papel de grande importância para o ser humano, tanto no início como durante toda sua vida. Assim de acordo com Kishimoto (1994), o lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade.

Através da atividade lúdica e do jogo a criança forma conceitos, estabelecem lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando, os jogos e as brincadeiras despertam muitas habilidades nas crianças, pois estas atividades são vistas como algo que não lhe é imposto, e, por isso, são importantes estímulos para desenvolver a inteligência do educando.

Segundo Kishimoto (1999), o desenvolvimento da inteligência humana não termina na adolescência, mas estende-se por a vida, dependendo do ambiente em que o indivíduo vive e das oportunidades de estímulo que ele recebe, o educador deve estar atento às etapas de desenvolvimento com o intuito de que possa trabalhar com atividades que venham contribuir com a aquisição de habilidades por parte da mesma, assim como, enriquecer a personalidade.

Os jogos devem ser utilizados somente quando a programação possibilitar e somente quando se constituírem em um auxílio eficiente ao alcance de um objetivo dentro dessa programação".Assim sendo, o professor, antes de se programar o uso de qualquer, deve ter em mente os seus objetivos com a aplicação do jogo, assim como conhecê-lo e adequá-lo á situação real, ao analisar o processo de formação com a utilização de música, sobre a influência e poder de penetração da música no ambiente escolar, pretende-se verificar

sua abrangência nos anos iniciais da escolarização da criança

Brincando a criança descobre, inventa, experimenta, aprende habilidades, traduzindo o que vivencia no cotidiano para a realidade infantil fazem parte na vida da criança, e as brincadeiras simbólicas, exercícios ou brincadeiras com regras, possibilitam uma situação favorável à qualidade lúdica e colaboraram para o desenvolvimento social.

O brincar possibilita às crianças um espaço para resolução dos problemas que as rodeiam, a missão do professor é estar atualizado para ajudar através de aulas dinâmicas e atraentes, metodologias diversificadas para jogos e brincadeiras envolvendo todo o domínio corporal, desencadeando o desenvolvimento psicomotor do aluno e facilitando o processo de aprendizagem oportunizam espaços para pensar, expressar e desenvolver as habilidades no processo educativo, proporciona uma ética da aprendizagem que satisfazem as necessidades básicas na educação infantil, ou seja, na escola mostrando também como influencia na socialização das crianças a brincadeira é uma reflexão nesse processo.

A ludicidade e a música esta relacionada ao processo educativo não quer dizer que ao trabalhar de forma lúdica com a criança deixa-se de ensinar a importância de um conteúdo a ser aprendido ao contrário, para um bom ensinamento e um bom educador, a ludicidade é o meio de satisfazer a criança e facilitar a visão global de forma prazerosa e satisfatória no processo da educação infantil.

O brincar está contemplado na nossa legislação:

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. Nota-se que o documento sugere que toda criança deve desfrutar de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para a educação. Ficando toda pessoa, em especial pais e professores, responsáveis em promover o exercício desse direito. (MODESTO e RUBIO, 2014, p. 3)

Segundo ela, o conceito de Música varia de cultura para cultura e, embora a linguagem verbal seja um meio de comunicação, ela não é universal, já que cada povo tem sua própria maneira de expressão pela palavra, motivando a existência de milhares de idiomas no mundo. Já a Música é uma linguagem universal, com muitos dialetos, que variam de cultura para cultura, envolvendo a maneira de tocar, de tocar e de organizar os sons que a receptividade à Música é um fenômeno corporal, e logo ao nascer, a criança entra em contato com o universo sonoro que está a seu redor: sons produzidos pelos seres vivos e pelos objetos que a cercam.

Essa movimentação bilateral desempenha um importante papel em todos os meios de expressão que utilizam do ritmo, seja a Música, seja a linguagem verbal, seja a dança, as crianças gostam de acompanhar as músicas com movimentos do corpo, tais como palmas, sapateados, danças, volteios de cabeça, mas, em um primeiro momento, é esse movimento bilateral que ela irá realizar.

A partir dessa relação entre o gesto

e o som que a criança _ ouvindo, cantando, imitando, dançando _ construirá seu conhecimento sobre música, percorrendo o mesmo caminho do homem primitivo na exploração e na descoberta dos sons, uma grande influência da Música sobre a criança e é por isso que os jogos ritmados, próprios dos primeiros anos de vida, devem ser trabalhados e incentivados na escola afirma que Música é linguagem e, assim, devemos seguir, em relação à Música, o mesmo processo que adotamos quanto à linguagem falada, ou seja, devemos expor a criança à linguagem musical e dialogar com ela sobre e por meio da Música.

