



## A INTERVENÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO/APRENDIZAGEM

Danielly Emilia Stachera – UNESPAR<sup>1\*</sup>

Marcela Mazur<sup>2</sup>

Modalidade de Apresentação: Painel

### INTRODUÇÃO

A presente pesquisa abordará a ludicidade como ferramenta didática indispensável para se trabalhar com crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem. A ludicidade apresenta-se como uma prática proveitosa, em que se promove o desenvolvimento integral da criança, tornando o processo de ensino/aprendizagem divertido e prazeroso, facilitando construção do conhecimento e despertando cada vez mais o interesse do aluno em aprender. “A brincadeira, sem dúvida, fará diferença na vida e nas aprendizagens futuras, pois contribui para a formação de sua personalidade. O brincar deve ser espontâneo; a criança não deve ser privada de brincar, pois isso pode acarretar problemas emocionais, de inteligência, baixa autoestima, entre outros distúrbios, na vida adulta.” (ANTUNES, 2000, p.22). Sabe-se que o lúdico, quando utilizado de forma objetiva e coerente, torna-se uma ferramenta importantíssima nas mãos dos educadores, uma vez que auxiliam no desenvolvimento do raciocínio, da concentração e da imaginação. Nesse sentido, Antunes (2006, p.31) afirma que “a brincadeira bem conduzida estimula a memória, exalta sensações emocionais, desenvolve a linguagem interior – e a exterior, exercita níveis diferentes de atenção e explora com extrema criatividade, diversos estados de motivação”. Sendo assim, observa-se que a ludicidade é uma prática proveitosa e valiosa, pois além de atender as dificuldades das crianças proporciona momentos de descontração, diversão e entrosamento entre professores e alunos. “Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento nas atividades, sendo agente no processo de ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente.” (SILVA, 2005, p.26). Dessa forma, percebe-se o jogo e a brincadeira como um recurso pedagógico valioso que deve ser bem pensado e elaborado pelos educadores, com objetivos bem definidos para que o trabalho transcorra de forma satisfatória, alcançando resultados significativos no processo ensino/aprendizagem.

### OBJETIVOS

#### OBJETIVO GERAL

Investigar a importância da ação lúdica no desenvolvimento dos alunos que apresentam dificuldades no processo de ensino/aprendizagem.

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Identificar a contribuição da ludicidade para o desenvolvimento da aprendizagem;
- b) Identificar as várias formas de se utilizar a ludicidade;
- c) Verificar a ação lúdica como fator motivador no processo ensino/aprendizagem.

### METODOLOGIA

No que se refere à metodologia, a presente pesquisa é considerada como teórica e bibliográfica.



**RESULTADOS E DISCUSSÃO (OU RESULTADOS ESPERADOS, SE A PESQUISA ESTIVER EM DESENVOLVIMENTO)**

A presente pesquisa encontra-se em fase de desenvolvimento, e espera-se que ao seu término possamos compreender a importância de se utilizar a ludicidade como um recurso pedagógico.

**REFERÊNCIAS**

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 2000.

\_\_\_\_\_. **Educação infantil: prioridade imprescindível**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2006.

SILVA, M. S. da. **Clube de matemática: jogos educativos**. 2.ed. Campinas/SP: Papyrus, 2005.