



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 CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO PARA OS ALUNOS DO 1º ANO - ESTUDO REALIZADO EM ESCOLA PARCEIRA DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

**Autores:** CLAUDINÉIA RODRIGUES OLIVEIRA, MARIA NADURCE DA SILVA, ANA MARIA FRANCISCO SANTOS

**Palavras chaves:** Ludico, Leitura e Escrita.

### Objetivos

O presente trabalho tem o objetivo de divulgar a importância dos jogos de alfabetização para o desenvolvimento da criança, a partir das dificuldades de aprendizagem encontradas na observação dos alunos participantes do Residência Pedagógica / Unimontes – Campus Almenara–MG. Visto que o jogo facilita o processo de ensino – aprendizagem, desde que trabalhado de maneira divertida e prazerosa, sendo de êxito maior, no processo da alfabetização que fará com que o aluno, desenvolva a sua criatividade, através da leitura e escrita.

Vale ressaltar que, o jogo de alfabetização influencia o aluno a construir seus conhecimentos, vivenciando diversas situações desafiadoras, onde o aluno terá que desenvolver a sua interpretação e compreensão, se tornando um ser crítico e questionador de opiniões dentro da sociedade.

### Metodologias

O processo de ensino aprendizagem, trabalhado através dos jogos de alfabetização, tem sido algo construtivo e eficiente, para o professor e o aluno, por ser um método diferenciado e inovador da aprendizagem, que faz com que o aluno, adquira, capacidade de ler e escrever. Usar o jogo como instrumento, significa sobretudo, a possibilidade de conhecer e compreender um mundo cheio de inovações ao seu redor. Pois é durante essas descobertas, que algumas crianças demonstram mais dificuldades do que as outras. Dessa maneira, elaboro-se uma proposta de trabalho tendo como modelo os jogos de alfabetização, do livro “Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação.” de Tizuko Morchida Kishimoto, visando desenvolver o raciocínio lógico, a interpretação, a oralidade e a emoção em aprender de forma prazerosa e lúdica. Para o desenvolvimento do trabalho, foi necessário um estudo que traz relatos à prática pedagógica, com o uso das teorias de FERREIRO (1996), KRAEMER (2007), ANTUNES (2007) e FRIEDMANN (2012). Nesta perspectiva, alfabetizar alunos, faz com que o processo de emancipação no Brasil, conduza o educando, a um novo saber, com significações inovadoras, levando-os, a um viver com plenitude e conhecimento enriquecedor. O trabalho exposto é caracterizado como qualitativo, pois observou o desenvolvimento de 15 alunos que são atendidos pelo Residência Pedagógica. O livro “Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação,” despertou a vontade de ler e escrever, inserindo então, uma metodologia diferenciada no contexto escolar. Durante o trabalho com jogos, foram abordados a estrutura da apresentação, de maneira que estimule e desperte a curiosidade dos alunos, através dos jogos, tais como: jogo da memória, bingo de letras, caça palavras, silabário, entre outros, que fará com que o aluno observe as imagens, as ilustrações, a sequência das sílabas, e a posição dos participantes.

Nesta questão KISHIMOTO (1994, P.13) afirma que; o “jogo” como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado, para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas, como o jogo, que pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola.

Assim sendo, é correto dizer que, o jogo de alfabetização é fundamental, para aprender a ler e escrever, tendo uma nova visão e interpretação do mundo ao seu redor.

### Resultados



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

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

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

Foi possível constatar que além de proporcionar aos alunos um maior interesse em relação as atividades trabalhadas, também houve uma melhoria significativa em relação ao aprendizado e a alfabetização a utilização do lúdico no processo de alfabetização se mostrou muito relevante. Pudemos observar que os alunos têm mais facilidades em aprender quando utilizamos os jogos lúdicos em sala de aula.

## Conclusão

Notou-se que, as atividades propostas chamam a atenção dos alunos, despertando interesse em aprender; além de produzir satisfação e bons resultados, influenciando-os, no processo ensino – aprendizagem. Pode-se concluir que, os jogos de alfabetização na sala de aula enriquecem e ampliam o repertório lúdico de forma criativa, trazendo uma grande contribuição no processo de desenvolvimento para a leitura e escrita. Portanto, afirma-se que o jogo de alfabetização proporciona interação entre os educandos, acrescentando novos saberes e formando cidadãos críticos, questionadores de opinião.

## Referências

- ANTUNES, Celso. – **jogos para estimulação das inteligências**. 14. Ed. – Petrópolis, RJ : Vozes, 2007.
- FERREIRO, Emília. **Alfabetização em processo**. ( tradução Sara Cunha Lima, Marisa do nascimento Paro). – 11. Ed. – São Paulo : Cortez, 1996.
- FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. – 1. Ed. – São Paulo : moderna, 2012. – (cotidiano escolar : ação docente).
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. (org.); - 14. Ed. – São Paulo : Cortez, 2011.
- KRAEMER, Maria Luiza. **Lendo, brincando e aprendendo**. – campinas, SP : autores Associados, 2007. – (coleção formação de professores).