A IMPORTÂNCIA DA LINGUAGEM ARTÍSTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JOGOS, BRINCADEIRAS, MÚSICAS E ARTE

SIMONE BORGES DOS SANTOS

RESUMO

Este estudo visa mostrar à importância dos Jogos, Brincadeiras, Músicas e Artes durante a alfabetização das crianças, como um meio de oferecer às crianças um ambiente de aprendizagem prazeroso, motivador e planejado, com possibilidades de aprendizagem de várias habilidades, despertando a linguagem artística. Os jogos e as brincadeiras como coadjuvantes, na alfabetização, representam mais do que uma mudança de concepção, pois sua utilização deve ser baseada em valores sociais, com reflexões dos professores, diretores, pais, alunos e comunidade. Porém, essa abordagem não é tão simples, vai muito além dos muros da escola. Mostra a importância em deixar de ver os jogos e brincadeiras somente como atividades recreativas, podendo aparecer tanto como linguagem essencial à comunicação e expressão infantil quanto como um repertório de conhecimentos construídos culturalmente na qual a criança pode ter acesso por meio das ações dos professores. Para isso é preciso despertar o lado lúdico, mostrar que se pode aprender brincando.

PALAVRAS-CHAVE: Criança; Aprendizagem; Educação; Linguagens; Artes.

1 INTRODUÇÃO

Sabe-se que na Educação Infantil a inserção das linguagens artísticas é feita de maneira intuitiva e/ou inconsciente pelos professores, e que através dessas linguagens os educandos se comunicam com o mundo a sua volta.

Para a realização deste trabalho, recorreu-se à pesquisa de literaturas voltadas para a temática em estudo, sendo base para o mesmo, à pesquisa bibliográfica que se voltou para autores, estudiosos e teóricos que abordaram temas como brincar e educação infantil, buscando justificar as relações das crianças com os jogos e brincadeiras, os benefícios destes para a educação infantil e maneiras eficazes de propiciar o contato da criança com jogos, brincadeiras, músicas e arte durante o ensinar.

Sem deixar de mencionar os documentos oficiais de orientação curricular como o PCN-Arte – Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino de Arte e o RCNEI – Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil.

Uma vez que a Educação Infantil se caracteriza como a primeira etapa da Educação Básica. Nesta etapa é de fundamental importância para o desenvolvimento integral dos alunos, que a prática pedagógica lhes garanta o convívio com os diversos tipos de aprendizagem, sejam de formas espontâneas ou mediadas pelos adultos.

Muitas vezes os professores se questionam: “Como desenvolver Arte na Educação infantil, sem interromper o desenvolvimento de cada aluno, de acordo com sua idade e as especificações do cotidiano e da escola? E como, nas ações os Professores podem identificar a melhor maneira de inserir a Arte na Educação Infantil?”

Escolheu-se esta temática, pois estamos vivenciando momentos de mudanças culturais e sociais, somando-se a isto, o rápido avanço tecnológico que tem influenciado diretamente no processo educacional, a escola é a âncora que viabiliza a formação de jovens críticos, autônomos e, sobretudo, protagonistas de sua própria história.

Percebe-se que nos cursos de formação e preparação de professores há um déficit para as Artes, pois ainda falta a compreensão de que a Arte proporciona um conhecimento de uma área com diversas peculiaridades, que, podem ajudar a embasar as reflexões e articulações de determinadas situações de ensino, desenvolvidas pelos professores.

Para tanto, este trabalho tem como objetivo geral incentivar a utilização dos jogos, brincadeiras e afins como mais um recurso didático no processo ensino- aprendizagem, tendo em vista a alfabetização.

Os jogos, as brincadeiras e a música também devem ser valorizados por fazer parte da cultura de um povo, onde possibilita uma aprendizagem significativa na alfabetização, é a possibilidade da criança descobrir as palavras através do lúdico. Todos os envolvidos na aprendizagem precisam estar conscientes da importância em que a linguagem artística possui na construção do conhecimento da criança.

