O PAPEL DA ARTE E EXPRESSÃO ARTÍSTICA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

ELIANE DIAS NASCIMENTO

RESUMO

A arte é uma das fases mais importantes na vida escolar das crianças. E além da alfabetização sabemos que a brincadeira também é essencial para o desenvolvimento infantil e através dos jogos e das brincadeiras podemos facilitar esse processo. Não tenho a intenção de dizer que o processo de alfabetização só acontece com a ludicidade, mas sim, que o envolvimento do lúdico desperta mais interesse, enriquecendo e favorecendo esse processo de forma mais tranquila e prazerosa. No brincar as crianças conseguem interagir e adquirir novos conhecimentos e experiências necessárias para o processo de alfabetização. Os jogos educacionais são recursos enriquecedores por meio dos quais se busca o aumento de possibilidades de aquisição de aprendizagem, construção de autoconfiança e motivação em relação o conteúdo formal a ser aprendido. O presente trabalho teve origem na relevância que atribui a ludicidade no desenvolvimento do processo de alfabetização com os alunos do 1 ano. Diante desse tema busquei autores que me auxiliaram na definição dos principais conceitos envolvidos nesse estudo, essas contribuições teóricas me fizeram refletir e compreender os conceitos em questão e ampliar o meu olhar para o tema em abordado. Por essa razão trago nesse trabalho atividades desenvolvidas em minha prática pedagógica utilizando a ludicidade no processo de alfabetização. O ato de brincar é tão importante para a criança que se tornou um direito garantido na Declaração Universal dos Diretos da Criança, onde no quarto deixa claro que criança terá direito a alimentação, recreação e assistência médica adequadas. Estabelecendo de forma igualitária que a recreação é tão importante quanto à alimentação e a saúde para a criança. Sendo assim, o brincar é muito importante no processo de desenvolvimento da criança.

Palavras-chave: Arte, Lúdico, Brincadeira, Educação.

INTRODUÇÃO

Na longa jornada de trabalho notei o quão importante é para as crianças o momento da arte, do brincar e o quanto isso era prazeroso, contudo, era muitas vezes deixado de lado pelos professores, pois trabalhar o lúdico requer tempo e muita dedicação para que seja um trabalho proveitoso.

Nos dias de hoje temos a impressão que a sociedade não vê a brincadeira como forma de aprendizado, mas sim como perca de tempo onde o professor deveria estar dando um conteúdo ao invés de brincar.

Quando a criança tem a oportunidade de escolha, que inicia com o brincar, ela exercita a sua liberdade e assim se torna uma criança mais observadora e crítica. As participações e as transformações introduzidas pela criança na brincadeira devem ser valorizadas, tendo em vista o estímulo ao desenvolvimento de seu conhecimento.

O vivenciar da ludicidade no contexto escolar seja através de jogos, brincadeiras ou outra atividade lúdica direcionada, é importante para a formação do sujeito e contribui para tornar o processo ensino e aprendizagem mais agradável. A palavra “lúdico” vem do latim ludus e significa brincar.

Segundo Piaget, o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, que não representa somente o jogar, mas sim pode ser encontrado em várias manifestações como na dança, teatro, brincadeiras, construção de materiais concretos e nas histórias.

Na busca de um novo conceito de alfabetização, o lúdico surge como um recurso didático dinâmico que proporciona resultados positivos na educação, envolvendo o aluno no processo de aprendizagem e também exigindo do professor maior engajamento e planejamento das atividades executadas em aula.

A BNCC (2017), estabeleceu também os campos de experiência, fundamentais para que a criança possa aprender e se desenvolver:

O eu, o outro e o nós;
Corpo, gestos e movimentos;
Traços, sons, cores e formas;
Escuta, fala, pensamento e imaginação;
Espaços, tempos, quantidades, relações e

