

LUDICIDADE E PSICOMOTRICIDADE: INTERVENÇÕES COTIDIANAS DO SUBPROJETO MÃO AMIGA CAPES/PIBID

JENIFFER VENÂNCIO - UNESPAR¹

JULIANO DILKIN - UNESPAR²

Professora Orientadora: Adriane Elisa Dombrowski

Agência Financiadora: CAPES/PIBID

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa é voltada para a superação das dificuldades de aprendizagem, na qual serão utilizados diversos recursos lúdicos para o ensino e aprendizagem. A pesquisa desenvolver-se-á na Escola Municipal Professor José Moura em União da Vitória - PR, entre as atividades do subprojeto Mão Amiga CAPES/PIBID 2014.

Este trabalho tem por finalidade investigar o uso de ferramentas lúdicas para se estimular a psicomotricidade nas atividades pedagógicas do referido Projeto.

Muitos problemas de dificuldades de aprendizagem ocorrem por desatenção às fases de desenvolvimento cognitivo, inteiramente ligadas à percepção, organização espacial e temporal, que podem ser trabalhadas com jogos psicomotores.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Investigar como as atividades lúdicas e de psicomotricidade podem auxiliar o trabalho pedagógico na superação das dificuldades de aprendizagem.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Amenizar as dificuldades de aprendizagem, por meio do desenvolvimento psicomotor;
- b) Evidenciar a importância do lúdico e da psicomotricidade no processo de ensino e de aprendizagem

METODOLOGIA

Este estudo se caracteriza como teórico-bibliográfico, culminando em um relato analítico de experiência. Para isso, desenvolver-se-ão trabalhos psicomotores com os alunos, em que aspectos, como a lateralidade, cores primárias, equilíbrio, serão trabalhados. Desenvolvendo, também, o trabalho em grupo, a socialização e a interação.

Neste início de pesquisa, elaborou-se circuitos lúdicos na escola. Em continuidade, realizar-se-á o jogo twister, confeccionado pelos alunos, buscando-se, assim, trabalhar o movimento e a coordenação motora, para o auxílio das dificuldades de aprendizagem.

32 Acadêmica do 2º Período do Curso de Pedagogia UNESPAR. E-mail: jenifervalvesnet@hotmail.com

33 Acadêmico do 4º Período do Curso de Pedagogia UNESPAR. E-mail: juliano.dil@hotmail.com



RESULTADOS ESPERADOS E DISCUSSÃO

Muitos problemas como desordem do comportamento motor, de atenção, hiperatividade e dificuldades de aprendizagem escolar decorrem de mau acompanhamento psicomotor, respeitando as fases e limitações de cada um.

Sobre as atividades motoras, Feuerstein expõe que:

O rendimento baixo na escolaridade é um produto do uso ineficaz das funções que são pré-requisitos para um funcionamento cognitivo adequado, que são: organização, classificação, percepção analítica, orientação espacial, temporalidade e comparação, sendo que a modificabilidade estrutural cognitiva só é alcançada por meio da interação ativa e dinâmica entre o indivíduo e as fontes internas e externas de estimulação. É produto de Experiências Específicas de aprendizagem mediada (FEUERSTEIN, citado por FERREIRA, 2008, p.?).

Quando realizamos com nossos educandos uma atividade lúdica, voltada para a mediação de conhecimentos e superação de dificuldades enfrentadas em sala de aula, despertamos o interesse, a autonomia e diversos aprendizados significativos em relação ao ensino e à aprendizagem, fazendo com que haja apreensão, participação e tornando as aulas agradáveis.

As atividades lúdicas, como o twister, uma das propostas desta pesquisa, é uma ferramenta para o desenvolvimento da motricidade e aprendizagem.

Sobre a ludicidade, Macedo (2005) afirma que o brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas as suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação, etc.).

Segundo Wallon (1945), o desenvolvimento motor passa por vários estágios: impulsivo, tônico-emocional, sensório motor, projetivo, personalístico, categorial, e estágio da puberdade e da adolescência.

Com o jogo de twister, podemos desenvolver no educando conceitos, como esquema corporal, lateralidade, estruturação espacial e orientação temporal, que influenciam muito em seu desenvolvimento e são fundamentais no ensino e na aprendizagem.

Sobre a motricidade e a inteligência, Cratty afirma que:

A precisão da motricidade é essencial á expressão da inteligência.
A situação motora é um meio ótimo para desenvolver os níveis de vigilância e de atenção.
A participação lúdica facilita a aquisição das noções simbólicas, fundamentais para a aprendizagem escolar.
A motricidade facilita as condições de autocontrole e aumenta a capacidade de autorregulação.
A satisfação inerente á experiência motora contribui grandemente para o sentimento e competência.
Os movimentos globais e finos são uma modalidade multissensorial de aprendizagem.
A motricidade deve ser reconhecida como experiência de aprendizagem Através da motricidade promove-se o pensamento crítico (CRATTY, 2008, p. 253).

Para isso, a ludicidade e a psicomotricidade têm de cumprir com alguns objetivos, para se alcançar êxito na superação das dificuldades, como proporcionar prazer funcional, serem desafiadoras, possuírem dimensão simbólica e expressarem-se de forma construtiva.

Cabe ressaltar que esta pesquisa encontra-se em fase inicial e de coleta de dados, em que se espera desenvolver a coordenação motora, fazendo com que interfira no desenvolvimento da aprendizagem.

REFERÊNCIAS

FERREIRA, V. **Educação física interdisciplinaridade, aprendizagem e inclusão**. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

FONSECA, V. **Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem**. Porto Alegre, RS: Artmed, 2008.

MACEDO, L. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre, RS: Artmed, 2005.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.