Jogar e brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento como um todo, reduz sua agressividade e auxilia na sua inserção à sociedade, bem como na construção de seu conhecimento. Jogando e brincando, a criança consegue comparar, analisar, nomear, associar, calcular, classificar, compor, conceituar e criar. Assim, os jogos e as brincadeiras trazem o mundo para a realidade da criança, possibilitando o desenvolvimento de sua inteligência, sua sensibilidade, habilidades e criatividade.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 DEFINIÇÃO DE ARTE

Primeiramente precisamos definir o é Arte, sabendo que a palavra arte vem do latim ars, que por sua vez corresponde ao termo grego “tékne”. Assim ambas as definições podem ser traduzidas como as técnicas, os meios para se criar, fabricar ou produzir algo. Porém a Arte possui um conceito mutável na forma de ser produzida e recebida, afinal arte é o resultado da cultura de cada povo, dos valores, dos anseios e da subjetividade humana.

Na Grécia Antiga subdividiram em seis categorias a própria arte: arquitetura, dança, escultura, música, pintura e literatura. Recentemente incluiu-se também o cinema conhecida popularmente como sendo a sétima arte. A fotografia é considerada por alguns teóricos como sendo a oitava arte, mas para outros não passa de uma extensão modernizada da pintura.

2.2 HISTÓRIA DA ARTE NA EDUCAÇÃO

A Arte sempre esteve presente na Educação Escolar, a diferença eram as intenções de como seria ensinada, pois cada escola tinha os seus princípios de acordo com cada época que se estava vivendo. Segundo Biasoli (1999, p. 90) o conceito de Arte passou por diferentes interpretações ao longo do tempo: Arte como técnica, como produção de materiais artísticos, como expressão, como linguagem, como comuni-

cação, como liberação de impulsos, como lazer, enfim inúmeras maneiras.

Surgiu no início do século XIX, um movimento denominado de “Escola Nova”, que tinha como base a educação democrática e os avanços da psicologia, na qual apresentava uma mudança no foco dos princípios e no ensino pedagógico. Assim sendo o movimento confrontava os ideais das escolas tradicionais, que resumidamente era um ensino voltado para a reprodução de conteúdo previamente definidos e na autoridade do professor, em contrapartida a Escola Nova priorizava os interesses e necessidades do aluno, principalmente o processo de aprendizagem individual do mesmo.

Seguindo essa linha de educação, a Arte passou a ser uma maneira de expressão que reflete a organização mental, com a finalidade de permitir que o aluno exponha seus sentimentos e libere suas emoções, ou seja, a Arte não é mais ensinada e sim expressada. Nesse período os professores progressistas, tinham como meta a criatividade pura, livre das convenções, que era uma característica dos artistas modernistas.

Influenciada por interpretações da Psicologia em conjunto com as ideias modernistas da Arte, a educação centrada nos processos de aprendizagem das crianças fortaleceu a ideia que a Arte nas escolas seria a auto expressão do aluno, e que os professores não deveriam intervir. Desse modo a atividade artística se transformou em técnicas para expressar as emoções e conflitos, o que de certa maneira acabou distanciando os alunos do contato refletido com os elementos que compõem as linguagens artísticas.

O educador norte americano John Dewey, importante referência quando o assunto é educação democrática e Escola Nova, se contrapõe ao conceito modernista de Arte somente como expressão, ao defender a Arte como experiência. A experiência é a interação da criatura viva com as condições que a rodeiam.

A experiência ocorre continuamente, porque a interação da criatura viva com as condições que a rodeiam está implicada no próprio processo de vida. Sob condições de resistência e conflito, aspectos e elementos do eu e do mundo implicados nessa interação qualificam a experiência com emoções e idéias... (Dewey, 1980, p. 91).

Segundo Dewey, a Arte ganha um caráter prático e articula com a vida e a cultura, assim enquanto experiência a Arte ajuda o homem a estabelecer relações com o mundo a sua volta.

Passada a época do Modernismo, Barbosa, apud Biasoli (1999, p. 90) afirma que o conceito de Arte no Pós-Modernismo, está ligado à cognição, o conceito de fazer, e o conceito do pensamento visual está ligado à construção do pensamento da imagem.