É evidente que a comunicação verbal é por excelência a primeira na escala comunicativa humana, também não é menos verdadeiro que, quando tem a Música como aliada, ganha força, entre outros motivos, pelo suporte e penetração mais intensas, que adquire a transmissão da mensagem original.

O jogo no passado, já era visto como importante ferramenta de auxílio ao processo de educação das crianças. Infelizmente, hoje nossas crianças brincam cada vez menos ,a vida corrida dos pais, a pressa do dia-a-dia, os medos e inseguranças da sociedade moderna são barreiras às brincadeiras.

Esta pesquisa propõe a reflexão sobre as contribuições e desafios das atividades teatrais na prática pedagógica visando analisar a importância do teatro como ferramenta pedagógica no processo Educacional infantil com um olhar voltado para criança de zero a dois anos, matriculados em creche oferece inúmeras vivência significativas para a criança, que a partir de brincadeiras e atividades teatrais desenvolve expressão verbal corporal, memória, raciocínio. (Brasil,1998, p. 29).

A construção do artigo ocorreu através da pesquisa de diretrizes brasileiras desenvolvidas pelo Ministério da Educação para a Educação Infantil e da visão de teóricos sobre o assunto, além de algumas considerações sobre a relação entre o aprender e o brincar como fundamento a experiência de vida: ideias, conhecimentos e sentimento. dentro das atividades pedagógicas, ainda é preciso expandir o seu uso, as escolas e creches ainda estão galgar no caminho deste tipo de atividade tão benéfico para as crianças e para seu aprendizado a educação infantil muito tem se beneficiado com as diferentes formas lúdicas de aprendizado e com a utilização no desenvolvimento da criança em todos os aspectos possíveis: cognitivo, afetivo, social e cultura como forma lúdica de aprendizagem na educação infantil, pois este é um dos caminhos para que a escola e os professores possam interagir com as crianças de forma criativa, produtiva e participativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A principal sessão teórica é mostrar a relação da Psicomotricidade tendo em vista que essa abordagem de ensino utilizada dentro das aulas influência na maturação e no desenvolvimento motor e cognitivo do estudante.

No cotidiano escolar percebemos a necessidade da participação de um profissional especializado para orientar o trabalho pedagógico com os alunos com necessidades educacionais especiais o professor,

diante de tantas responsabilidades, e sem respaldo apropriado sente-se desamparado diante da realidade da inclusão, assim como ele, gestores e demais funcionários, também possuem muitas vezes ressalvas quanto a esta nova realidade.

Refletir sobre a importância da relação entre os portadores de necessidades educacionais especiais, os docentes e o trabalho psicopedagógico para a superação de entraves ao direito constitucional de uma educação de qualidade para todos, a Psicomotricidade trata-se de uma educação global, que associando os potenciais intelectuais, afetivos, sociais, motores e que se organizado corretamente influenciará nas suas relações com os diferentes meios e aspectos nos quais tem de evoluir.

A identidade da Psicomotricidade e a validade dos conceitos que emprega para se legitimar revelam uma síntese inquestionável entre o afetivo e o cognitivo, que se encontram no motor, é a lógica do funcionamento do sistema nervoso, em cuja integração maturativa emerge uma mente que transporta imagens e representações e que resulta duma aprendizagem mediatizada dentro dum contexto sócio-cultural e sócio-histórico.

No âmbito educacional a psicomotricidade está diretamente ligada à Educação Física, pois, além de ser considerada como uma das várias abordagens de ensino da mesma tem dentre seus vários objetos de estudo, o estudo do movimento é um dos que mais se destaca.

Para a educação psicomotora é uma ação pedagógica e psicológica que utiliza os meios afim de normalizar ou melhorar o comportamento do aluno por ser a responsável por estimular a evolução motora dos alunos, será também determinante no desenvolvimento e maturação dos estudantes ,através do como mover estimula os neuros transmissores para a execução das suas ações psicomotoras, fazendo assim com que ele realize movimentos conscientes e integrados.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das inteligências múltiplas. 8ª ed, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). Jogos Infantis. O jogo, a criança e a educação. 7ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1993. Tizuko Morchida (org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 9ª ed. São Paulo: Editora Cortez, 2006.

KISHIMOTO, T. M. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira 2002

KISHIMOTO, T. M.(Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 2001

MACEDO, L. de, PETTY, A. L. S. & PASSOS, N. C. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Editora Artmed, 2005.