**A IMPORTÂNCIA DA PSICOMOTRICIDADE LUDICA NAS ATIVIDADES COM CRIANÇAS NO ESPAÇO DA BRINQUEDOTECA JOANA D’ARC  NA UEPA**

¹Marcia Valéria Luz da Cunha

[valerialuzcunha@outlook.com](mailto:valerialuzcunha@outlook.com)

**RESUMO**

O Objetivo deste artigo é saber sobre a importância da Psicomotricidade lúdica nas atividades desenvolvidas com crianças no espaço da Brinquedoteca Joana D’arc na Universidade do Estado do Pará (UEPA). A Brinquedoteca é um laboratório de ensino e aprendizagem do Curso de Educação Física – Campus III / UEPA. É também, um espaço de convivência, lazer, socialização e ludicidade. A Psicomotricidade é uma ciência que tem o homem em movimento como objeto de estudo, engloba várias outras áreas educacionais, pedagógicas e da saúde. APsicomotricidade é fundamental na aprendizagem de crianças e idosos e usada de forma lúdica se torna um suporte para alcançar aprendizagens mais elaboradas no plano cognitivo e motor.Diante disso, o lúdico associado à psicomotricidade é um método de ensino no qual os profissionais que atuam no espaço da brinquedoteca uma ferramenta na qual as atividades podem ser desenvolvidas de forma prazerosa e significativa dentro do processo de ensino e aprendizagem.

**Palavras-chave**: Psicomotricidade. Brinquedoteca. Lúdico.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

¹Mestranda do Curso Docência da Educação Brasileira Saberes/Unasur. Graduada em Pedagogia-Universidade Vale do Acaraú ( UVA). Pós graduada em Psicopedagogia- Faculdades Integradas Ipiranga. Pós graduada em Docência do Ensino Superior-Universidade do Estado do Pará ( UEPA).

**INTRODUÇÃO**

O Objetivo deste artigo é saber sobre a importância da Psicomotricidade lúdica nas atividades desenvolvidas com crianças no espaço da Brinquedoteca Joana D’arc na Universidade do Estado do Pará (UEPA).A Brinquedoteca é um laboratório de ensino e aprendizagem do Curso de Educação Física – Campus III / UEPA. É também, um espaço de convivência, lazer, socialização e ludicidade.

Entende-se que a Psicomotricidade é uma ciência que tem o homem em movimento como objeto de estudo, engloba várias outras áreas educacionais, pedagógicas e da saúde. APsicomotricidade é fundamental na aprendizagem de crianças e idosos e usada de forma lúdica se torna um suporte para alcançar aprendizagens mais elaboradas no plano cognitivo e motor.

A Psicomotricidade tem sido estudada e discutida por vários autores, levando-se em consideração as fases de desenvolvimento da criança e a sua colaboração para o desenvolvimento intelectual das mesmas. Saber como a criança aprende e constrói o seu conhecimento bem como conhecer as dimensões das relações com a escola, pode contribuir para o entendimento dos processos de aprendizagem de ensino.

Olhar o processo de aprendizagem das crianças é buscar entender como elas utilizam os elementos do seu sistema cognitivo e emocional para aprender. A Psicomotricidade é fundamental para as aprendizagens e trabalhada de forma lúdica se torna prazerosa aos olhos das crianças e também bastante significativa, pois assim elas movimentam todo o corpo.

A aprendizagem desempenha papel central no desenvolvimento humano, sendo sua principal característica os processos de mudança que acontecem como resultado da experiência. Aprendizagem, portanto, é o resultado já maduro de um processo que se expressa diante de uma situação-problema, sob a forma de uma mudança de comportamento em função da experiência. Pode-se também afirmar que esse termo tem um sentido muito amplo, pois abrange os hábitos que os indivíduos formam os aspectos de sua vida afetiva e a assimilação de seus valores culturais (KATO, 1999).

Segundo Vygotsky(1988) a ação e o significado no brincar permitem que a criança não veja o objeto como ele é, mas lhe confere um novo significado. O indivíduo precisa de um “pivô” que comporte um gesto que se assemelhe à realidade, pois o mais importante não é a similaridade do objeto com a coisa imaginada. Dessa forma, no brinquedo o significado dado ao objeto torna-se mais importante que o próprio objeto (KISHIMOTO, 1997).

