

ATIVIDADES LÚDICAS: COMO ALTERNATIVA METODOLÓGICA UTILIZADA PARA DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM

LUANA PLÁCIDO WAISMANN - UNESPAR¹

ELIADA ALVES - UNESPAR²

KARINE DOOPIATI SAUTHIER - UNESPAR³

Orientadora: Roseli Vergopolan

Agência Financiadora: CAPES/PIBID

INTRODUÇÃO

Segundo vários teóricos, as dificuldades de aprendizagem devem-se aos fatos isolados ou fatores associados e à avaliação precoce do aluno, pode ajudar o rendimento e progresso escolar. O professor deve estar atento às dificuldades que surgem nesse percurso, principalmente, com os alunos que não conseguem acompanhar as aulas. As dificuldades percebidas, se não forem bem sanadas, provocam baixa autoestima e um comportamento que trará prejuízo no desenvolvimento escolar e social do aluno.

OBJETIVOS

O objetivo deste trabalho é apresentar conceitos sobre dificuldades de aprendizagens e apresentar contribuições da metodologia lúdica no contexto do projeto.

OBJETIVO GERAL

Investigar como a metodologia lúdica pode contribuir no ensino e na aprendizagem das crianças com dificuldades de aprendizagem.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Apresentar conceitos do trabalho pedagógico lúdico;
- b) Evidenciar a importância do lúdico como instrumento facilitador da aprendizagem;
- c) Estimular a criança a realizar as atividades lúdicas, de modo que eleve sua autoestima.

1 Acadêmica de Pedagogia pela Universidade Estadual do Paraná - Campus União da Vitória - PR e acadêmica bolsista do Programa Institucional de bolsa a iniciação a docência no sub projeto do Curso de Pedagogia Mão Amiga - CAPES / PIBID. E-mail: luana.luw@hotmail.com

2 Acadêmica de Pedagogia pela Universidade Estadual do Paraná - Campus União da Vitória -PR e acadêmica bolsista do Programa Institucional de bolsa a iniciação a docência no subprojeto do Curso de Pedagogia Mão Amiga - CAPES PIBID .Email: eliadaalves123@hotmail.com

3 Acadêmica em Pedagogia pela Universidade Estadual do Paraná - Campus União da Vitória - PR e acadêmica bolsista do Programa Institucional de bolsa a iniciação a docência no sub projeto do Curso de Pedagogia Mão Amiga - CAPES / PIBID. E-mail: karinedoopiati@hotmail.com

METODOLOGIA

A metodologia deste texto será no primeiro momento teórico-bibliográfico, seguido de um relato analítico e reflexivo.

Segundo Gil (2007, p. 17), pesquisa é definida como o “[...] procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos.” A pesquisa desenvolve-se por um processo constituído de várias fases, desde a formulação do problema até a apresentação e discussão dos resultados.

RESULTADOS ESPERADOS

O foco dentro do Projeto PIBID Mão Amiga é contornar as dificuldades de aprendizagem, com um ensino diferenciado, isto é, ensinar de maneira lúdica, para que o aluno desperte o gosto pelo saber.

Constata-se que, aliando o lúdico com o processo ensino-aprendizagem, o aluno demonstra interesse nas atividades propostas e isso torna sua aprendizagem mais significativa e prazerosa. Gilda Rizzo (2001, p. 40) evidencia de forma clara, porque o lúdico é importante, quando diz que “[...] A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual.”

Evidencia-se que a brincadeira é a forma mais natural da criança se expressar, e é fundamental a presença na escola, desde a educação infantil, para que o aluno possa se colocar e se expressar por meio de atividades lúdicas, considerações lúdicas ou brincadeiras são: jogos, música, arte, expressão corporal, ou seja, atividades que mantenham a criança interessada.

Dessa forma, ela torna-se uma ferramenta de suma importância a ser usada pelo docente como facilitador da aprendizagem.

Muitas vezes, dentro da sala de aula as atividades propostas aos alunos são extremamente maçantes, e de certa forma isso acaba prejudicando a aprendizagem do aluno, pois a brincadeira é algo presente na vida do ser humano desde seu nascimento, como evidencia (CHAGURI, 2006, p.2): “o lúdico como instrumento educativo já se fazia presente no universo criativo do homem desde os primórdios da humanidade.”

O professor deve auxiliar na estruturação do conhecimento de seus discentes, fazê-los encontrar suas próprias respostas, para que o processo-ensino-aprendizagem ocorra de forma efetiva e significativa.

As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais, além de desenvolver vários aspectos da personalidade como a socialização, cognição, afeição, criatividade e motivação.

Espera-se com este trabalho, obter resultados significativos para avaliarmos nosso olhar como professores, sobre o lúdico, como importante ferramenta de construção da aprendizagem de nossos discentes, e também tornar o ensino das crianças, dentro da sala de aula, algo significativo e prazeroso.

REFERÊNCIAS

CHAGURI, J. P. **O Uso de Atividades Lúdicas no Processo de Ensino/Aprendizagem de Espanhol como Língua Estrangeira para Aprendizes Brasileiros**. In: UNICAMP. Publicações de Alunos Graduados e Pós-Graduados do Instituto de Estudos da Linguagem - São Paulo.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2007.

RIZZO, G. **Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.