

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Kenea Fernandes Cardoso

Leonice Vieira de Jesus Paixão
Profa Ms da Unimontes

Shirley Patrícia Nogueira de Castro Almeida
Profa Dra da Unimontes

RESUMO

O presente trabalho foi elaborado a partir das inquietações surgidas durante a participação enquanto acadêmica do Subprojeto Formação do Regente Alfabetizador, do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência - PIBID, desenvolvido na cidade de Brasília de Minas – MG. O estudo tem como objetivo analisar as contribuições do lúdico no processo de alfabetização, pois as atividades lúdicas promovem a aquisição da leitura e também da escrita, contribuindo para que a criança passe por esta fase de maneira prazerosa. O lúdico se faz muito importante neste processo, possibilitando à criança um desenvolvimento e envolvimento nesta etapa de alfabetização. A relevância do lúdico no desenvolvimento da criança tem sido demonstrada por inúmeros autores que atestam a sua importância, já que proporciona, muitas maneiras de levar a criança a aprender de forma motivada e significativa. Para a fundamentação teórica realizamos uma pesquisa bibliográfica, com os seguintes autores: Piaget (1978), Vygotsky (1984) e Antunes (1998) entre outros, que apresentam estudos importantes sobre esta temática, este trabalho proporciona uma leitura significativa sobre a utilização dos jogos na educação. Em seu teor é possível fazer uma breve caminhada histórica sobre a inclusão do jogo no campo educacional, além de saber sobre algumas contribuições científicas deste recurso imprescindível no campo da alfabetização. Com a utilização dos jogos na alfabetização é possível identificar inúmeras ações que possam favorecer uma aprendizagem eficaz, por isso, não podem ser excluídos como instrumentos didáticos no campo escolar, principalmente no período de alfabetização. Enfatiza-se também a necessidade do professor ter competência para utilizar os jogos, onde o planejamento e a base teórica não podem faltar na utilização do lúdico como recurso de ensino e aprendizagem.

Palavras chave: Lúdico. Jogos. Alfabetização. Ensino e aprendizagem.