Conforme Oliveira (1997) a teoria sociointeracionista de Vygotsky e, mais especificamente, o conceito de zona de desenvolvimento proximal pode auxiliar a compreensão de educadores que trabalham com o processo de aquisição da língua, pois estabelece a relevância da interação social entre as crianças, bem como a importância da ajuda de um companheiro mais competente para a construção do conhecimento.

Este trabalho surgiu da vivência e observação a cerca Psicomotricidade Lúdica durante o estágio na Brinquedoteca Joana D’arc parte da carga horária do Mestrado do qual participo pela Universidade Del Sur ( UNASUR) do Paraguai em convênio com a SABERES da Paraíba com polo em Belém do Pará. Foi possível perceber o quanto as crianças que frequentam o espaço gostam de participar do circuito lúdico, onde são trabalhados a percepção, lateralidade, percepção, espaço etc. Diante disso, percebeu-se que a Psicomotricidade lúdica ajuda as crianças a superar e minimizar as suas dificuldades de aprendizagem e de socialização.

**A IMPORTÂNCIA DA PSICOMOTRICIDADE LUDICA**

Para Lapierre e para Le Boulch apud Oliveira, a educação psicomotora deve ser uma formação de base indispensável a toda criança (OLIVEIRA, 2001). Para Oliveira, o movimento é um suporte que ajuda a criança adquirir o conhecimento do mundo que a rodeia através de seu corpo, de suas percepções e sensações (ibidem, 2001).

De acordo com esta autora, a psicomotricidade se propõe a permitir ao homem “sentir-se bem na sua pele”, permitir que se assuma como realidade corporal, possibilitando-lhe a livre expressão de seu ser; pois de acordo com a autora, o indivíduo não é feito de uma só vez, mas se constrói, paulatinamente, através da interação com o meio e de suas próprias realizações e a psicomotricidade desempenha aí um papel fundamental (ibidem,2001).

Entende-se que a psicomotricidade pode ser apresentada a criança como uma série de exercícios a serem cumpridos com seriedade ou como situações lúdicas, onde ela se desenvolverá como uma brincadeira, de forma prazerosa, e estará desenvolvendo igualmente sua potencialidade psicomotora. No brincar, a criança constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e o externo. O uso de situações lúdicas é mais uma possibilidade de se compreender, basicamente, o funcionamento dos processos cognitivo e afetivo-social em suas interferências mútuas, no modelo de aprendizagem.

A atividade lúdica é um rico instrumento pedagógico de investigação, pois permite ao sujeito expressar-se livre e prazerosamente. Constitui uma importante ferramenta de observação sobre a simbolização e as relações que ele estabelece com o jogo. Possibilitando assim, um melhor entendimento do momento que a criança esta vivenciando. Jogar e aprender caminham paralelamente, podemos através da hora lúdica observar prazeres, frustrações, desejos, enfim, podemos trabalhar com o erro e articular a construção do conhecimento.

A Psicomotricidade pode, por meio de exercícios adequados, auxiliar muitas crianças a usarem seu próprio corpo para aprender, descobrir e ter novas experiências no meio em que vivem, e, a partir dai começar a construção do seu desenvolvimento. Através do seu corpo, de suas percepções e sensações, das manipulações de objetos, dá à criança a oportunidade de descobrir, criar e aprimorar conhecimentos que muitas vezes ficam escondidos, e que não são desenvolvidos.

Entende-se que o desenvolvimento de todas as capacidades perceptivas é essencial para evolução das potencialidades do indivíduo na aprendizagem cognitiva, psicomotora e afetiva. Além disso, proporciona o desenvolvimento do Esquema Corporal, Lateralidade, Estruturação Espacial, Orientação Temporal e Pré-Escrita são fundamentais na aprendizagem um problema em um destes elementos irá prejudicar uma boa aprendizagem.

