Psicomotricidade é uma relação entre pensamento e a ação, e envolve, também, as emoções. Os educadores, pais e crianças se relacionam e assim tem a finalidade de assegurar o desenvolvimento funcional da criança, tendo em conta as possibilidades da criança, e ajudar sua afetividade a se expandir e equilibrar-se, através do intercâmbio com o ambiente humano. São realizadas atividades motoras e emocionais a fim de estabelecer habilidades de desenvolvimento.

É brincando que a criança se descobre e consegue se expressar de maneira livre e saudável. A criança tem uma mentalidade semelhante à do artista, pois ambos ingressam facilmente no universo do faz de conta, aplicando o dom de fantasiar a tudo e fingindo que algo é, na verdade, alguma coisa bem diferente, ela inventa, ela constrói ela faz e desfaz. A brincadeira pode ser representada por meio de várias formas, uma delas é simplesmente deixar a criança expor seus movimentos.

O brincar faz parte do ser criança, e isso é fantástico, pois tem expressivo efeito por si só, o brincar, além de auxiliar no desenvolvimento infantil, nas esferas emocional, intelectiva, social e física, demonstrando a sua fundamental importância neste período riquíssimo do ser humano, ou seja, a sua própria estruturação, a base construtiva do que tenderemos a chegar ao desencadear de nossas vidas, dando-nos o assegura mento necessário para progressão natural do ciclo humano.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARRETO, Sidirley de Jesus. Psicomotricidade, educação e reeducação. 2.ed. Blumenau: Livraria Acadêmica, 2000.

CRAIDY, Carmen; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva (org.). Educação Infantil Pra que te quero? Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

KYRILLOS, Michel Habib M.; SANCHES, Tereza Leite. Fantasia e criatividade no espaço lúdico: educação física e psicomotricidade. In: ALVES, Fátima. Como aplicar a psicomotricidade: uma atividade multidisciplinar com amor e união. Rio de Janeiro: Wak, 2004. p.153-175.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

MENDONÇA, Raquel Marins de. Criando o ambiente da criança: a psicomotricidade na educação infantil. In: ALVES, Fátima. Como aplicar a psicomotricidade: uma atividade multidisciplinar com amor e união. Rio de Janeiro: Wak, 2004. p.19-34.

NEGRINI, Airton. Educação Psicomotora. São Paulo: Ebrasa, 2003.

OLIVEIRA, Gisele de Campos. Psicomotricidade: educação e reeducação num enfoque psicopedagógico. 4.ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2000.

PAÍN, Sara. Diagnóstico e Tratamento dos Problemas de Aprendizagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

SISTO, Firmino Fernandes. Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar. Petrópolis/RJ: Vozes, 1996.

VELASCO, Cassilda Gonçalves. Brincar: O Despertar Psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint,1996.

WALLON, H. A evolução psicológica da criança. Lisboa: Edições 70, 1968.

ARTES VISUAIS: O PAPEL DO LÚDICO COMO RECURSO NA APRENDIZAGEM

BIANCA LIMA DE BRITO

RESUMO

A importância do jogo e da ludicidade como facilitadores da aprendizagem vistos da perspectiva de um professor mediador. Desta forma, o presente trabalho objetiva mostrar formas lúdicas de ensino como uma opção de prática motivadora e facilitadora da aprendizagem como um todo, sendo as mesmas aplicadas à educação básica em especial no ensino de Artes Visuais. Especificamente, busca-se identificar se a concepção dos acadêmicos sobre como a ludicidade é entendida e também valorizada, investigar as contribuições da ludicidade no desenvolvimento da criança em seu âmbito escolar; conhecer as contribuições do lúdico nas relações sociais da criança. Para tanto, a metodologia escolhida para realizar este estudo foi à pesquisa bibliográfica em vários livros e artigos que tratam sobre o tema em estudo, que dá embasamento teórico às discussões propostas. Foi fundamentada tanto por meio de fatores teóricos como bibliográficos. Concluiu-se que as atividades lúdicas podem ter papel fundamental no desenvolvimento da criança se forem realizadas com objetivo e organizadas de acordo com o contexto e idade dos estudantes, proporcionando momentos de aprendizagem com leveza e espontaneidade.

Palavras- chave: Artes visuais. Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem.

