



O Impacto dos Jogos Lúdicos no Processo de Alfabetização

Autor(res)

Luiz Henrique Alves Dos Santos
Raquel Almeida Silva
Rosendo Francisco De Sales Neto
Daniele Silva Nóbrega
Irlaine Cutrim Helal Cavalcante

Categoria do Trabalho

TCC

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE BRASÍLIA

Introdução

A alfabetização envolvendo os jogos lúdicos, tem um grande impacto na aprendizagem, facilitando o entendimento do aluno fazendo com que eles tenham um bom desenvolvimento motor, intelectual, cognitivo e social para viver em sociedade com mais facilidade.

O jogos lúdicos tem como justificativa que os alunos consigam prestar mais atenção para aprender determinado assunto, pois acaba sendo mais dinâmico e envolvendo o aluno com mais leveza e diversão o seu entendimento e não será esquecido com facilidade.

Esta pesquisa responderá sobre a importância de utilizar jogos lúdicos como recurso facilitador da aprendizagem dos alunos no processo de alfabetização.

Objetivo

Compreender a importância de aprender brincando e sua utilização como facilitador de ensino e aprendizagem na alfabetização.

Material e Métodos

A metodologia apresentada é de caráter qualitativo, pois será de pesquisa em fontes bibliográficas, sendo em livros, sites e artigos científicos. Conforme Lücke (1986 p. 90) "a pesquisa qualitativa e bibliográfica pode ser considerada como a tentativa de uma compreensão detalhada dos significados", pois se tem a preocupação de compreender os aspectos e suas representações sociais.

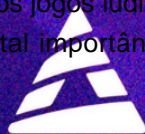
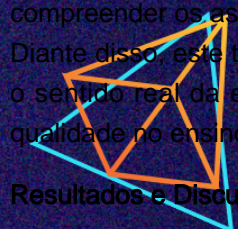
Diante disso, este trabalho pretenderá apresentar os jogos lúdicos na no processo de alfabetização, apresentando o sentido real da educação lúdica é a fundamental importância das estratégias didáticas que promovam uma qualidade no ensino.

Resultados e Discussão

O lúdico se constitui num método que envolve não só o conhecimento, como também a prática ativa com o propósito de enriquecer o planejamento didático. Nas brincadeiras pedagógicas a ludicidade tem como papel



3ª MOSTRA CIENTÍFICA



Anhanguera



proporcionar o divertimento da criança e ao mesmo tempo ensinar valores, e conceitos. Para tanto, é imprescindível que o educador saiba que para alcançar os resultados desejados os jogos devem ter planejamento e objetivos claros, sem os quais não se podem alcançar êxito em suas abordagens.

Considerando estes aspectos, a ludicidade representa e enfatiza a interação de aprendizagem na busca pelo conhecimento, considerando valores fundamentais para a aprendizagem.

Tal concepção mantém o jogo à margem da atividade educativa, mais sublinha sua espontaneidade. Ainda segundo a autora, se o objetivo é formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano com a inserção de brinquedos e brincadeiras (KISHIMOTO, 1999, p.115).

Conclusão

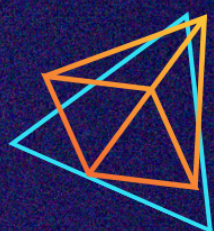
Portanto a importância do conhecimento desses recursos para que docentes e futuros profissionais da educação, tenham entendimento das teorias e dos estudos que comprovam a eficiência da utilização dos jogos em sala de aula, bem como seu potencial no desenvolvimento das aprendizagens. Essas atividades quando bem desenvolvidas podem trabalhar habilidades fundamentais como pensamento, comunicação verbal, concentração, interação social entre outros.

Referências

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1999.

VON SCHLIPPENBACH, U.; EMREN, F.; LÜCKE, K. Investigation of the development of the cold rolling texture in deep drawing steels by ODF-analysis. Acta metallurgica, v. 34, n. 7, p. 1289-1301, 1986.

3^a MOSTRA CIENTÍFICA



Anhanguera