Compreende-se que o brincar tem por objetivo oportunizar a descoberta explorando movimentos ajustado a um ritmo, conservando fortemente a possibilidade de expressar emoções, possibilitando o desenvolvimento integral da criança, permitindo que ela construa normas e cria alternativas que possa resolver os imprevistos no ato de brincar. Os jogos são um importante conteúdo para se trabalhar com a psicomotricidade com as crianças, devido primeiro ao seu caráter lúdico que desperta o interesse de participar das atividades. Depois pelas inúmeras possibilidades de utilização deste elemento, para o desenvolvimento das funções psicomotoras como o esquema corporal, tônus da postura entre outros.

Sabe-se que na aprendizagem interacionista os estudos de Vygotsky postulam uma dialética das interações com o outro e com o meio, como desencadeador do desenvolvimento do individuo seja ele mental, social, psicomotor etc. A Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) um ponto central da teoria Vygotskyana é o conceito de ZDP, que afirma que a aprendizagem acontece no intervalo entre o conhecimento real e o conhecimento potencial. Em outras palavras, a ZDP é a distância existente entre o que o sujeito já sabe e aquilo que ele tem potencialidade de aprender.

Toni e col (1988) aacrescenta a cerca da aprendizagem nos ambientes:

“O ambiente, no qual o ser humano vive, é repleto de energia. Assim, o ser humano possui um aparelho que capta essa energia que seja inteligivel ao próprio organismo, em outras palavras: os estímulos que estão no meio ambiente são transformados em informações graças aos orgãos dos sentidos que desempenham função de visão, audição, propriocepção, olfato e gustação. A seguir, o sistema nervoso central ao receber informações dos orgãos dos sentidos sob forma de impulsos nervosos, será responsavel por todos o processamento das informações, como interpretação, classificação, integração, organização, transformação e armazenamento. E por último, o outro elemento concreto muito importante, é o sistema muscular que funcionará de acordo com os impulsos (enviados pelo sistema nervoso central), desempenhando funções que vão desde a emssão de sons, como num simples” bom dia”, até a execução de movimentos que permitam a locomoção pelo ambiente (p.103).

Entende-se que a interação do homem com o mundo ocorre quando o mesmo consegue captar a energia do ambiente e posteriormente, tratá-la e elaborar e efetuar respostas para gerar ações que variam em qualidade conforme o grau de maturidade, de desenvolvimento cognitivo, pode ser estimulado por toda a vida.

Dessa maneira, o processo de aprendizagem acontece, de acordo com Kato (1999), na intersubjetividade, que é formada na intercomunicação e na interrelação do ser humano, com isso, o conhecimento ocorre como um ato de “transfusão”, num processo de troca. Nesse sentido, aprender significa também apropriar-se do conhecimento de alguém, desde o nascimento, com momentos em que o volume de troca de informações supera o que se oferece e vice-versa.

Desse modo, a construção do conhecimento é um momento de desenvolvimento operacional da atividade do aluno, de sua práxis, que pode ser predominante, perceptiva, motora ou reflexiva. Isto é possível por meio de ações que são concebidas através de técnicas e estratégias que possibilitem a reflexão, agregando valor às novas experiências. (MARCUSCHI, 2007).

Para o desenvolvimento da criança a psicomotricidade procura desenvolver as habilidades a partir do movimento integrado, (FELIX, 2005), já que a criança é um ser dinâmico e está em constante movimento. Esta se expressa através dos jogos e brincadeiras, que são para elas um dever, quase uma obrigação.

Segundo Felix (2005) o professor que utiliza a psicomotricidade em suas aulas deve, a partir, desse conteúdo, instigar, desafiar seus alunos a efetivarem movimentos cada vez mais difíceis estimulando-os a desenvolverem-se e a se tornarem capazes de ultrapassar obstáculos, dominarem seu comportamento nos diferentes aspectos, motor, cognitivo e afetivo.

**REFLEXÕES SOBRE BRINQUEDOTECA**

Os pedagogos em geral despertam acerca da importância das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento humano e propõe disseminação de espaços lúdicos como forma de concretar esta inovadora maneira de pensar pedagógico, ou seja, valorizar as atividades lúdicas como meio de incentivos nos processos de desenvolvimento e aprendizagem, além de pensar também naqueles que se propõe trabalhar neste ambiente (brinquedistas), atuando com os atores (crianças, jovens, adultos e idosos) nas mais variadas faixas etárias.

