



## ALFABETIZAÇÃO ATRAVÉS DO LÚDICO

Autor(es): Juscimara de Souza Santos, MARIA APARECIDA SOUZA CERQUEIRA, ALINE CUSTÓDIO ALVES, Meireane Aparecida Vieira dos Santos

### I

**Introdução:** A incorporação do lúdico ao processo de alfabetização contribui para uma aprendizagem prazerosa e significativa, bem como estimula a criatividade, a imaginação e o desenvolvimento da formação integral da criança em suas relações com outras crianças, com objetos e com o meio em que se está inserida. Nesse sentido, a utilização de atividades lúdicas se faz presente durante o ato de alfabetizar como um instrumento facilitador na produção e aquisição de conhecimentos a partir do trabalho com materiais concretos. **O objetivo** deste trabalho é examinar a relevância da ludicidade no processo de alfabetização e como os jogos e brincadeiras interferem na aprendizagem das crianças. **A metodologia** utilizada foi pesquisa bibliográfica. **Resultados:** ressalta-se a aplicação de jogos e atividades lúdicas com vistas a proporcionar a ação educativa. Segundo Almeida (1978) os jogos não devem ser fins, mas meios para atingir objetivos. Ou seja, os jogos aliados à prática pedagógica são estratégias empregadas para consolidar as competências e habilidades trabalhadas em sala de aula e não podem ser consideradas como distração ou simplesmente praticadas por prazer. Piaget (1998) acredita que o jogo é essencial na vida da criança e que este se constitui em expressão e condição para o desenvolvimento social, uma vez que ao jogar as crianças assimilam e tem a possibilidade de transformar a realidade. **Conclusão:** O processo de alfabetização necessita de atuações didáticas voltadas para o lúdico, pois internaliza o conhecimento adquirido e torna o processo de aprendizagem mais divertido e estimulante. **Referências Bibliográficas:** ALMEIDA, Paulo Nunes. **Dinâmica lúdica, técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Loyola. 1978. PIAGET, Jean. *A psicologia da criança.* Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

**Palavras-chave:** Alfabetização, Jogos, Educação.