

 **ESTADO DO MATO GROSSO.**

 **RESUMO**.

 **NOME DO ARTIGO:** **PSICOMOTRICIDADE  E EDUCAÇÃO LÚDICA.** **Autor:** Ivan Dionizio da Cruz. Prof. de Filosofia e Mestre em Sociologia

Este trabalho requisitado tem como objetivo a avaliação parcial da disciplina Interdisciplinar ministrada pelo Docente **Ivan Dionizio da Cruz** para o primeiro semestre do curso de Pós-Graduação e Extensão Estado do Mato grosso-MT.

A psicomotricidade é a ciência que tem como objeto de estudo o homem através do seu corpo em movimento e em relação ao seu mundo interno e externo, bem como suas possibilidades de perceber, atuar, agir com o outro, com os objetos e consigo mesmo. O Lúdico para trabalhar crianças com dificuldades de aprendizagem do Ensino Fundamental.

 **O QUE DIZ AS TEORIAS**

 Segundo Gislene de Campos de Oliveira, (1999, p. 12), “muitas das dificuldades apresentadas pelos alunos podem ser sanadas no âmbito da sala de aula.” Wallace e McLoughlin (1975, p.7) “afirmam que as crianças com dificuldades de aprendizagem possuem um “obstáculo invisível,”, pois se apresentam normais em vários aspectos, exceto pelas suas limitações no progresso da escola. ”
Conforme Vasconcellos (2002, p.55), “o conteúdo que o professor apresenta, precisa ser trabalhado, refletido, reelaborado, pelo aluno, para se constituir em conhecimento dele. Temos que superar essa grande farsa do sistema de ensino: fingimos que ensinamos, os alunos fingem que aprendem e os pais fingem que estão satisfeitos...” O lúdico, segundo Luckesi são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis. Para o CRUZ, (2006, p.54) “são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos. Assim elas não são encontradas nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois, estes não possuem a marca da singularidade do sujeito que as vivencia”. O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo”. Se achasse confinada a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra lúdica, 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. Passando a necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório. Sendo funcional: ele não deve ser confundido com o mero repetitivo, com a monotonia do comportamento cíclico, aparentemente sem alvo ou objetivo. Nem desperdiça movimento: ele visa produzir o máximo, com o mínimo de dispêndio de energia. Como eu tenho observado, em uma sala de aula ludicamente motivada, convivo com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

 Segundo Snyders (1988) o despertar para o valor dos conteúdos das temáticas trabalhadas é que fazem com que o sujeito aprendiz tenha prazer em aprender. Conteúdos estes despertados pelo prazer de querer saber e conhecer. Ou seja, em outras palavras devemos despertá-los, com sabedoria, podermos exteriorizá-los na nossa vida diária. A alegria, a fé, a paz, a beleza e o prazer das coisas estão dentro de nós. Para Ronca e Terzi, (1995, p. 96), Esta situação lúdica desenvolve a função simbólica e a linguagem, e trabalha com os limites existentes entre o imaginário e o concreto e vai conhecendo e interpretando os fenômenos a sua volta. Encaramos a aprendizagem como um processo e uma função, que vai além da aprendizagem escolar e que não se circunscreve exclusivamente à criança. Fazendo uma simplificação, uma abstração do processo de aprendizagem, encontramo-nos ante uma cena em que há dois lugares: um onde está o sujeito que aprende o outro onde colocamos o personagem que ensina. Um pólo onde está o portador de conhecimento e outro que é o lugar onde alguém vai tornar-se um sujeito. Quer dizer que não é sujeito antes da aprendizagem, mas que vai chegar a ser sujeito porque aprende. FERNÀDEZ, (1990, p. 51).

**A preocupação do professor não deve ser somente em transmitir conteúdos, mas educar com carinho, com amor. Educar para a vida. “É condição, porém, que ninguém busque o magistério sem amar o humano”. (TELLES, 2003, p. 28)**

 **PROBLEMATIZAÇÃO**

 Será que um professor, com uma preparação em psicomotricidade, com instrumentos adequados para serem utilizados em sala de aula poderá ajudar os alunos a minimizar as dificuldades encontradas na aprendizagem? O que o professor pode fazer para ajudar as crianças com dificuldades de aprendizagem através da psicomotricidade? Será que crianças que correm brincam e participam de atividades lúdicas e motoras intensamente, possuem mais facilidades para a aprendizagem?