Uma metodologia lúdica é, pois a coerência com que se articulam os objetivos os quais se quer alcançar, ou seja, as técnicas ou instrumentos em relação ao marco teórico que dá origem aos objetivos buscados. A Pedagogia em ambientes não escolares possibilita esse novo olhar do Pedagogo, principalmente nas empresas que tinha uma visão atrelada à formação e / ou preparação dos recursos humanos. Percebe-se que a atuação do Pedagogo vai muito além desse aspecto.

A criação de uma brinquedoteca pode variar segundo o local, instituição mantenedora, faixa etária a que se destina ou até mesmo em relação às finalidades para as quais ela esta sendo criada, considerando o contexto sócio- cultural onde se insere. Com relação às crianças, uma brinquedoteca pode ter várias funções, isto é pedagógica, social, comunitária, de comunicação familiar, de animador de bairro etc.

A brinquedoteca justifica-se também por implicações de outras ordens, tão relevantes como valor sociológico que ela abarca, onde a comunicação, a convivência e a interação grupal servem para humanização do individuo, onde a âncora pedagógica é o jogo, Isto é, instruir-se se deleitando.

A educação popular se dá por um processo continuo e sistêmico que implica momentos de reflexão e estudo sobre a prática do grupo ou da organização, ou seja, é o confronto da prática sistematizada com elementos de interpretação e informação que permitam tal prática consciente aos níveis de compreensão.

É possível que uma brinquedoteca tenha diferentes finalidades no âmbito lúdico como, por exemplo: brinquedotecas especializadas somente no empréstimo de brinquedos; outras especializadas em atendimento de crianças na primeira infância; outras no atendimento infantil e/ou de jovens adolescentes; embora se possa ter aquela para adultos ou para terceira idade desde que os espaços de jogos estejam organizados de acordo com as necessidades dos usuários e do contexto onde ela se situa.

A Brinquedoteca Joana D’arc na Universidade do Estado do Pará (UEPA) cumpre seu papel de laboratório do Curso de Educação Física da UEPA, dá suporte as práxis multidisciplinares onde são desenvolvidas atividades de Lazer e Ludicidade para crianças, jovens e adultos, possui o objetivo social com a intervenção transformadora na sociedade com atendimento a comunidade. A Brinquedoteca Joana D’arc atende também os alunos voluntários, estagiários e bolsistas de diversos cursos como Pedagogia, Educação Física, Terapia Ocupacional entre outros atuantes no espaço. Além disso, atende escolas e instituições (públicas e privadas) por meio de agendamento.

O espaço da Brinquedoteca Joana D’arc tem por objetivos incentivar a pesquisa acadêmica sobre aspectos ligados principalmente as áreas educativas e da saúde; oferecer espaço de estágio acadêmico em ambiente não escolar aos diferentes cursos como Pedagogia, Educação Física; Terapia Ocupacional etc.; oferecer curso de formação continuada de brinquedistas no âmbito de cursos livres e de pós graduação; oferecer um espaço de vivências lúdicas e de lazer acessível a comunidade de Belém; Promover ações sociais que permitam a acessibilidade de crianças , jovens e idosos aos jogos , brinquedos e brincadeiras voltado a valorização dos mesmos.

Os brinquedos envolvem o mundo imaginário da criança e do adulto que criou o objeto lúdico. Deste imaginário fazem parte (os desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, estória de piratas, índios e bandidos etc.).

A formação pedagógica deve oportunizar uma vivência concreta no âmbito lúdico, ou seja, uma formação que complementa a formação teórica, onde se constrói pela vivência e não apenas pela consciência. Se possível em diferentes contextos, com crianças, adolescentes e adultos. Esta formação passa pela via corporal e se concretiza em um trabalho de práticas corporais, onde a atividade é o jogo. O brinquedo educativo apresenta algumas funções, ou seja, a lúdica e a educativa. O uso do lúdico prevê utilização de metodologias agradáveis e adequadas ás crianças, que façam com que o aprendizado aconteça dentro do seu mundo, das coisas que são importantes e naturais de se fazer.

