



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

F Ó R U M
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Autores: MARIA ESTELA FRANCISCA DE SOUZA, AMANDA RIBEIRO LOPES, ELIS REGINA DOS REIS GONÇALVES, FABIANA SILVA VIEIRA, MÔNICA APARECIDA NERI PASSOS, LEONICE VIEIRA DE JESUS PAIXÃO

RESUMO

O presente trabalho foi elaborado a partir das análises observadas durante a participação enquanto acadêmicas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência – PIBID ? UNIMONTES, desenvolvido na cidade de Brasília de Minas – MG. Tendo como objetivo analisar o processo de alfabetização e desenvolvimento das crianças em sala de aula com a utilização dos jogos pedagógicos. Ao iniciar o processo de alfabetização a criança começa a descobrir um novo mundo para tornar essa descoberta mais atrativa, os jogos pedagógicos são uma boa opção, pois ajuda a criança a construir novas descobertas e enriquece sua personalidade. Toda criança que participa de atividades lúdicas adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural gerando um forte interesse no aprender. Para que ocorram aprendizagem significativas é importante que a criança se mostre correspondente em relação as atividades lúdicas propostas. O jogo para ser bem desenvolvido em sala de aula deve passar por um cuidadoso planejamento e está de acordo com o conteúdo que está sendo desenvolvido em sala de aula. O estudo de natureza qualitativa foi realizado em uma escola estadual participante do PIBID/UNIMONTES. A pesquisa se deu a partir de um estudo bibliográfico sendo fundamentada teoricamente nos seguintes autores MALUF (2008), KISHIMOTO (1994), ANTUNES (1999), dentre outros. A partir desse estudo podemos notar que o uso dos jogos no processo de alfabetização desenvolve as habilidades, criatividade e autonomia das crianças facilitando na aprendizagem. Esta pesquisa contribui para a formação enquanto graduanda do curso de Pedagogia, já que se faz necessário entender o processo de ensino aprendizagem e o uso do lúdico para despertar o prazer pela fase mais importante da trajetória dos alunos das séries iniciais.

Palavras chave: Jogos pedagógicos, alfabetização

Fomento CAPES