Já nos anos 90, a política educacional foi marcada por inovações curriculares. Um estudo feito pelo MEC – Ministério da Educação e Desporto – apontou problemas gravíssimos a repetência e evasão escolar, baixo nível de aprendizagem, entre outros problemas. Para amenizar esses fatores, o governo do então presidente, Fernando Henrique Cardoso, priorizou o ensino fundamental e assim buscar um ensino de boa qualidade para as crianças. Para tanto, foi criado o Currículo Nacional Comum, na qual prioriza uma parte do currículo de aprendizagem seja igual em todo o território Nacional e outra parte é diversificada. Assim em 1996 foi aprovada a L.D.B – Lei de Dire-

trizes e Bases nº 9394/96, e em 1998, surge os Parâmetros Curriculares Nacionais, onde destaca a melhor maneira de ensinar Artes para as crianças, que contém volumes específicos com diretrizes para o ensino e abordagem de música, dança, entre outros.

2.3 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

Como já foi citado anteriormente, é através da brincadeira que a criança se expressa e conhece o mundo. Entretanto, percebemos que o mundo está cada vez mais violento, e com isso as crianças estão brincando cada vez menos na rua e que suas brincadeiras refletem essa violência. Percebe-se também que os pais, no corre-corre do dia-a-dia, não brincam com seus filhos e muitas vezes nem conversa entre eles existe.

A vandalização dos espaços públicos, como parques e praças também reduzem e muito os espaços nos quais as crianças poderiam brincar. Assim as escolas se tornam um importante lugar para que as crianças possam experimentar várias brincadeiras.

No entanto, o brincar ainda é visto, em muitas escolas como “perda de tempo” ou mera recreação. É importante que o brincar esteja inserido em um projeto pedagógico mais amplo da escola e os educadores cientes da importância desta atividade para o desenvolvimento das crianças de 06 a 10 anos.

Com o passar do tempo as formas de brincar, seja os espaços utilizados, seja as regras estipuladas, sofreram alterações. Para Brougére (1998), que nos diz que o brincar e suas características são construções que representam as crianças de cada época, geração.

Pode-se dizer que a relação da criança com o mundo é apresentada pelo brincar. Pois através do brincar que apresentamos conceitos culturais e históricos e ajudamos as crianças a se socializarem, mostrando as maneiras de conviver em sociedade, e trazendo elementos culturais da sociedade da época em que vivem.

Segundo Brougére (1995), a infância é um momento de apropriação de imagens e representações diversas da cultura. Ele considera o brinquedo como o primeiro produto que podemos apresentar para as crianças, que traz consigo traços culturais específicos da região em que vivem.

O mesmo autor questiona o papel que a mídia vem desempenhando ao longo dos anos, transformando a vidas das crianças e dos pais, transformando a cultura lúdica das crianças. Para o autor, a criança não se limita a receber passivamente os conteúdos televisivos, ela passa a integrar muitas coisas que assistiu a seu cotidiano, inserido em suas brincadeiras frases, gestos, nomes, maneiras que viu na TV, seja ela através de desenhos animados, seja filmes, seja novelas, ou outro meio. Hoje quantos meninos, brincam de bola e sonham em ser seus ídolos do futebol, com seus dribles. Quantas meninas querem ser iguais a cantora que faz sucesso e as imitam em suas brincadeiras. Por outro lado, sabemos que as crianças também brincam de polícia e ladrão, onde normalmente o bandido leva a melhor.

A grande questão aqui a ser levantada é como os pais e a escola pode ajudar as crianças a desenvolverem um lado critico perante essa mídia televisiva em massa, ajuda-las a se expressarem através das brincadeiras e desenvolverem um senso do

certo e errado, o que é bom e o que é ruim, e para isso é preciso criar espaços para que ela vivenciar tal experiência tendo a ajuda do adulto sempre a orientando.

Segundo Brougére (1995, p.61) “o círculo humano e o ambiente formado pelos objetos contribuem para a socialização da criança e isso através das múltiplas interações, dentre as quais algumas tomam a forma de brincadeira”. Ou seja, ao brincar, a criança apropria-se de conceitos culturais, transformando a sua realidade, e aprende a conviver socialmente.