**O LÚDICO COMO INSTRUMENTO PEDAGOGICO NO ESPAÇO DA BRINQUEDOTECA**

Segundo Kishimoto (1997) a palavra lúdico vem do latim “ludus” e significa brincar. Na educação infantil se utiliza o lúdico como metodologia para o ensino aprendizagem das crianças, para que seja prazerosa e significativa, principalmente quando se trata de crianças com deficiência auditiva onde há um grande despreparo por parte de certos professores para atender esse público alvo. A maioria das vezes o professor usa o brincar por brincar, sem um propósito educativo.

Kishimoto (1997) inicia o seu livro, Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação, relatando a complexidade que é em se definir ou conceituar o jogo, brinquedo e brincadeira, pois o jogo pode ser entendido como jogos políticos, de adultos, de crianças, animais ou amarelinha, xadrez entre outros. Cada jogo recebe a mesma denominação, mas cada um tem a sua forma própria.

Com a variedade de jogos se torna cada vez mais difícil conceituá-lo. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam. Pesquisadores do Laboratoire de Recherche sur le jeu et le jouet, da Université Paris - Nord, como Gilles Brougère (1981, 1993) e Jacques Henriot (1983, 1989), apontam três níveis de diferentes significados ao termo jogo são eles: O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e o objeto (KISHIMOTO,1997).

O primeiro caso segundo a autora depende da linguagem e do contexto social, o essencial não é obedecer à lógica da designação dos fenômenos e, sim, respeitar o cotidiano e social da linguagem. Nesse contexto social, o jogo assume imagem, ou seja, o sentido de que cada sociedade lhe atribui. Entende-se que os jogos possuem aspectos relacionados ao trabalho, à inutilidade ou à educação da criança que emergem nas várias sociedades e diferentes tempos históricos. Por fim, cada contexto social define uma imagem de jogo, valores e modo de vida, expressos por meio da linguagem.

O segundo caso, fala do sistema de regras que identifica em qualquer jogo uma estrutura sequencial específica de sua modalidade, assim permite diferenciar cada jogo. A partir da execução dessas regras o jogador está desenvolvendo uma atividade lúdica. Já o terceiro caso refere-se ao jogo como objeto, por exemplo, o xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metais.

Kishimoto (1997) ao falar de brinquedos afirma que os mesmo representam certas realidades. O objetivo do brinquedo é da à criança um substituto dos objetos reais, para que a mesma possa manipulá-lo. Esse estimula a representação e expressão das imagens de aspectos da realidade. O brinquedo reproduz uma totalidade social. Os brinquedos envolvem o mundo imaginário da criança e do adulto que criou o objeto lúdico. Desse imaginário fazem parte (os desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, estória de piratas, índios, bandidos etc.).

O imaginário da criança ocorre na pré-escola de 3 anos onde acontece o animismo e a partir dos 5 a 6 anos integra elementos da realidade. Os fabricantes constroem os brinquedos e introduz a imagem conforme a cultura de cada criança. A infância de um lado está associada aos valores e aspirações de uma sociedade e de outro o adulto incorpora as memórias de seu tempo de criança, ou seja, o criador expressa a infância no brinquedo, o mundo real, com seus valores, modo de pensar e de agir (KISHIMOTO, 1997).

Entende-se que por meio do lúdico, a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente.

Segundo Souza (2010) Os jogos educacionais de computador, também chamados de jogos virtuais, digitais ou eletrônicos são ferramentas tecnológicas que vem se destacando nos últimos anos na educação, eles deixaram de ser vistos apenas como formas de entretenimento e passaram a ser considerados instrumentos didáticos que podem promover a aprendizagem nas mais diversas áreas do conhecimento.

Conforme Vygotsky (1984) afirma que nem sempre o jogo é prazeroso, pois em certos casos necessita de esforços para se alcançar o objetivo da brincadeira. A psicanálise de Freud (1856-1939) também acrescenta este mesmo desprazer ao observar as reações dolorosas das crianças acerca de certos jogos. Os teóricos demonstram que cada jogo tem sua característica própria e que deve ser primeiramente analisado, pois assim como ele pode ajudar no desenvolvimento aprendizado da criança, o jogo pode fazer com que a criança perca o interesse devido o esforço de encontrar resultados (KISHIMOTO,1997).