ABSTRACT

The importance of game and ludicity

as facilitators of learning seen from the perspective of a teacher mediator. In this way, the present work aims to show playful forms of teaching as a motivating and facilitating practice option of learning as a whole, being the same applied to basic education in particular in the teaching of Visual Arts. Specifically, it seeks to identify whether the conception of academics about how ludicity is understood and also valued, to investigate the contributions of ludicity in the development of the child in its school environment; to know the contributions of the playful in the social relations of the child. To do so, the methodology chosen to carry out this study went to the bibliographic research in several books and articles that deal with the theme under study, which gives theoretical basis to the proposed discussions. It was based on both theoretical and bibliographical factors. It was concluded that playful activities can play a fundamental role in the development of the child if they are conducted with purpose and organized according to the context and age of the students, providing moments of learning with lightness and spontaneity.

Keywords: Visual arts. Games. Just kidding. Learning.

INTRODUÇÃO

Compreende-se que, a arte, é fundamental na vida de uma criança. Considerando não só no processo de aprendizagem, mas para o desenvolvimento integral, já que ela tem uma necessidade natural de expressar o que pensa e o que sente, por isso a atividade artística deve ser estimulada por meios de sentidos, da imaginação e de atividades lúdicas, que irão ampliar as possibilidades cognitiva e criadora da criança. A arte deve ser para a criança uma fonte de prazer.

Desde muito cedo, as crianças entram no mundo da brincadeira e em seus primeiros anos de vida, já começam a identificar os tipos de brincadeiras começando pelas mais simples e passam depois a se dedicar aos jogos adquirindo, respeitando e participando de regras e normas que lhes são propostas. Os jogos e brincadeiras se tornam os recursos lúdicos que a maioria dos professores adota para motivar e/ou facilitar a aprendizagem do aluno. Assim, este estudo buscou responder ao seguinte problema: Qual é o papel do lúdico como recurso para a aprendizagem?

Embora o lúdico esteja presente no cotidiano, ele abre potencialidades de ser explorado de diferentes formas, o que faz com que a ludicidade seja muito utilizada na dança por meio de jogos e brincadeiras, onde os alunos se tornam corpos brincantes. No entanto, se engana quem pensa que a ludicidade é sinônimo de brincadeira apenas.

Desta forma, o presente trabalho objetiva mostrar formas lúdicas de ensino como uma opção de prática motivadora e facilitadora da aprendizagem como um todo, sendo as mesmas aplicadas à educação básica em especial no ensino de Artes Visuais. E como objetivos específicos, busca se identificar se a concepção dos acadêmicos sobre como a ludicidade é entendida e também valorizada; investigar as contribuições da ludicidade no desenvolvimento da criança em seu âmbito escolar; conhecer as contribuições do lúdico nas relações sociais da criança.

A estimulação, a diversidade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica. O brincar pode proporcionar uma fuga, às vezes das pressões da realidade, ocasionalmente para aliviar o aborrecimento, outras vezes simplesmente como relaxamento ou como uma oportunidade de solidão, muitas vezes negada aos adultos e às crianças no ambiente atarefado do cotidiano.

Portanto pode-se afirmar que é viver, as crianças brincam porque é uma necessidade básica, assim como a nutrição, a saúde, a habitação e a educação, desta forma este artigo se justifica no que concerne a inserção das brincadeiras e jogos como apoio a aprendizagem do educando.

A EDUCAÇÃO E A ARTE

A Arte é fonte de humanização, pois possibilita ao homem tornar-se consciente de sua existência individual e social, questionando, interpretando o mundo e a si mesmo. Dessa forma, evidencia-se a relevância de sua utilização no âmbito educacional, bem como sua extensão na sociedade, garantindo, assim, pessoas comprometidas com a humanização, no sentido de reconhecer e respeitar as diferenças, assumindo sua individualidade e particularidade. Sabese que a educação é a base que fornece estruturação, em conjunto com a família, para uma sociedade plena.

As contribuições que a Arte pode oferecer no ambiente escolar estão diretamente vinculadas ao exercício da experimentação, que visa colocar o educando em constante contato com as diferentes linguagens artísticas, estimulando-os na vivência do desenhar, representar, tocar, cantar, escrever, sem a exaustiva cobrança do "certo ou errado". O importante nunca é o resultado final, mas sim, o percurso percorrido pelo aluno desta maneira as práticas educativas do ensino da Arte propõem romper com as barreiras da exclusão em todos os níveis.

Para Reily (2010) a arte é uma forma de desenvolver a cultura no ambiente escolar e uma forma de fazer isso é por meio da aplicação de atividades que solicitam a interpretação de imagens, ou seja, ao observar uma figura o aluno consegue formar a sua imaginação e consequentemente a criatividade,

aspectos que ajudam no desenvolvimento de seus conceitos individuais.