transformações.
O objetivo é reconhecer a importância e significância do lúdico na vida da criança e principalmente no processo de alfabetização estimulando através dos jogos a curiosidade, a criatividade e o raciocínio aluno.
Desenvolver práticas de atividades que sejam acolhedoras e prazerosa no processo de aprendizado.
Através do lúdico, o professor tem a chance de tornar sua prática pedagógica inovadora, pois além de desenvolver atividades divertidas, o professor pode proporcionar situações de interação entre os alunos melhorando a forma de relacionamentos entre os mesmos.
Segundo Vygotsky (1984), o brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. "O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem." Nesse sentido, o professor deve procurar proporcionar situações de aprendizagem motivadoras, de acordo com o nível de desenvolvimento cognitivo do aluno, em atividades que possam desafiá-lo, despertando assim seu interesse pelo que está sendo ensinado em sala de aula.
O jogo tem relação direta com a diversão. Utilizá-lo como recurso pedagógico pode tornar o processo de ensino e aprendizagem em um momento divertido e prazeroso, tanto para o aluno quanto para o professor. Nesse sentido, o jogo passa a desempenhar um papel diferente no contexto escolar, quando planejados e bem aplicados, com objetivos definidos.
De acordo com Vygotsky (1984), é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva.
Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras. É muito importante que os educadores mudem os padrões de conduta em relação aos educandos, deixando de lado os métodos e técnicas tradicionais e passem a acreditar que o lúdico é eficaz como estratégia do desenvolvimento em sala de aula. É muito provável que os professores alfabetizadores prefiram utilizar o método tradicional pois o lúdico requer tempo, o lúdico é um importante aliado no processo da alfabetização, pois as crianças devem se sentir confortáveis e seguras, pois ao brincar elas aprendem sem perceber. Os jogos educativos, em sua essência, levam ao aprendizado a partir do lazer e diversão, sendo que o tamanho da motivação da criança está interligado à forma e à abordagem dada pelo foco educacional apresentada. A vida da criança é uma sucessão de experiências de aprendizagem adquirida por ela mesma, quando tem a oportunidade de interação.
Ao chegar à escola, ela traz consigo infinitas experiências e conhecimentos acumulados, conquistados por meio de exploração visual, auditiva, jogos, brincadeiras, conversas, passeios, contatos, brinquedos, que influenciarão no processo de aprendizagem. Os renomados autores não indicam que o lúdico é a fórmula mágica que irá sanar todos os problemas de aprendizagem, nem muito menos que se deve substituir a educação tradicional pelo lúdico. Mas veem no lúdico uma alternativa importantíssima para a melhoria no intercambio ensino aprendizagem e uma ponte que certamente auxiliará na melhoria dos resultados por partes dos educadores interessados em promover mudanças.

JOGOS E BRINCADEIRAS

Os jogos, em sua essência, podem ser vistos como manifestações complexas de sistemas linguísticos que operam dentro de contextos sociais específicos. Esses sistemas linguísticos não se restringem apenas à linguagem verbal, mas abrangem uma linguagem simbólica mais ampla, que inclui regras explícitas e implícitas, convenções culturais e interações entre os participantes.
Um aspecto fundamental dos jogos é o seu caráter estruturado por regras. As regras definem o espaço de possibilidades dentro do qual os jogadores podem interagir e competir. Essas regras podem ser formais, como as regras de um jogo de tabuleiro ou esportivo, ou informais, como as normas não escritas que regem jogos de rua ou jogos de crianças.
Além das regras formais, os jogos frequentemente envolvem um conjunto de convenções sociais que guiam o comportamento dos