A autora ora citada faz relação entre o jogo infantil e a educação da seguinte maneira: a recreação, o uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares, o diagnóstico da personalidade infantil e o recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis.

O jogo é visto na antiguidade greco-romana, como relaxamento necessário, a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar. Durante a idade média foi considerado jogo de azar, o mesmo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia entre outros. No Renascimento a brincadeira favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Já o Romantismo reconhece na criança uma alma de poeta e considera que o jogo é sua forma de expressão dotada de espontaneidade e liberdade (KISHIMOTO 1997).

Monteiro (2007) fala sobre o aproveitamento das Tics em ambientes escolares e relata que as tecnologias utilizadas na educação quando permeadas pela ludicidade, torna o processo de ensino-aprendizagem mais eficiente, atrativo, interativo e significativo e os jogos virtuais por serem tecnologias que englobam elementos lúdicos na construção do conhecimento, podem despertar o interesse das crianças e adolescentes pelas atividades educativas e assim alavancar o aprendizado e o pensamento crítico dos aprendizes.

Entende-se que o docente ao compreender as necessidades da criança, pode adequar os jogos a aprendizagem dos conteúdos escolares. Dessa forma, dará forma lúdica ao ensino e o discente assimilará os conteúdos de forma prazerosa e significativa. Ao observarem-se as brincadeiras infantis e a capacidade imitativa da criança poder-se-ia entender a infância como idade do imaginário, da poesia, à semelhança dos povos dos tempos da mitologia.

Para Piaget (*apud* KISHIMOTO, 1997) a brincadeira enquanto processo assimilativo participa do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem. Na teoria piagetiana a brincadeira aparece como conduta livre e espontânea expressa pela criança. Já para Vygotsky os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sociocultural.

Acredita-se que as teorias de Vygotsky e Piaget influenciaram os psicólogos Jerome Seymour Bruner e Chomsky. O primeiro pesquisava os processos cognitivos e a educação e posteriormente o jogo, identificando a estrutura do jogo à linguagem. Já o segundo traz em seus estudos o caráter criativo da linguagem, de que o conhecimento das regras da linguagem permite infinitas construções das frases.

Os antropólogos e sociólogos não discutem o jogo em si, mas utilizam de metáforas sem a explicitação de seu significado. Para que exista jogo é necessário que o sujeito tenha consciência do que esta jogando e que manifeste conduta condizente com a situação. Assim, pode-se compreender por que condutas tão diferentes aparecem como jogo. Ao classificar os brinquedos e brincadeiras presentes na educação infantil Kishimoto entende que esses servem como recursos que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa (KISHIMOTO, 1997).

Segundo a autora ora citada, o uso do brinquedo/ jogo educativo para fins pedagógicos servirá de instrumentos para situações de ensinoaprendizagem e desenvolvimento infantil. O brinquedo permite à ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos, o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social). O jogo contempla as múltiplas inteligências representadas pelas crianças.

Sabe-se que o docente possui um papel muito importante para criança, que é de organizar os jogos e as brincadeiras, pois existem limitações e as crianças precisam ter noção de tempo e espaço que devem ser seguidas para realizarem qualquer jogo ou brincadeira. Segundo Kishimoto (1997) o brinquedo educativo apresenta algumas funções, ou seja, a lúdica e a educativa as suas características são:

**a) Função lúdica:** o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer quando escolhido voluntariamente;

**b) Função educativa:** o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em saber, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo.

Portanto, o docente pode utilizar o brinquedo de modo metafórico à forma lúdica, ou seja, o objeto suporte de brincadeira para estimular a construção do conhecimento. As brincadeiras tradicionais infantis é um elemento folclórico que assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade (KISHIMOTO, 1997).

A autora ora citada enfatiza que as brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras se modificam recebendo novos conteúdos como: as brincadeiras do faz-de-conta que permitem não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se materializam nos tema das brincadeiras. Assim, a criança aprende a criar símbolos. Já as brincadeiras de construção são muito importantes, pois enriquecem a experiência sensorial, estimula a criatividade e desenvolve a habilidade da criança.

