

# 10<sup>o</sup>

# FEPEG FÓRUM

ENSINO • PESQUISA  
EXTENSÃO • GESTÃO  
RESPONSABILIDADE SOCIAL: INDISSOCIABILIDADE  
ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



ISSN 1806-549 X

Autor(es): AMANDA MOREIRA DO PRADO, WELITA CHARLEY FAGUNDES DOS SANTOS, DÓRICA PEREIRA BARBOSA, PAULA DOS SANTOS MARQUES, CLÉRISTON FABIANO LIMA, FABIA CARDOSO FAGUNDES, ALEXANDRA SIMONE CRUZ ESPÍRITO SANTO

## A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

**Palavras-chave:** Jogos; alfabetização; letramento.

### Introdução

O trabalho é resultado da observação da prática pedagógica, feita através de jogos no processo de alfabetização e letramento realizado pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), através da Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes) em uma escola pública de Espinosa-MG. O objetivo do mesmo é analisar as contribuições que essa prática pode trazer aos discentes com dificuldades em aprender, melhorando consequentemente o índice de proficiência da escola. Essa pesquisa contribui para confirmar os benefícios que a utilização dos jogos pedagógicos podem trazer para o processo de alfabetização e letramento, possibilitando que outros docentes tenham maiores informações desse fazer pedagógico e o inclua em seu trabalho. A partir do estudo realizado foi possível entender que o ato de jogar proporciona momentos de interação e aprendizagem de maneira diversificada, dinâmica e prazerosa. Os jogos contribuem para o desenvolvimento psicomotor bem como para o desenvolvimento de habilidades do pensamento, podem auxiliar o professor a despertar no aluno o interesse por aprender e superar as dificuldades apresentadas. O jogo é uma importante ferramenta a ser utilizada pelos professores, evidenciando isso Teixeira (1995) diz:

[...] O jogo é fator didático altamente importante, mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino-aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado. (TEIXEIRA, 1995, p. 49).

### Material e métodos

O embasamento teórico deste trabalho consiste na fundamentação dos autores Almeida (1998), Kishimoto (2006), Piaget (1976), Soares (2004) e Teixeira (1995). Para um resultado mais conciso, realizou-se diagnóstico de aprendizagem e análise de resultados, posteriormente a pesquisa de campo. A figura 1, retrata a aplicação dos jogos com participação ativa dos alunos. Foi possível perceber o avanço na aprendizagem da criança a cada jogo aplicado.

### Resultados e discussão

Através da observação e avaliação dos alunos participantes desta pesquisa de campo, na qual foram utilizados jogos pedagógicos pelos acadêmicos do Pibid, foi possível verificar melhoras significativas no desenvolvimento dos alunos com dificuldades de aprendizagem, estes se sentem motivados e interessados em aprender, tendo em vista que o trabalho realizado pelo Pibid é voltado para a ludicidade, interatividade e dinamismo.

### Conclusão/Conclusões/Considerações finais

Portanto, foi possível concluir que, o jogo é uma excelente ferramenta a ser utilizada no processo de alfabetização e letramento. Tendo em vista que, com este recurso é possível proporcionar ao aluno uma aprendizagem de forma divertida e interativa, despertando na criança o desejo de aprender e superando suas dificuldades. Possibilita ainda, aulas diferenciadas saindo da rotina do dia a dia.

### Agradecimentos

Agradecimentos à Unimontes e ao Pibid pela parceria, proporcionando a execução desse trabalho e possibilitando o desenvolvimento intelectual e profissional aos acadêmicos. À escola pública da cidade de Espinosa pelo acolhimento e credibilidade em nossa competência e trabalho.

# 10<sup>o</sup>

# FEPEG FÓRUM

ENSINO • PESQUISA  
EXTENSÃO • GESTÃO

---

RESPONSABILIDADE SOCIAL: INDISSOCIABILIDADE  
ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



ISSN 1806-549 X

## Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Paulo de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Loyola, 1998.

KISHIMOTO, Tizuka. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. SP: Cortez, 2006.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

SOARES, M. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas**. Revista Brasileira de Educação, n.25, jan.-abr./2004.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade**. São Paulo: Loyola, 1995.

Realização:



Apoio:



# 10<sup>o</sup>

# FEPEG

FÓRUM ENSINO • PESQUISA  
EXTENSÃO • GESTÃO

RESPONSABILIDADE SOCIAL: INDISSOCIABILIDADE  
ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



ISSN 1806-549 X



**Figura 1.** Jogo de xadrez – com a história *O mágico de Oz*