Considerando que a brincadeira seja um momento de apropriação e releitura da cultura, ela não deve ser totalmente controlada pelo educador, muito menos deixada à própria sorte das crianças. Se a brincadeira não é conhecida, cabe aos adultos que cuidam da criança apresenta-la e ensinarem a maneira de brincar, suas regras (se tiverem), suas cantigas. Para tanto é preciso haver um ambiente favorável, tempo, espaço e envolvimento daqueles que são responsáveis pela educação das crianças.

É importante que o brincar assuma uma forma livre e imprevisível, mas sem deixar de ser uma atividade elaborada, estruturada e regulamentada por aqueles que brincam. “As regras não preexistem à brincadeira, mas são produzidas à medida que se desenvolve a brincadeira” (BROUGÉRE. 1995, p. 101).

Neste ponto, podemos afirmar a importância do papel do adulto e das instituições escolares, pois ao brincar as crianças criam regras que vai durar enquanto a brincadeira acontece. E depende dos professores e/ou dos pais, fazerem com que as regras estipuladas pelas crianças sejam decisões tomadas por todos para o bem-estar de todos. “A regra produz um mundo específico marcado pelo exercício, pelo fazer de conta, pelo imaginário. A criança pode, sem riscos, inventar, criar, tentar nesse universo” (BROUGÉRE. 1995, p. 103).

A criança de forma inovadora e criativa constrói o seu ser social e cultural. Sendo capaz de interpretar, e desenvolver um sentido específico às imagens, mensagens e normas da sociedade. E é através das muitas utilidades das quais o brinquedo pode ser usado, uma delas é a brincadeira, que possui suas características próprias que a criança nos apresenta sua maneira de pensar, de se relacionar, de ser.

É importante destacar que nem todo contato da criança com o brinquedo transforma-se em uma brincadeira. E também nem toda brincadeira vai depender dos produtos das indústrias de brinquedos. A criança quem brinca é capaz de transformar os elementos de seu ambiente, dando novos significados. Brincar com um brinquedo requer inseri-lo num universo específico. Como a brincadeira é uma ação e produz sentidos pode-se considerar o brinquedo como um apoio que estrutura tal atividade. (BROUGÉRE, 2004).

Mesmo sem a intenção educativa de aprender, quem brinca aprende. Nem sempre a brincadeira é vinculada a aprendizagem, porém o valor do aprender brincando não é negado. No brincar a criança cria relações, vive experiências, imagina, experimenta as mais diversas emoções, administra conflitos, interage e desenvolve-se.

O intuito pedagógico de controlar a brincadeira, tira dela as possibilidades de existir. Se a criança encontra dificuldades de brincar fora do ambiente escolar, aumenta ainda mais a responsabilidade da escola em

proporcionar tais espaços. É papel da escola interceder no contexto em que a criança possa brincar. Porém a brincadeira não deve ser condicionada.

O autor Walter Benjamin chama a atenção para as transformações do brinquedo a partir da industrialização, que marcou o distanciamento entre as crianças e seus pais, pois os brinquedos nasciam nas oficinas de entalhadores de madeira, e pai e filhos produziam os brinquedos juntos.

É importante o resgate da memória do brincar, através dos pais, dos professores, pois o brincar é uma atividade infantil. É através do brincar que as crianças interagem entre si, mostrando a maneira em que veem o mundo, e com isso garantindo a si mesmos a compreensão da sociedade em que vivem.

2.4 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

Vários autores importantes para a pedagogia, afirmam que os jogos ajudam de maneira significativa para o desenvolvimento das crianças, tanto durante o processo de construção do conhecimento e, consequentemente, na aprendizagem, quanto no desenvolvimento das capacidades sociais, pessoais e culturais, unidos no processo de aprendizagem contribuem para a construção do pensamento e conhecimento. Os jogos trazem o mundo para a realidade da criança, auxiliando o desenvolvimento de sua inteligência, sua sensibilidade, habilidades e criatividade.