Diante disso, é importante considerar a fala e a ação da criança, permitindo que expressem o seu imaginário, problemas e dificuldades de adaptação. Dessa forma, o educador estimula a imaginação e o desenvolvimento infantil e intelectual do indivíduo.

O artigo de Dias, metáfora e pensamento: consideração sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar enfatiza a importância do jogo como gênese da metáfora, instrumento primeiro da aquisição do conhecimento, buscando romper com a concepção linear e positivista de linguagem, pensamento e conhecimento presente em nossas escolas, inclusive nos cursos de formação do educador (KISHIMOTO, 1997).

A autora retrata a metáfora e o símbolo como chaves da natureza do homem. A realidade é construída pela razão mediada pelo símbolo. O contexto cultural, por sua vez, se estrutura por meio de representações coletivas simbólicas, que vão ser, ao mesmo tempo, alimento e produto do pensamento humano (linguagem, arte, religião, mito, ciência). A linguagem como metáfora contrapõe-se à visão positivista, literalista, rígida e fixa da linguagem que estanca o fluxo da vida do pensamento.

Segundo Vygotsky (1988) a conquista da dimensão simbólica do pensamento, o jogo como gênese da metáfora, ressalta que a imaginação em ação ou brinquedo é a primeira possibilidade de ação da criança numa esfera cognitiva que lhe permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento. Para Piaget o ato por meio do jogo simbólico ocorre à primeira possibilidade de pensamento propriamente dito, marcando a passagem de uma inteligência sensório-motora baseada nos cinco sentidos e na motricidade (KISHIMOTO, 1997).

Vygotsky(1988) enfatiza também que por meio das relações dialéticas com o meio físico e social a criança constrói o seu pensamento, transformando os processos psicológicos elementares em processos complexos, fazendo com que a cultura faça parte de cada pessoa. A arte, como parte da cultura é um dos grandes patrimônios da humanidade, ampliando suas possibilidades de pensamento e de ação no mundo, enriquecendo o espaço imaginativo e simbólico, capazes de alargar e flexibilizar o pensamento racional (KISHIMOTO, 1997).

A autora Bomtempo, em seu artigo a brincadeira do faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário, refere-se acerca da brincadeira do faz-de-conta, experiência que torna o homem um ser simbólico, humano e metafórico. Esse jogo possui várias denominações: jogo imaginativo; jogo do faz-de-conta; jogo de papeis ou jogo sóciodramático (KISHIMOTO, 1997).

Os desafios e os dilemas da formação do educador em nossos tempos solicitam um exercício de debate, de diálogo, elaboração e reelaboração na coletividade dos princípios, das atividades, tendo como resultante da atitude reflexiva, uma docência de qualidade. Os rumos de tais reflexões mergulham em um esforço de conceber e discutir práticas e teorias da linguagem artística e lúdica.

O lúdico enquanto recurso pedagógico na aprendizagem deve ser visto de forma séria, competente e responsável. Usado de maneira correta, oportuniza ao educador e ao educando aprendizagens em múltiplos aspectos e considerando-se sua importância na aprendizagem, o lúdico favorece o desenvolvimento das potencialidades das crianças, cabendo ao educador, intervir de forma adequada, sem prejudicar a desenvolvimento do individuo.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A psicomotricidade é um elemento pedagógico que contribui para o desenvolvimento da criança, auxiliando no reconhecimento de desajustes motores. Além de fazer com que a criança passe a reconhecer o seu próprio corpo e interagir com o mundo a sua volta. A partir deste estudo, da análise dos benefícios que a psicomotricidade pode oferecer, chega-se a conclusão que ela é um elemento fundamental para ser trabalhado principalmente de forma lúdica um método de ensino prazeroso de aprendizagem.

Soares (2008) diz que uma atividade pode ser considerada lúdica quando envolve diversão, motivação e quando, em um contexto educacional, busca atender a objetivos claros e direcionados à aprendizagem. Santos (1997) diz que o lúdico é uma maneira que o individuo tem de expressar-se e interagir-se ao ambiente que o cerca.

