

O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

Autores: BRENA JACIARA SOARES SANTANA, BRENA JACIARA SOARES SANTANA

O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

ELIONE MOREIRA DA CRUZ SOUZA 1

CLAUDIA CRISTINA DIAS FRANCO 2

BRENA JACIARA SOARES SANTANA 3

WILLIAM RAMOS FERREIRA 4

**1 Universidade Estadual de Montes Claros:Supervisora, Bolsista do Pibid-
Unimontes.elionemoreira@hotmail.com**

**2 Universidade Estadual de Montes Claros:Coordenadora, Bolsista do Pibid-
Unimontes.claudiadias.unimontes@gmail.com**

**3 Universidade Estadual de Montes Claros:Acadêmica do Curso de Pedagogia, Bolsista do
Pibid-Unimontes.brena.1995@outlook.com**

**4 Universidade Estadual de Montes Claros:Acadêmico do Curso de Pedagogia, Bolsista do
Pibid-Unimontes.dudur906@yahoo.com.br**

Resumo

A pesquisa teve por objetivo analisar a importância do lúdico na alfabetização e o processo de desenvolvimento dos alunos por meio dos jogos. E teve como objetivo geral analisar as contribuições do lúdico no processo de ensino aprendizagem. E como objetivo específico de discutir como a alfabetização é influenciada pelo jogo. A metodologia empregada consiste em um levantamento bibliográfico existente sobre o tema, onde buscou-se analisar as concepções teóricas. É necessário ressaltar que os jogos na alfabetização é um fator primordial para o desenvolvimento das capacidades, Jogando, a criança consegue comparar, analisar, nomear, associar, calcular, classificar, compor, conceituar e criar. Os principais autores estudados foram: Brougere (2001), Bomtempo (1997), Vygotsky (2007), Spodek e Saracho (1998), bem como os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998, p.46) Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções (...), estimula o planejamento das ações e possibilitam a construção de uma atitude positiva diante dos erros, uma vez que as situações se sucedem rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas.

Realização:



SECRETARIA DE
DESENVOLVIMENTO
CIENTÍFICO, TECNOLÓGICO
E INOVAÇÃO SUPERIOR



Apoio:



Palavras chave: Ensino, Aprendizagem, Lúdico, Alfabetização.