Um desses autores foi Frobel, que defendia que a educação, permitiria o treino de habilidades que elas já possuíam e ajudava no surgimento de novas habilidades. Dessa forma, os alunos, mostravam seu mundo interno e guardavam as novidades vindas de fora, chegando, desse modo, ao aprendizado. (Barbosa, 1996, p.145-68).

Já para o autor Dewey, que acreditava que o conhecimento adquirido através dos jogos deve ser uma atividade dirigida à experiência. Assim, percebe-se pela teoria dele, que os jogos são fatores decisivos para o desenvolvimento da criança. (OLIVEIRA, 1992).

Pestalozzi, educador suíço, afirmava que os sentimentos despertavam o processo de aprendizagem autônoma na criança, ou seja, o aprendizado seria conduzido pelo próprio aluno, com base nas experiências prática e na vivência intelectual, sensorial e emocional do conhecimento. O que importava no processo educativo não era tanto o conteúdo, mas o desenvolvimento das habilidades e dos valores. (Ferrari, 2004, p. 16).

Entretanto a autora Montessori desenvolveu uma teoria que defende uma conquista da criança, a educação, pois o ser humano já nasce com a capacidade de aprender, se lhes forem dadas as condições certas. Para a educadora italiana, o espírito da criança se formaria através dos estímulos externos, que precisam ser determinados pelo adulto que auxilia nessa fase tão delicada. A educadora diz que, a criança deveria ser livre na escolha dos objetos sobre os quais possa agir. Esses objetos são sempre os mesmos e típicos para cada gênero de atividade. (Ferrari, 2008, p.15).

Para Piaget (1978), as origens das manifestações lúdicas seguem o desenvolvimento da inteligência, atrelada aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Assim, pode-se afirmar que a criança durante o ato do brincar, desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-

-estima. Jogando, as crianças, desenvolvem a habilidade de pensamento, a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, obedecem a regras, entre muitas outras habilidades. Cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos. Piaget (1978) identificou três grandes tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil, e que podem nos auxiliar nas atividades a serem desenvolvidas em sala de aula:

A primeira delas são os jogos de exercício, que podemos identificar pela repetição de movimentos e ações que exercitam as funções tais como andar, correr, saltar e outras pelo simples prazer funcional, podemos citar aqui como exemplo a Amarelinha.

A segunda delas são os jogos simbólicos, que auxilia a desenvolver a habilidade de estabelecer a diferença entre alguma coisa usada como símbolo e o que ela representa seu significado. Por exemplo: Associar figuras a palavras.

E a terceira, e última, são os jogos de regras que são os jogos do ser socializado e se manifestam quando, acontece um declínio nos jogos simbólicos e a criança começa a se interessar pelas regras, ou seja, os jogos brincados em grupo que auxiliam o desenvolvimento da interação social das crianças. Por exemplo: pique-esconde.

Outro teórico importante é Vygotsky, que elege a situação imaginária, o lúdico, como um dos elementos fundamentais das brincadeiras e jogos. “... a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz de conta, como ainda nas que exigem regras. ” (BERTOLDO, RUSCHEL, 2012). A ludicidade é importante para a saúde mental do ser humano e merece uma atenção especial dos pais e educadores, pois é o espaço e o direito de toda a criança para exercer a relação afetiva com o mundo, com pessoas e objetos.

Os jogos auxiliam no desenvolvimento motor, da linguagem, da memória, entre outras características. Assim podemos afirmar que a presença dos jogos no desenvolvimento da criança é fundamental para o seu aprendizado.

Para os educadores os jogos possibilitam tornar as aulas mais vivas, dinâmicas e atrativas, ajudando à criança ampliar seus conhecimentos e facilitando o processo de ensino e aprendizado, pois o aprendizado se torna expressivo, gradativo e eficaz.

Utilizando as atividades relativas a jogos, os educadores estarão estimulando o desenvolvimento da criança, ajudando a aprender e a valorizar o trabalho individual e em grupo. Pois nessas atividades a criança auxiliada pelo professor desenvolve a união entre a vontade e o prazer em aprender.