Por meio das atividades lúdicas ele assimila valores, adquire conhecimentos em diversas áreas e desenvolve o comportamento, aprimora as habilidades motoras, também aprende a assumir responsabilidades e se torna um ser crítico e social. Jogos, brinquedos e brincadeiras são práticas presentes na vida cotidiana e estas vivenciadas juntamente com a prática psicomotora e essencial para o desenvolvimento, físico e social.

Deve-se ressaltar, no trabalho da psicomotricidade, o papel do professor, que ao invés de ensinar, de transmitir conhecimentos já estabelecidos, assumir o papel de facilitador do desenvolvimento da capacidade de aprender, dando a criança tempo para as suas próprias descobertas, oferecendo situações e estímulos cada vez mais variados, proporcionando experiências concretas e plenamente vividas com o corpo inteiro, não deixar que sejam transmitidas apenas verbalmente, para que ela própria possa construir seu desenvolvimento global.

Podemos concluir que a psicomotricidade lúdica desenvolvida na Brinquedoteca Joana D’arc na Universidade do Estado do Pará (UEPA) é um grande laboratório que merece atenção dos educadores e brinquedistas para melhor desenvolvimento das atividades com as crianças que frequentam o espaço, pois assim vivenciarão experiências inteligentes e reflexivas..

Portanto, a partir deste estudo, da análise dos benefícios que a psicomotricidade pode oferecer, chega-se a conclusão que o lúdico associado à psicomotricidade é um método de ensino no qual os profissionais que atuam no espaço da brinquedoteca uma ferramenta na qual as atividades podem ser desenvolvidas de forma prazerosa e significativa dentro do processo de ensino e aprendizagem.

**REFERÊNCIAS**

**FELIX,** W C.**A psicomotricidade e o lúdico no processo de desenvolvimento infantil na Educação Física.**  UEG. Goiânia, GO, 2005.

**KATO**, M.. **No mundo da escrita: uma perspectiva psicolinguística.** São Paulo: (SP) Ática,1999.

**KISHIMOTO**, T. M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** -2ª ed. - São Paulo: Cortez, 1997.

**MARCUSCHI**, L.A. **A oralidade e letramento. In:\_\_\_\_\_ Da fala para a escrita: atividade de retextualização.** 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2007. Cap. 1, p. 15-43.

**MONTEIRO,** J.L. Jogo, interatividade e tecnologia: uma análise pedagógica. 2007. 45 f. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, Curso de Licenciatura em Pedagogia, Departamento de Metodologia de Ensino e de Educação, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2007. Disponível em: . Acesso em: 01 set. 2015.

**OLIVEIRA,** G de C. Psicomotricidade: Educação e Reeducação num enfoque Psicopedagógico. 5ªed.Petropolis (RJ). Ed Vozes,2001.

**OLIVEIRA,** M K. de. **Vygotsky:** **Aprendizado e Desenvolvimento: um processo** **sócio histórico** - São Paulo: Scipione, 1997.

**SANTOS**, Santa Marli Pires dos (org). **Brinquedoteca-O lúdico em diferentes contextos**. 7 ª ed. Petrópolis-RJ; Vozes, 1997.

**SOUZA**, A.S.; BEZERRA SEGUNDO, C.R.; LIMA, T.C.; APOLINÁRIO JUNIOR, A.L.; LOULA, A.C. Calangos: O Desenvolvimento de um Jogo Educacional para o Ensino de Ecologia e Evolução. In: Escola Regional de Computação Bahia-Alagoas-Sergipe. 10., 2010. Anais da X Escola Regional de Computação Bahia-Alagoas-Sergipe. Maceió, 2010. Disponível em: . Acesso em: 01 set. 2015.

**TANI,**G;MANOEL,E.J; KOKUBUN,E.e PROENÇA,J. E.Educação Física Escolar – fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista –São Paulo .Ed Pedagogica e Universitária Ltda 1988.

**VIGOTSKY**, L. S. **A formação Social da Mente**. São Paulo (SP): MARTINS FONTES, 1984.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, L. S. et. al. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo (SP): ICONE, 1988.