participantes. Por exemplo, em jogos competitivos, pode haver expectativas sobre fair play, respeito aos adversários e cumprimento das regras estabelecidas. Essas convenções sociais não são necessariamente codificadas, mas são entendidas e compartilhadas pelos jogadores dentro de uma comunidade específica.
Outro aspecto crucial dos jogos é o seu papel como objetos culturais. Os jogos não são apenas atividades de lazer ou entretenimento; eles refletem e influenciam as dinâmicas sociais, valores e crenças de uma sociedade. Por exemplo, certos jogos tradicionais podem transmitir valores morais ou históricos importantes, enquanto jogos modernos podem refletir tendências tecnológicas ou sociais contemporâneas.
Além disso, os jogos podem ser analisados como sistemas semióticos, ou seja, como sistemas de signos e símbolos que comunicam significados. Cada elemento de um jogo - desde seus componentes físicos até suas regras e estratégias - pode ser interpretado como um signo que contribui para a experiência global do jogo.
A interação entre os jogadores também desempenha um papel crucial na dinâmica dos jogos. A comunicação entre os participantes pode ocorrer de várias formas: verbalmente, através de estratégias de jogo e mesmo por meio de linguagens corporais. Essas interações não apenas facilitam o jogo em si, mas também contribuem para a construção de relações sociais, formação de grupos e desenvolvimento de habilidades interpessoais.
Os jogos, portanto, são muito mais do que simples diversões; são sistemas complexos que encapsulam elementos linguísticos, sociais, culturais e simbólicos. Eles oferecem não apenas entretenimento, mas também oportunidades para a aprendizagem, desenvolvimento pessoal e expressão criativa. Ao entender os jogos dessa maneira, podemos apreciar melhor sua importância dentro das sociedades humanas e como eles continuam a evoluir e se adaptar às mudanças no mundo ao nosso redor.
O jogo pode ser visto como o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e um objeto.
Pode-se ver que o jogo pode ter utilizações diferentes, cada povo tem sua maneira de jogar ou brincar de acordo com a sua cultura, com o seu povo. Cada um aprende de uma maneira.
Antigamente o jogo era inútil, não sério. Nos tempos do Romantismo, aparece como algo sério e para educar as crianças.
Já o brinquedo não possui um sistema de regras que determinam sua utilização. O brinquedo incentiva a reprodução de imagens da realidade, Kishimoto (2002), diz que um dos objetivos é ser um substituto dos objetos reais para a criança.
Os jogos mesmo que tenham a mesma denominação, mas tem as suas especificidades O jogo pode ser visto como o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e um objeto.
O jogo está presente na escola, o professor permitindo ou não. Porém é um jogo em que as regras são predeterminadas e a única ação que é permitida às crianças é obedecer, seguir as regras. (Kishimoto, 2002).
O ato de jogar e de brincar exige da criança movimentação física e provoca desafio mental. O mundo da fantasia, da imaginação e da brincadeira é um mundo onde a criança está em exercício constante, tanto nos aspectos físicos ou emocionais como, principalmente, no aspecto intelectual. Jogar em sala de aula proporciona momentos de interação e aprendizagem, pois é um dos meios mais estimuladores da construção do conhecimento. O jogo promove a aprendizagem informal e formal, pois ele auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor como também no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação e a criatividade.
De acordo com o pensamento de Cagliari acredito que a utilização do lúdico torna a aprendizagem produtiva tanto para o aluno quanto para o professor, fazendo com que o processo de alfabetização tenha sentido para o aluno. A alfabetização poderia ser um processo de construção de conhecimentos que se faz com facilidade, porém tornou-se um pesadelo nas escolas. Nas séries iniciais as crianças têm uma resistência maior à atitude autoritária porque ainda não aprenderam a se

submeter ao que veem e ouvem. A individualidade é uma forte marca da personalidade das crianças.
Segundo Cagliari (1998) o Brasil precisa modificar profundamente a educação, especialmente, a alfabetização. Para que isso aconteça é preciso professores com melhor formação técnica. Enquanto as escolas continuarem formando mal os professores, a alfabetização e todo o processo escolar no geral irão continuar seriamente comprometidos.
Com a divulgação dos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino
Fundamental na área de Língua Portuguesa, pode-se destacar no âmbito educacional uma preocupação com as dificuldades de leitura e escrita nas séries inicias pelo fato de um trabalho que não é adequado com a alfabetização.
A linguagem passou a ser vista como uma ferramenta de comunicação. Não é mais valorizada apenas uma linguagem padrão ou culta como elemento de produção escrita e oral.
Jogar em sala de aula proporciona momentos de interação e aprendizagem, pois é um dos meios mais estimuladores da construção do conhecimento. Os jogos em sala de aula têm o potencial de engajar os alunos de maneira única. Ao contrário de métodos tradicionais de ensino, que podem ser mais passivos, os jogos incentivam a participação ativa e colaborativa dos estudantes. Eles criam um ambiente onde os alunos se sentem motivados a resolver problemas, tomar decisões e explorar conceitos de forma prática.
Um dos aspectos mais importantes dos jogos em sala de aula é sua capacidade de contextualizar o conhecimento. Ao invés de apenas aprender teoricamente sobre um assunto, os alunos podem experimentá-lo diretamente através de simulações, jogos de papel (role-playing games), jogos de tabuleiro educativos, entre outros formatos. Isso permite que eles vejam a aplicação prática dos conceitos estudados e entendam sua relevância no mundo real.
Os jogos podem ser adaptados para atender a diferentes estilos de aprendizagem e níveis de habilidade dos alunos. Por exemplo, jogos que envolvem competição podem motivar estudantes mais competitivos, enquanto jogos cooperativos podem promover o trabalho em equipe e a colaboração entre os alunos.
A interação social também desempenha um papel fundamental nos jogos em sala de aula. Ao jogar, os alunos têm a oportunidade de interagir uns com os outros de maneiras que podem não ocorrer naturalmente durante uma aula tradicional. Eles precisam comunicar ideias, negociar estratégias e resolver conflitos de forma construtiva, desenvolvendo habilidades interpessoais importantes.
Os jogos podem ser utilizados para explorar uma ampla gama de habilidades e competências. Por exemplo, jogos de estratégia podem ajudar os alunos a desenvolver habilidades de pensamento crítico e tomada de decisão, enquanto jogos de simulação podem ensinar conceitos complexos de uma maneira acessível e prática.
Outro benefício dos jogos em sala de aula é sua capacidade de aumentar a motivação dos alunos. Quando os estudantes estão envolvidos em um jogo, eles frequentemente se sentem mais motivados a aprender e a participar ativamente das atividades propostas. Isso pode resultar em um aumento no interesse pelo assunto estudado e, consequentemente, em melhores resultados acadêmicos.
Os jogos podem ajudar a reduzir a ansiedade relacionada ao aprendizado, proporcionando um ambiente descontraído e divertido onde os erros são vistos como oportunidades de aprendizagem. Os alunos podem experimentar novas abordagens e testar hipóteses sem medo de serem julgados, o que pode contribuir para um clima positivo e inclusivo na sala de aula.
Os jogos também são eficazes para promover a resolução de problemas complexos. Muitos jogos desafiam os jogadores a encontrar soluções criativas para problemas difíceis dentro de um conjunto de regras específicas. Esse tipo de desafio pode ajudar os alunos a desenvolver habilidades de resolução de problemas que são fundamentais não apenas na educação, mas também na vida profissional e pessoal.
Além dos benefícios cognitivos e sociais, os jogos em sala de aula também podem ajudar os alunos a desenvolver habilidades emocionais e comportamentais. Por exemplo, jogos que envolvem cooperação podem ensinar empatia e compreensão mútua, enquanto jogos com-