2.5 INCLUINDO A ARTE NA ESCOLA

A criança, desde o nascimento, tem em sua volta vários símbolos e significados que são passados de geração em geração, convivendo com as práticas culturais do seu grupo, criado assim os significados do mundo físico, psicológico, social, estético e cultural.

... é na cotidianidade que os con-

ceitos sociais e culturais são construídos pela criança, por exemplo, os de gostar, desgostar, de beleza, feiúra, entre outros. Esta elaboração se faz de maneira ativa, a criança interagindo vivamente com pessoas e sua ambiência (FERRAZ & FUSARI, 1993, p.42).

Entretanto os códigos culturais não estão prontamente disponíveis no cotidiano e nem em situações que sejam significativas para as crianças. A escola pode mediar o acesso das crianças às experiências artísticas. Sendo assim o professor se transforma no mediador do contato das crianças com a produção cultural, sendo responsável em organizar as experiências com as percepções trazidas pelas crianças do seu cotidiano e que leva, para a sala de aula, o repertório cultural da Arte.

Queiramos ou não, é evidente que a criança já vivencia a Arte produzida pelos adultos, presente em seu cotidiano. É óbvio que essa Arte exerce vivas influências estéticas na criança. É óbvio, também, que a criança com ela interage de diversas maneiras (FERRAZ & FUSARI, 1993, P.43).

As aulas de Arte podem ser conduzidas através[A1] do contato das crianças com o cotidiano, natural e cultural e no contato com obras. O professor deve considerar que as crianças criam seu repertório perceptivo através[A2] de formas, cores, texturas, sabores, gestos e sons.

Segundo Barbosa (1991), abordar Arte sem que se ponha à disposição das crianças a imagem, é como querer alfabetizar para a leitura e escrita sem colocar a criança em contato com livros, para isso o professor deverá recorrer ao contato/ diálogo das crianças com as imagens.

Para a elaboração das diretrizes curriculares para o ensino da Arte, sintetizadas em documentos como: Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs de

Ensino Fundamental) e Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI) percebeu-se que houve influência de várias abordagens sobre Arte e ensino da Arte.

“a Arte solicita a visão, a escuta e os demais sentidos para a compreensão mais significativa das questões sociais e é a forma de comunicação que atinge o interlocutor por meio de uma síntese na explicação dos fatos” (BRASIL, 1997, p. 39).

Ensinar Arte significa organizar situações de ensino-aprendizagem adequadas a cada grupo-classe, observando os aspectos de desenvolvimento cognitivo e as vivências já construídas pelo grupo.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI) é composto por três volumes: Conhecimento de Mundo, Formação Pessoal e Social e Documento de Introdução. O volume que aborda o ensino da Arte é “Conhecimento de Mundo”, que tem como eixos de trabalho Artes Visuais e Música, e trata a Arte como uma forma de linguagem e de contato com objetos de conhecimentos importantes no desenvolvimento das capacidades de expressão e comunicação das crianças.

No eixo das Artes Visuais é apresentada com características próprias, que podem ser abordadas articulando-se o fazer artístico, a apreciação e a reflexão. Já no eixo da Música, é apresentada como linguagem que traduz em formas sonoras, podendo expressar e comunicar sensações, sentimentos e pensamentos. Está presen-

te em todas as culturas, nas mais diversas situações: festas e comemorações, rituais religiosos, manifestações cívicas e políticas, entre outros. E esse eixo é apresentado como sendo fundamental na formação dos futuros cidadãos, pois desde a Grécia antiga a Música faz parte da educação, ao lado da Matemática e da Filosofia.

Neste ponto, podemos indicar que vale para a escola e os professores desenvolverem atividades específicas que incluam danças e músicas, além de desenhos. Podemos colocar como exemplo as Festas Juninas, que as crianças podem ajudar na decoração, dançando quadrilha e cantando músicas típicas de determinada região do nosso país.

Sabemos que na Educação Infantil, a música mantém forte ligação com o brincar, através[A3] dos jogos e brincadeiras musicais, tais como: acalantos, cantigas de rodas, parlendas, entre outros. Para os professores, podemos destacar que é importante a organização dos conteúdos e deverá respeitar o nível de percepção e desenvolvimento, bem como as diferenças culturais entre os grupos de crianças das muitas regiões do país.

