



**CONEPE 2017**  
**IV CONGRESSO DE ENSINO,  
PESQUISA E EXTENSÃO**



**Conhecimento, escolhas  
e transformação**

**INSTITUTO  
FEDERAL  
Fluminense**  
Campus  
Campos Guarus

ISSN 2525-975X

## **O LÚDICO COMO FACILITADOR DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

**CLEIDIANE BASILIO DE ALMEIDA GOMES**

Quem não se lembra do brinquedo ou da brincadeira que mais gostava em sua infância, industrializado ou tradicional, aqueles criados e confeccionados pela própria criança, com sucatas encontradas ao seu redor. E as brincadeiras com os coleguinhas na rua ou na escola, que ainda hoje sobrevivem em meio a tantas tecnologias que isolam as crianças em frente a uma tela de computador ou uma televisão, mas que contraditoriamente estão conectados a inúmeros outros que permanecem em uma mesma rede. A influência do lúdico no processo de ensino aprendizagem leva o aluno a participar ativamente de maneira prática, mais motivada em suas atividades lúdica levando-os a pesquisar, experimentar, conhecer suas habilidades e limitações, dialogar, com senso de liderança e desenvolvendo os valores éticos. O objetivo geral é elaborar um estudo básico sobre Ludicidade na Educação demonstrando a importância do lúdico na sala de aula como dinamizador do aprendizado. Constituem objetivos específicos: Compreender a história do Lúdico; Verificar como o lúdico influencia no cotidiano do estudante; Relacionar fatos para que o estudante sinta-se parte do ambiente escolar; Inserir nas brincadeiras trabalhadas em sala de aula situações específicas do meio em que vive. A Pesquisa Bibliográfica ocorreu por intermédio de consultas à produção acadêmica de instituições de pesquisa do Brasil e de outros países, de livros, teses, dissertações, artigos de revistas científicas e de sites de Internet, com vistas à obtenção de informações referentes ao tema. Como relembra Santos (1997), nos primórdios do homem na sociedade, descobre-se que a criança nem sempre foi vista como é atualmente. Existem inúmeras brincadeiras que o educador pode utilizar como instrumento cotidiano de trabalho, um recurso pedagógico a sua disposição, basta escolher e adequar a sua necessidade e objetivos como: coordenação sensório-motora, atenção, concentração, percepção visual e auditiva, habilidade na corrida e no saltar, espírito de equipe, agilidade, honestidade, equilíbrio, rapidez de reação, flexibilidade, boa aceitação de regras, iniciativa, aplicação de conhecimentos, aumento no vocabulário, raciocínio, criatividade, noções de lateralidade etc. O educador ciente do que deve caracterizar uma boa brincadeira terá discernimento para oportunizar aos seus alunos brincadeiras de qualidade.

Palavras-chave: brinquedo . aprendizagem . autonomia.