Para Barbosa (2002), o fundamental do significado da arte na educação é entender que ela é constituída de modos específicos de manifestação da atividade criativa dos seres humanos ao interagirem com o mundo em que vivem, ao se conhecerem e ao conhecê-lo. Uma das ações que vem se afirmando, por sua abrangência cultural, é a "Abordagem Triangular", desenvolvida por Barbosa (2002). Para a autora, a Educação Artística deve integrar três facetas do conhecimento: o fazer artístico, a análise de obras e a história da arte, com o intuito de estimular o aluno, em vivências práticas e teóricas, trabalhos individuais e coletivos, a se tornar uma pessoa fruidora de arte, ou seja, capaz de expressar e se comunicar em artes.

Para Buoro (2003, p. 33) "é nesse sentido que podemos vislumbrar toda a importância que a compressão da arte pode no ensino escolar." A arte contemporânea na escola oportuniza ao aluno que ele aprenda um pouco deste saber, de um conhecimento sobre vida e obras de artistas de toda parte relacionando-se com ela, quando esse aprender acontece de forma lúdica podemos construir relações cada vez mais significativas com nossas crianças.

O percurso individual da criança no processo de aprendizagem em Artes Visuais, de acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI),

[...] pode ser significativamente enriquecido pela ação educativa intencional; porém, a criação artística é um ato exclusivo da criança. É no fazer artístico e no contato com os objetos de arte que parte significativa do conhecimento em Artes Visuais acontece. No decorrer desse processo, o prazer e o domínio de gesto e da visualidade evoluem para o prazer e o domínio do próprio fazer artístico, da simbolização e da leitura de imagens. (BRASIL, 1998, p.91 v.3)

Nesse sentido, a manifestação de suas concepções articulando a percepção, imaginação, reflexão e sensibilidade, as crianças precisam de vivências significativas, como contação de histórias, elementos do cotidiano, visualização de imagens, como possibilidades de temáticas para suas tarefas.

Ao professor não cabe, apenas, despertar o aluno através de brincadeiras, mas ajudá-lo a construir efetivamente seus conhecimentos. A aula não deve ser só brincadeira, sem nenhum conteúdo, mas combinar ambos, possibilitando que o aprendente perceba que não está apenas brincando em sala de aula, mas que está construindo conhecimentos e registrando melhor os ensinamentos, que lhe chegam de forma mais significativa. (ROLOFF, 2010)

E assim, o uso e o ensino das artes na educação estão ligados aos interesses de quem aprende, pois estes serão autores de suas próprias histórias, transformando a arte parte de suas vidas, dando um sentido para algo visto como incompreensível, tornando essa prática um instrumento pedagógico que vai contribuir na construção do sujeito.

O CONCEITO DE LÚDICO

Sabe-se que o lúdico sempre esteve presente na vida da criança, sendo de suma importância para o seu aprendizado. Os jogos lúdicos e as brincadeiras estão presentes em sua vida desde antigamente, e brincando que a criança vai construindo o seu alicerce, desde a sua escrita até compreender o mundo.

Segundo Almeida (2009, p.01) "O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se a palavra for analisada levando em consideração apenas a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo"

Para Huizinga (2014), o lúdico está associado à ilusão e simulação, na qual o indivíduo é capaz de simular um mundo só dele. Desta forma, considerando as pesquisas em psicomotricidade, a palavra lúdico deixou de ser apenas aplicada ao sentido de jogo, e segundo Almeida (2009), passa a ser considerada uma atividade humana e possui um objetivo bem claro, ser naturalmente espontâneo e satisfatório

O lúdico faz referência a uma dimensão humana que ressalta sentimentos de liberdade e espontaneidade nas ações desenvolvidas, realizando-se atividades descontraídas e espontâneas, onde os envolvidos interagem e estão em constante aprendizado.

A evolução semântica da palavra "lúdico", entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (ALMEIDA, 2009, p.1).

É possível observar que o significado da palavra lúdico vai além do jogo, ou seja, ela é muito mais do que isso. Ela desenvolve na criança o espírito de união, cumplicidade e de amor ao próximo. Levar o lúdico para dentro da sala de aula faz com que a criança brinque de forma descompromissada, uma vez que ela desenvolver o conhecimento matemático e de leitura com o passar do tempo.