A representação cênica e a dança estão colocadas no eixo Movimento, que tem como base principal o brincar, não estando dessa forma colocados como linguagens que tem um referencial de área de conhecimento.

CONCLUSÃO

No decorrer deste trabalho, notou-se que todo conceito está em constante transformação, assim como o conceito de infância que veio se construindo e se constituindo através dos costumes, fatos históricos e até dos desenvolvimentos ocorridos na sociedade. De acordo com Ariès (1981), até por volta do século XII, a infância era desconsiderada. É provável que não houvesse lugar para a infância nesse mundo, e nem para suas necessidades e peculiaridades.

À medida que essa concepção vai evoluindo, a criança passa a ser alvo também do comércio e seus interesses e necessidades passam a ser considerados, surgindo, então os brinquedos industrializados.

Sabe-se que a criança tem uma mentalidade semelhante à do artista, pois ambos ingressam facilmente no universo do faz de conta. Como diz a música Aquarela de Toquinho: “... com cinco ou seis retas é fácil fazer um castelo...”, com simples traços e desenhos, as crianças conseguem expor sua maneira particular de enxergar o mundo a sua volta.

Diante da problemática levantada para a elaboração deste trabalho, descobriu-se que o ato de brincar sempre contribui para o conhecimento e para o desenvolvimento mesmo quando não objetivado, pois através dela a criança mergulha num mundo diferente, de onde ela extrai informações objetivas e subjetivas sobre os mais diversos assuntos, conflitos e sai de lá mais preparada para enfrentar o mundo e as situações que a cercam, daí a necessidade de se escolher brincadeiras e jogos adequados que vão de encontro aos interesses do aluno, respeitando seu contexto, seu desenvolvimento e suas necessidades.

Notou-se também, a importância de valorizar o desenho desde o início da vida da criança se dá pelo fato da necessidade que o universo infantil tem em ser estimulado, desafiado, confrontado de forma que

venha enriquecer as próprias experiências do educando. O professor, o papel do incentivador, estará levando o aprendiz a se interessar pelas produções que são realizadas por ele mesmo e por seus colegas.

Infelizmente, o Ensino da Arte não observa o contexto cultural, ou seja, ao invés de estimular os futuros adultos a desenvolverem seus dons artísticos, optam por refrear os impulsos criativos e a livre capacidade de expressão dos aprendizes.

Percebeu-se que a construção do simbolismo é fundamental para o desenvolvimento infantil, é importante destacar que o trabalho com linguagens deve assumir um papel principal na organização das ações dos professores. As linguagens, entre elas, as artísticas, são instrumentos de expressão e comunicação usados pelas crianças para compreender o mundo a sua volta, estabelecendo relações e resolvendo conflitos.

Visto que no decorrer da história, com a criação de leis e documentos oficiais que regulamentaram a inserção da Educação Infantil na Educação Básica, as concepções de infância sofreram transformações, às quais influenciaram a visão de um novo olhar de Educação Infantil e consequentemente, a conciliação do brincar com o aprender tornou-se fundamental neste processo, complementando-se à outras práticas também importantes para o desenvolvimento integral dos alunos.

Procurou-se compreender o papel do educador como promotor de aprender brincando, e como o mesmo pode contribuir nessa construção de conhecimentos, sendo um mediador e facilitador das infinitas riquezas que o brincar proporciona na vida do ser humano. Isto não significa que o professor não encontre dificuldades e desafios provenientes da atual realidade escolar, pois em meio aos constantes avanços tecnológicos e às mudanças da cultura infantil, muitas vezes para as crianças, os jogos e as brincadeiras eletrônicas apresentam-se de forma mais atrativas do que os jogos e brincadeiras com os amigos da escola. Portanto, cabe à escola buscar permanentemente, variadas formas de resgatar o prazer e a importância dos jogos e brincadeiras neste novo cenário educacional.

Contudo, acredita-se que os jogos e brincadeiras são de real necessidade no cotidiano escolar, promovendo uma educação de qualidade que através do brincar, as crianças desde a Educação Infantil, possam aprender a exercerem a sua autonomia, autoria e criatividade.

