



AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PARA ALFABETIZAR LETRANDO

Autor(es): LETÍCIA SILVA LOPES, KAMILA SILVA FAGUNDES BALIEIRO, FERNANDA FREITAS ALVES, WÉLITA CHARLEY FAGUNDES DOS SANTOS, AMANDA MOREIRA DO PRADO, FÁBIA CARDOSO FAGUNDES, Alexandra Simone Cruz Espírito Santo

O artigo apresenta uma abordagem referente às contribuições dos jogos no processo de alfabetização e letramento no 3º ano do Ensino Fundamental, uma vez que a construção de jogos didático-pedagógicos, além de ser uma opção divertida e instrutiva para os alunos entrarem em contato com o objeto de estudo, facilita o trabalho do educador, possibilitando-lhe atingir todos os alunos. O trabalho insere-se no subprojeto de 'Alfabetização e letramento: uma proposta de intervenção multidisciplinar?', do PIBID/UNIMONTES, Curso de pedagogia, Campus de Espinosa. Esta pesquisa tem como intuito compreender os benefícios dos jogos enquanto recurso metodológico, facilitador nas intervenções pedagógicas para alunos que possuem dificuldades na aprendizagem. Como metodologia, inicialmente buscou-se aportes teóricos dos autores Soares (1998/2000), Freire (1989), Oliveira (1999/2000) entre outros que apresentam estudos importantes sobre esta temática, desenvolvendo posteriormente os jogos confeccionados pelos pibidianos em sala de aula, observando e analisando o desempenho dos alunos. A pesquisa está em andamento, porém, os resultados parciais mostram que a inserção dos jogos nas práticas de alfabetização e letramento desperta no educando o prazer e o interesse em vencer os desafios propostos pelos jogos, tendo em vista que estes possuem características que atraem os alunos, fazendo com que a participação seja efetiva. Vale ressaltar que o uso de jogos não pode ser isento de intencionalidade e planejamento. Por meio desta pesquisa conclui-se que os jogos propiciam diversão e prazer, enquanto alfabetiza e letra a criança, estimulando-a em seus conhecimentos e possibilitando uma melhor compreensão do mundo, visto que o jogo sempre se faz presente na vida da criança, definindo-a.

Palavras - chave: Jogos, Alfabetização e Letramento.