

RECURSOS PEDAGÓGICOS: APRENDIZAGEM LÚDICA E SIGNIFICATIVA NA EDUCAÇÃO INFANTIL E NOS ANOS INICIAIS

Casseane Andreatta da SILVA¹; Marília de Campos SERQUIVITIO²; Tauana Oliveira CORRÊA³; Andressa Silva da CUNHA⁴; Priscila Sommer de OLIVEIRA⁵.

¹Fisioterapeuta e Acadêmica do Curso de Pedagogia/UERGS/Cruz Alta;

²Acadêmica do Curso de Pedagogia/UERGS/Cruz Alta;

³Acadêmica do Curso de Pedagogia/UERGS/Cruz Alta;

⁴Acadêmicas do Curso de Pedagogia/UERGS/Cruz Alta;

⁵Acadêmica do Curso de Pedagogia/UERGS/Cruz Alta.

E-mails: andreattadasilva@gmail.com; ldarlan1990@gmail.com;
tauanaoliveiracorrea@gmail.com;
andressasilvacunha1997@outlook.com;
psommeroliveira@yahoo.com.

O brincar na educação não deve ser visto unicamente como forma de distração ou de recreação, pois ele é uma necessidade da criança, é através dele que a mesma desenvolve e aprimora sua capacidade motora, cognitiva e afetiva. O brincar letrando pode ser uma forma de ajudar as crianças a estabelecerem relações e compreender a escola, a família e a comunidade em que está inserida e ainda contribuir para sua aprendizagem, pois uma criança que brinca, conseqüentemente aprende. Nesse contexto, a oficina **objetiva** propor, para professores e acadêmicos, reflexão teórico-prática acerca da importância da utilização de jogos pedagógicos para uma aprendizagem significativa. **Metodologicamente**, a oficina baseia-se nas teorias de Vygotsky, Montessori e Kishimoto, propondo assim aos participantes um diálogo inicial sobre o tema, juntamente com a contação de uma história “O caso Carlos”, após apresentação de jogos pedagógicos que podem ser confeccionados, na sequência uma parte prática para construção de jogos com materiais recicláveis e por fim, a apresentação do vídeo de Loris

Malaguzzi “Cem”. Dessa forma, a oficina contribui para formação continuada de professores, troca de experiências, bem como para despertar novas perspectivas de ação pedagógica, já que o professor deve ser o guia, o orientador, mediador desta ação e, deve estar atendo as necessidades de cada aluno, ajudá-los a superar suas dificuldades e estimular a aprendizagem nas diversas áreas do conhecimento, de forma lúdica.

Palavras-chave: Ludicidade. Brincar. Materiais Recicláveis. Aprendizagem.