De acordo com a semântica de nossa língua portuguesa, QUEIROZ (2012) considera que o lúdico abrange o geral das atividades com características de jogo, brinquedo

e brincadeira. O jogo e a brincadeira trazem consigo uma regra, explícita no primeiro e implícita no segundo; o brinquedo é o objeto, e brincadeira/jogo é o ato de brincar/jogar com o brinquedo ou o jogo. Embora possa suscitar alguma confusão ou mesmo a ideia de que sejam sinônimos tais conceitos são distintos.

Kishimoto (2000, p.39,40), reconhece também a importância da brincadeira de faz-de-conta. "O faz-de-conta permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas, que se materializam nos temas das brincadeiras." Ela aponta que o conteúdo da imaginação na criança provém de experiências anteriores adquiridas, de acordo com a sua vivência familiar, social, escolar. Ao brincar de faz-de-conta a criança está aprendendo a criar símbolos.

A ludicidade para a criança é uma necessidade, pois ela contribui com diversos fatores em sua educação, e é uma forma de ampliar os seus conhecimentos e habilidades. Para Silva

É por meio da brincadeira que a criança constrói sua identidade, pois ao brincar ela atua sobre a própria realidade, traduzindo seu dia a dia através deste ato, comunicando-se com o mundo ao seu redor, dando lugar ao imaginário e à criatividade. (SILVA, 2014, p. 24)

Segundo o autor supracitado, o lúdico toma dimensões mais amplas, principalmente na educação, pois contribui para a formação de alunos que sejam capazes de buscar conhecimentos e construí-los de forma prazerosa, vivenciando atitudes de vida em grupo, enfim, tornando-se pessoas sem medo de enfrentar as dificuldades que encontrarem pela frente e mais, poderem contribuir para o processo de transformação da sociedade que estão inseridos, tornando a aprendizagem significativa.

O LÚDICO E A APRENDIZAGEM

As razões para brincar, quando consideramos o brincar como uma característica da infância, compreenderemos que o lúdico é extremamente importante para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança. É brincando que a criança expressa vontades e desejos construídos ao longo de sua vida, e quanto mais oportunidades a criança tiver de brincar mais fácil será o seu desenvolvimento.

O processo de ensino aprendizagem com lúdico oferece um desenvolvimento saudável e harmonioso. Quando brincam, as crianças se tornam mais independentes, sua sensibilidade visual e auditiva torna-se mais aguçada, aprendem a valorizar a cultura popular, as ocorrências de agressividade diminuem, aprimoram a imaginação e com isso a criatividade flui, equilibram a sua inteligência emocional e aumentam a capacidade de crescimento mental e a adaptação social.

Múltiplas aprendizagens estão envolvidas no brincar, pois "Brincando, elas se apropriam criativamente de formas de ação social tipicamente humanas, e de práticas sociais específicas dos grupos aos quais pertencem, aprendendo sobre si mesmas e sobre o mundo em que vivem" (DRAGO RODRIGUES, p. 22, 2009)

Já Vygotsky retrata a importância do lúdico na aprendizagem da seguinte forma:

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutaram aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança. (VYGOTSKY, 2003, p. 12) Os jogos e as brincadeiras devem proporcionar inúmeras oportunidades de ação e exploração e o educador deverá saber distinguir o momento certo da intervenção no jogo a fim de estimular a reflexão da criança e possibilitar a expressão de suas ideias. Assim como, criar seu mundo de símbolos, despertando a sua criatividade criando cenas do seu cotidiano e o que presencia. O lúdico torna o aprender mais prazeroso, faz com que a criança crie cenários

imaginários exercitando e explorando a sua criatividade utilizando o próprio conhecimento.

O brincar e o educar são atividades complexas em que devem ser estudadas as relações, pois de uma forma ou outra auxiliam no desenvolvimento humano, sendo mediadoras na construção do conhecimento, onde a criança, através do lúdico, poderá encontrar o equilíbrio ente o real e o imaginário. Portanto, o educador precisa selecionar as brincadeiras e saber qual a meta quer atingir usando as mesmas como recursos em suas aulas, para que assim as crianças, através das atividades lúdicas, desenvolvam diferentes áreas do conhecimento.

O LÚDICO E A ARTE

As Artes Visuais expressam por meio de materiais o pensamento do ser humano, assim como suas emoções, seus anseios, sua história, a cultura da qual faz parte e desenvolve a identidade de um povo ou até mesmo de uma classe social. O Ensino da Arte contribui para a formação sensível do indivíduo e é no fazer artístico que acontece essa aprendi-

zagem.