 **HIPÓTESE**

 O professor necessita e precisa capacitar-se, para poder promover a educação integral da criança. Como educador consciente de suas responsabilidades, ele pode induzir situações e realizando atividades adequadas para um bom desempenho, cognitivo, afetivo, psicomotor e de linguagem que devem estar interligados, visando um maior desenvolvimento funcional motor da criança. Muitos problemas de aprendizagem que a criança apresenta, não são inteira responsabilidade do professor.
Através da psicomotricidade o professor pode proporcionar a criança, algumas condições de superar dificuldades, confiar mais em todas suas potencialidades passar a agir no meio ambiente com mais segurança e desenvolver melhor sua coordenação global, para favorecer na aprendizagem escolar. Para algumas crianças a aprendizagem é um trabalho lento que requer paciência. Procuro fazer em minha prática psicopedagógica, dando ênfase à formação lúdica: ensinar e sensibilizar todos do grupo escolar para que, através de atividades dinâmicas e desafiadoras, despertem na criança o gosto e a curiosidade pelo conhecimento. A interação e os processos de construção dos conhecimentos adquiridos são fundamentais para se alcançar o significado da educação escolar para as crianças, levando-as ao prazer pelo aprender quando se deparam com o domínio do estudado. Com essa finalidade, o uso dos jogos pode auxiliar todo o processo, tanto no aspecto cognitivo quanto no aspecto afetivo. Ao negar-se a aprender ou a rejeitar a aprendizagem a criança se negará a participar do seu processo de desenvolvimento, o que dificultará, cada vez mais, as assimilações no processo educativo.
A psicomotricidade e o lúdico representariam, então, a articulação entre o desejo, a afetividade, a inteligência e os processos de apropriação do conhecimento e o avançar das zonas de desenvolvimento. Momentos de aprendizagem significativa que proporcionem processos de desenvolvimento ressaltariam o valor do sucesso escolar como algo verdadeiro e realmente importante para a criança. A relação entre educadores e alunos, então, deverá ser verdadeira e de trocas de experiências e opiniões, favorecendo um clima harmônico para a socialização do conhecimento. Somente ao relacionar-se com o saber, interar-se com o conhecimento é que se pode compreender o significado da aprendizagem. A sala de aula, dessa forma, deve ser um espaço de confiança, de liberdade sem libertinagem, mas com limites-, de conteúdos interdisciplinares, de inclusão dos diferentes, de aceitação do novo e de afetividade. Nesse espaço de interação, a aprendizagem efetivamente irá ocorrer, pois o sucesso escolar está na realização de um trabalho com prazer. Os problemas de aprendizagem, aqui compreendidos, são considerados de ordem reativa, ou seja, aqueles que afetam o sujeito na anulação do aprender, gerando um choque entre o aprender e a instituição educativa, bloqueando o aprender e, nesses casos, as atividades lúdicas remetem à busca pela vontade de aprender, ao despertar do afeto pelo aprender. Uma vez que o conhecimento é a apropriação do objeto de conhecimento, através das constantes interações entre criança, meio e objeto de conhecimento, jogar em sala de aula proporcionaria momentos ricos em interação e aprendizagem, auxiliando educadores e educando no processo de ensino e de aprendizagem. Através da psicomotricidade e do lúdico que se cria, antecipa e inquieta, assim, transforma-se, levantam-se hipóteses e traçam-se estratégias para a busca de soluções. No jogar, o desejável passa a ser algo obtido através da sua imaginação, onde o abstrato se concretiza e resulta no processo desconstrução do conhecimento. Pelo fato de as situações de jogos atuarem no imaginário estabelecerem regras, proporcionam desenvolvimentos, na medida em que impulsionam conceitos e processos em desenvolvimento. Nesse sentido, importam analisar os jogos como estratégias de ensino, por meio das quais, ao agir, a criança projeta seus sentimentos, vontades e desejos, buscando, assim, a afetividade na aprendizagem. Acredita-se, dessa forma, que os jogos também possam resgatar o desejo pela busca de conhecimento e tornar a aprendizagem mais prazerosa, por meio da qual a criança passe a gostar, cada vez mais, de aprender.

 **UMA REFLEXÃO**

Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo. Se for triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana.

 **REFERÊNCIAS**
Oliveira, Gislene de Campos. Psicomotricidade: educação e reeducação num enfoque psicopedagógico. 3 ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1997.

Vasconcellos, Celso dos Santos, 1956. Construção do Conhecimento em sala de aula. 13ª ed. São Paulo; SP; Editora Libertad, 2002.

Ivan Dionizio da Cruz. Ações vividas e sentidas, na Filosofia e Sociologia. Universidade de Brasília – Campus universitário - Darci Ribeiro. Edifícios CDT. Brasília Distrito Federal. CEP. 70904-970. <http://www.cdof.com.br/recrea>
<http://revistas.marilia.unesp.br/revistas>