petitivos podem ensinar resiliência e fair play. Jogar em sala de aula não é apenas uma forma de entretenimento educativo, mas uma ferramenta poderosa para promover interação, aprendizagem ativa e desenvolvimento holístico dos alunos. Ao integrar jogos de maneira eficaz no currículo, os educadores podem criar experiências de aprendizagem enriquecedoras que não só ensinam conceitos acadêmicos, mas também preparam os alunos para enfrentar os desafios do mundo real com confiança e competência.

O jogo promove a aprendizagem informal e formal, pois ele auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor como também no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação e a criatividade. Conforme a atividade, ela passa a desenvolver as suas habilidades, vai conhecendo a sua capacidade e desenvolvendo cada vez mais a autoconfiança.

Com isso, podemos ver que o jogo é importante para desenvolvimento intelectual e social da criança, podendo estimular sua criticidade, criatividade e habilidade sociais.

O professor quando oferece atividades lúdicas ao aluno, permite que ele interaja através a Língua Portuguesa de maneira dinâmica, expondo ideias, interpretando texto e ultrapassando seus conhecimentos para outras áreas. Observa-se que o professor exerce um papel muito importante no processo de alfabetização das crianças O grande desafio para o educador, no contexto atual, é ensinar os conteúdos propostos pelos programas curriculares de uma forma criativa.

A história da escrita irá servir para mostrar aos alunos que ela gira em torno de palavras, e não apenas de letras. Isso facilitará mais para frente, quando o aluno tiver que segmentar a fala para escrever a palavra.

Cagliari (1998) diz que quando se chega à apresentação do alfabeto, é melhor falar dele logo e mostrar todas as letras de uma vez. Para isso, seria melhor que houvesse uma faixa com o alfabeto das letras de forma maiúscula na sala. Ensina-se o nome das letras para que os alunos tenham um referencial dos sons das letras.

Sabendo os nomes das letras pode-se decifrar a escrita de uma palavra sem dificuldades.

O lúdico no processo de alfabetização é um grande parceiro do aluno e o professor. Deve estar constantemente nesse processo, ele é quem facilita a aquisição da escrita e da leitura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo da pesquisa foi reconhecer a importância e significância do lúdico na vida da criança e principalmente no processo de alfabetização estimulando através dos jogos a curiosidade, a criatividade e o raciocínio aluno, e por isso foi reconhecido que o trabalho na área de ludicidade é um campo em desenvolvimento que possibilita não somente o aprendizado do aluno, mas também a profissionalização do docente em busca de aulas com rendimento positivo e satisfatória o aluno tem que ter o desejo pelo aprendizado, e essas novas técnicas possibilita uma inserção satisfatória, fazendo com que uma simples aula torne-se menos exaustiva e mais apreciada.

A ludicidade desempenha um papel fundamental no desenvolvimento infantil, especialmente durante o processo de alfabetização. Ao introduzir jogos e atividades lúdicas, os educadores podem estimular a curiosidade natural das crianças, encorajar a criatividade e promover o raciocínio lógico. Esses elementos são essenciais para um aprendizado significativo, pois permitem que os alunos explorem conceitos de maneira mais profunda e engajada.

