

JOGOS E LUDICIDADE: RESSIGNIFICANDO O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

SANTOS, A. L. dos^[1]; RIBICKI, F. A.^[1]; BERTOLASSI, J. ^[2]

Considerando as vivências e experiências que tivemos no campo educativo, é possível constatar que grande parte dos professores fazem pouco uso de jogos no processo de alfabetização, sendo assim, é relevante tratar sobre a contribuição dos jogos pedagógicos para o ensino e aprendizagem, visto que por meio dos jogos as crianças conseguem explorar, testar suas hipóteses, aprender de forma espontânea e desenvolver sua criatividade. Partindo dessa realidade, emerge a temática desta pesquisa voltada ao uso de jogos pedagógicos no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Entrelaçado a essa temática, surge a problemática desta investigação: como os jogos pedagógicos podem contribuir no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental? Tal problema evidencia que os jogos são recursos essenciais na etapa da alfabetização, tornando este processo mais lúdico e dinâmico. Através dos jogos as crianças interagem umas com as outras, desenvolvem a imaginação, a criação e exploram de forma lúdica os espaços em que estão inseridas, adquirindo novos conhecimentos e experiências. Nessa perspectiva, ligado à problemática, o objetivo geral buscou investigar as contribuições dos jogos pedagógicos no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para alcançar esse objetivo, a metodologia se consolidou numa pesquisa de abordagem bibliográfica e qualitativa. A pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa utilizada apresenta as contribuições dos seguintes autores: Loss; Souza; Bittencourt (2020), Loss *et al* (2018), Paula; Souza (2020), Rodrigues (2013), Soares (2004), entre outros. Os resultados apontam que a maioria dos professores fazem pouco uso de jogos pedagógicos, pois consideram como uma atividade de entretenimento, passatempo, e não como uma ferramenta potencializadora do processo de alfabetização. Concluímos que os jogos são recursos indispensáveis para a etapa da alfabetização, pois contribuem para o desenvolvimento intelectual e cognitivo da criança, despertando o interesse pelo ato de aprender por ser uma ferramenta lúdica e sobretudo dinâmica.

Palavras-chave: Jogos; Alfabetização; Ludicidade.

Área do Conhecimento: Ciências Humanas.

Origem: Pesquisa.

Instituição Financiadora/Agradecimentos: Não se aplica.

Aspectos Éticos: Não se aplica.

[1] Andreia Lipes dos Santos. Pedagogia. Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Erechim. lipesandreia1@hotmail.com.

[1] Francieli Ana Ribicki. Pedagogia. Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Erechim. francinovakoski87@gmail.com.

[2] Jonas Bertolassi. Professor. Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Erechim. jonasbertolassi@hotmail.com.