



O LÚDICO COMO RECURSO METODOLÓGICO NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

ANA PAULA RODRIGUES CACITA

Introdução: Os jogos e as brincadeiras permeiam o universo infantil e possibilitam novas experiências e descobertas, promovem prazer, interesse e participação de todas as crianças, inclusive daquelas que apresentam deficiência intelectual. Sendo assim, ao trasladar a ludicidade para o ambiente escolar e utilizá-la como estratégia metodológica o professor pode além de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem tornando-o mais concreto e dinâmico, possibilitar o desenvolvimento social, emocional e cognitivo dos alunos com DI. **Objetivos:** Analisar a importância e contribuições do lúdico no desenvolvimento e aprendizagem dos alunos com DI. **Metodologia:** A pesquisa utilizou-se de abordagem bibliográfica, por meio da análise das produções de alguns autores que abordam a temática, dentre os quais Henriot (1989), Brougère (1993), Kishimoto (1997), Grando (2004), Huizinga (2007), Januzzi (2007), Sassaki (2012), entre outros. **Resultados:** Os estudos demonstraram que os jogos e brincadeiras ensinam regras, linguagens, estimulam a autonomia, a criatividade e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como a atenção, a memória, o raciocínio lógico e a resolução de problemas. Além disso, o lúdico tem se mostrado uma ferramenta eficiente para a socialização, cooperação e interação com o mundo, pois através do brincar é possível vivenciar papéis, experimentar situações reais, compreender e aprender de maneira significativa a realidade. Para tanto, utilizar o lúdico como recurso pedagógico exige do professor um olhar minucioso e um planejamento adequado e coerente as necessidades do aluno com DI para que diante da diversidade de jogos existentes, seja possível elencar os mais coerentes e eficientes no atendimento e estímulo das singularidades e potencialidades desses alunos. **Conclusão:** Portanto, um ambiente lúdico intencionalmente elaborado proporciona a esses alunos, oportunidades de construção de novos conhecimentos e relações sociais que se dão de maneira atrativa, arbitrária e espontânea e resultam em um aprendizado intencional, natural e global desse público específico.

Palavras-chave: Lúdico, Deficiência intelectual, Desenvolvimento, Ensino, Aprendizagem.