

**URI – UNIVERSIDADE REGIONAL INTEGRADA DO ALTO URUGUAI E DAS
MISSÕES
PRÓ-REITORIA DE ENSINO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
CAMPUS DE ERECHIM
CURSO DE PEDAGOGIA**

APRENDIZAGEM UMA PROPOSTA LÚDICA

ORIENTANDA: NEIVA GOTZ TORMEN

ORIENTADORA: KÁTIA BAGGIO

Erechim, julho de 2006.

MONOGRAFIA DE CONCLUSÃO DE CURSO

Monografia de conclusão de curso realizada pela acadêmica Neiva Gotz Tormen, orientada pela professora Kátia Baggio, no curso de Pedagogia, Regime Especial de Férias na Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões, URI – Campus de Erechim, pelo departamento de Ciências Humanas.

RESUMO

O presente trabalho de monografia tem como objetivo construir a luz de um referencial teórico, possíveis soluções lúdicas, que atendam as necessidades de crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem. Trata-se de uma pesquisa de natureza bibliográfica, descritiva que tem como objeto de estudo um referencial teórico que aborda o tema: o Lúdico no Processo Ensino-Aprendizagem. A análise desses dados parte do interesse em verificar a influência do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, ao investigar como a criança aprende, instrumentalizar o professor de séries iniciais para desenvolver atividades lúdicas em sala de aula, visando o aluno com dificuldades de aprendizagem. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais, ensinar as crianças a ler, a escrever e a se expressar de maneira competente na língua portuguesa é o grande desafio dos professores das quatro primeiras série do Ensino Fundamental. O jogo desenvolve conceito na educação escolar e tem papel fundamental, ele leva a criança a buscar soluções originais, tem a função de desenvolver habilidades, permite questionamentos, provoca negociação de regras, comparação de resultados. Além disso os brinquedos facilitam a alfabetização, treinam cálculos matemáticos, desenvolvem o raciocínio e ajudam crianças e adolescentes a absorver com prazer os conteúdos escolares. A escola deve valorizar as diferentes habilidades dos alunos e não apenas a lógico-matemática e a lingüística, como é mais comum.

Palavras-chave: lúdico, jogo, aprendizagem.