Apesar do assunto não ter se encerrado, pode-se ampliar o olhar para se perceber como é importante o brincar na educação e no cotidiano da criança. Assim elas podem sempre ser convidadas a se aventurarem por enorme universo, não somente para aprenderem os conteúdos escolares, mas também para que entendam o mundo à sua volta e que nunca deixem de viajar pelo mundo da imaginação e não percam jamais o gosto pelo brincar.

A Arte, por ser múltipla em suas dimensões, possibilita, portanto, que as múltiplas dimensões, do desenvolvimento humano encontrem nela seu conteúdo e instrumento de construção de sentidos e respostas para leituras e representações de mundo. Nesse sentido, importantes eixos de organização do trabalho pedagógico, na Educação Infantil, encontram, nas linguagens artísticas, meios de viabilização. A Arte perpassa a relação das crianças com os conhecimentos próprios e de outras áreas e

com suas emoções, pois permite a expressão, a comunicação e a representação em todos os momentos.

Por tudo isso, a Arte extrapola as explicações que a organização escolar tem apontado para ela, possibilitando mudanças na ação do professor não só diante do repertório dos seus objetos de conhecimento, mas também diante de outras produções humanas e diante do seu próprio entorno.

REFERÊNCIAS

ÀRIES, Philipe. História Social da Criança e da Família. 2.ed. LCT, 1978 BARBOSA, Ana Mae. Arte-Educação: conflitos / acertos. São Paulo: Max Limonad, 1984.

. (Org.). Arte-Educação: leitura no subsolo. São Paulo: Cortez, 1997.

. (Org.). O ensino da arte e sua história. São Paulo: MAC/USP. 1990.

. A imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos. São Paulo: Perspectiva, 1991.

. Parâmetros Curriculares em Geral e para as Artes Plásticas em Particular. Arte & Educação em Revista. Rio Grande do Sul, n.4, p.7-15, dez. 1997.

. John Dewey: o ensino da Arte no Brasil. São Paulo: Cortez, 2001. BARBOSA, R. L. L, Froebel e a concepção de jogo infantil, Revista da Faculdade de Educação, nº1, 1996, p.145-68.

BERTOLDO, Janice Vida; RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. Jogo, brinquedo e Brincadeira – Uma Revisão Conceitual. Disponível em: http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm. Acesso no dia 06 de Fevereiro de 2021.

BENJAMIM, Walter. Brinquedo e brincadeira in Magia e Técnica. Editora Brasiliense. São Paulo, 1987.

BIASOLI, Carmem Lúcia. A formação do professor de arte: do ensaio à encenação. São Paulo: Papirus, 1999.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamenta. Parâmetros Curriculares Nacionais- Artes – Ensino Fundamental Ciclo I 1ª a 4ª 1998. Brasília MEC/SEF.

. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil: conhecimento de mundo. Brasília: MEC/SEF, 1998. 243p. (Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil). v.3.

CAIADO, Elen Campos. A importância de estimular a arte na criança. Equipe BrasilEscola. Disponível em:

<https://educador.brasilescola.uol.com.br/orientacoes/a-importancia-estimular--arte- na-crianca.htm>. Acesso em: 07 Fevereiro. 2021.

CURITIIBA, Colégio Suiço-brasileiro de. Qual é a importância da Arte para o desenvolvimento infantil. Disponível em:

<https://www.terra.com.br/noticias/dino/qual-e-a-importancia-da-arte-para-o-desenvolvimento-infantil,7a1efed4f74420abc616d1a636bf2ab3enwws4ab.html>. Acesso em: 07 Fevereiro. 2021.

DEWEY, John. John Dewey. Traduções de: Murilo Otávio Rodrigues Paes Leme, Anísio Teixeira, Leônidas Gontijo de Carvalho. São Paulo: Abril Cultural, 1980. (Coleção Os Pensadores).

FERRARI, M. Educadores que mudaram o pensar educacional, Revista Nova Escola, São Paulo, Editora Abril, 2004.