O lúdico na Arte como em todas as áreas é uma ferramenta pedagógica fundamental para que ocorra o desenvolvimento da criatividade, iniciativa, autonomia e obtenção de vários conhecimentos, saberes, produzidos no decorrer da história da humanidade.

O lúdico possibilita um espaço para brincar e conviver com os outros, uma grande interação através dos jogos e das atividades, onde as crianças aprendem novos conhecimentos e mudanças de comportamento. Para o processo pedagógico é um agente motivador e coerente, pois as crianças, muitas vezes, já tiveram o contato com brincadeiras e jogos; porém é na Escola que há a direção dessas atividades para o processo de aprendizagem. (KISHIMOTO, 2000).

O uso de jogos, de brincadeiras ou de pinturas com desenhos aleatórios, costuma ser utilizado com frequência em algumas salas de aula, porém, como algo classificatório, como uma atividade que baliza os aptos dos não aptos, uma atitude antipedagógica do que se espera com o trabalho lúdico. Deste modo, as atividades possuem apenas a finalidade de ocupar o tempo ocioso.

A criança é muito sensível à arte e, por essa razão, o professor deve estar preparado e ciente em observar os dotes de cada pequeno Ser. A criança se mostra ansiosa, feliz e inocente em mostrar o que a motivou a realizar um determinado desenho, uma vez que ela não copia o real, mas demonstra a apropriação e naturalidade em criar aquilo que a está inquietando naturalmente, sem a preocupação de expor a sua imaginação e sua fantasia. Isto leva a crer que é um processo mental, ou seja, a consciencialização dos seus sentimentos, o desenvolvimento da sensibilidade perceptiva.

Segundo FERRAZ e FUSARI (2003), proporcionar a inserção do brinquedo e da brincadeira se faz como parte completiva das metodologias e procedimentos, introduzidas às aulas de Arte, porque as vivências com brincadeiras, quando estruturadas com adequação, motivam processos construtivos e expressivos dentro dos componentes curriculares.

Quanto mais plenas forem as experiências que as crianças vivenciarem, mais probabilidade elas terão de desenvolver a imaginação e a criatividade em suas atividades, especialmente por meio de suas brincadeiras e quanto mais possibilidades lhe forem apresentadas para ampliar a imaginação, mais amplas serão suas ações/interações com o mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar para a criança não é apenas um ato de diversão, mas consiste em um momento em que ela apreende e interpreta o mundo ao seu redor, não se importando com a realidade do material, do jogo ou do brinquedo que está à sua disposição naquele determinado momento. O aprendizado da criança continuará a se dar a partir destas situações de brincadeiras.

As atividades lúdicas tem o objetivo de amparar a criança a se inserir em um universo da imaginação e também da realidade, desenvolvendo suas habilidades de criação e contextualizar esses conhecimentos, pois assim elas desenvolverão uma linguagem e aprenderão a dominar qualquer tipo de informação, pois funcionam como exercícios importantes e necessários a vida. E os jogos e as brincadeiras são elementos basilares para que se obtenha um aprendizado divertido, e estimule a aprendizagem, além de ser um facilitador das práticas pedagógicas na sala de aula.

Pode-se compreender, no percurso desta pesquisa, que a infância é marcante na vida das pessoas e o brincar não pode ser deixado em segundo plano, nem tampouco limitado aos instrumentos eletrônicos, de outro modo, precisa ser estimulado, ressignificado para que possa promover novas descobertas e experiências, uma vez que é promotor de desenvolvimento.

Como brincadeiras são aprendizagens que pressupõem um papel ativo do sujeito, são úteis para detectar problemas de ordem emocional, físicos, psicológicos e cognitivo. Dessa forma, o universo lúdico torna-se um importante recurso de intervenção pedagógica e psicopedagógica, para que se façam a mediação, proponham atividades lúdicas que possibilitem aos sujeitos interagirem, explorarem, construírem suas hipóteses e conceitos; com seleção de atividades e materiais de acordo com os objetivos, o público a ser trabalhado, garantindo o desenvolvimento e a construção de conhecimentos necessários.

É por meio da ludicidade que a criança desenvolve a sua personalidade, elabora conflitos, ansiedades, refazendo, construindo no seu dia a dia as possibilidades de aprender e superar os seus limites. Para desenvolver pensamentos e participar ativamente do mundo em que vive, a criança precisa brincar. A brincadeira fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência, pois, nas brincadeiras, as crianças resinificam o que vivem e sentem, aprendem a interagir consigo mesma, com o outro e com o mundo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. 2009. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: http://www.cdof.com.br/recrea22.htm . Acesso em: 10/05/2022.