Os jogos tornam o processo de aprendizagem mais atraente e envolvente para as crianças. Em vez de simplesmente memorizar informações, os alunos podem aprender de forma ativa, experimentando e aplicando o que aprendem em situações práticas. Isso não só aumenta a motivação dos alunos, mas também melhora sua capacidade de retenção e compreensão dos conteúdos ensinados.

Para os professores, o uso de técnicas lúdicas na sala de aula representa uma oportunidade de inovação e desenvolvimento profissional. Ao incorporar jogos no currículo, os educadores podem explorar novas abordagens pedagógicas e adaptar suas práticas de ensino às necessidades individuais dos alunos. Isso pode resultar em aulas mais dinâmicas e interativas, onde tanto os educadores quanto os alunos se sentem mais engajados e motiva-

dos.
O trabalho com ludicidade não se limita apenas à alfabetização inicial. Ele pode ser aplicado em diversas áreas do currículo escolar, desde o ensino de matemática e ciências até disciplinas de humanidades e artes. Os jogos oferecem uma plataforma flexível para explorar uma variedade de conceitos e habilidades de maneira acessível e estimulante.
Um aspecto crucial da ludicidade é sua capacidade de promover uma aprendizagem holística. Os jogos frequentemente incentivam o desenvolvimento de habilidades sociais, como trabalho em equipe, comunicação eficaz e resolução de conflitos. Essas habilidades são fundamentais não apenas para o sucesso acadêmico, mas também para o crescimento pessoal e o bem-estar emocional das crianças.
O uso de jogos na educação pode ajudar a combater o desinteresse e a evasão escolar, oferecendo uma alternativa positiva e estimulante ao ambiente tradicional de sala de aula. Quando os alunos se sentem motivados e engajados no processo de aprendizagem, eles estão mais propensos a participar ativamente das atividades escolares e a buscar conhecimento de forma autônoma.
Para os docentes, investir em estratégias de ensino baseadas na ludicidade também pode abrir novas oportunidades de carreira e desenvolvimento profissional. Cursos e capacitações voltados para o uso de jogos na educação podem não apenas enriquecer o repertório pedagógico dos professores, mas também prepará-los para enfrentar os desafios contemporâneos da sala de aula de maneira eficaz e inovadora.
Além de sua relevância educacional, a ludicidade na sala de aula também contribui para a formação de cidadãos mais criativos, críticos e colaborativos. Ao cultivar um ambiente onde o aprendizado é uma experiência dinâmica e prazerosa, os educadores estão não apenas preparando os alunos para os desafios acadêmicos, mas também para os desafios e oportunidades que enfrentarão ao longo de suas vidas.
Reconhecer e valorizar o papel do lúdico na educação é essencial para promover um ensino de qualidade e significativo. Ao integrar jogos e atividades lúdicas no currículo escolar, podemos criar ambientes de aprendizagem mais inclusivos, motivadores e eficazes, onde cada aluno tem a oportunidade de explorar seu potencial máximo e desenvolver habilidades essenciais para o século XXI.
A partir do momento que é inserido uma brincadeira seja ela individual ou em grupo, é construída uma série de conhecimentos e várias habilidades são desenvolvidas, além de serem criadas diversas estratégias para solucionar os conflitos emocionais. Considerando importante essa construção da criança e privilegiando o brincar, mesmo assim é necessária uma atenção especial. O objetivo dessa pesquisa foi analisar a importância do lúdico no processo de alfabetização nas series iniciais.
A partir do primeiro momento que foi apresentado os jogos para os alunos, pude observar o entusiasmo e interesse em aprender, até mesmo os alunos com mais dificuldades mostraram um prazer e uma tranquilidade dando um retorno satisfatório.
Sendo assim concluo que existem possibilidade de tornar as aulas mais prazerosas, trazendo para sala de aulas jogos e brincadeiras para atrair os alunos dessa idade, o professor pode aliar seus objetivos pedagógicos aos desejos dos alunos criando em suas atividades diárias um ambiente mais agradável e divertido.

REFERÊNCIAS

AGLIARI, Luiz Carlos. Alfabetizando sem o bá-bé-bi-bó-bu. São Paulo: Scipicione, 1998.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

CORIA-SABINE, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. Jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas: Papirus, 2009.

DUPRAT, Maria Carolina (org.) Ludicidade na educação infantil. São Paulo, Pearson: 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2002.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In. TIZUKO Morchida Kishimoto.

São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. A ludicidade na educação infantil: uma atitude pedagógica. Curitiba: IBPEX, 2011.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. A formação social da mente.1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

SANTOS, Carlos Alberto dos. Jogos e atividades lúdicas na alfabetização. Rio de Janeiro: SPRINT, 1998.