

OS JOGOS COMO RECURSOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO LETRAMENTO

AUTORES

DOURADO Mirian Zanolini Da Silva

Docente no curso de Licenciatura em Pedagogia da UNILAGO - União das Faculdades dos Grandes Lagos, graduada em Pedagogia e especialista em Psicopedagogia; mirianzanolini@hotmail.com

LIMA Beatriz Maria Oliveira de

Aluna da Graduação em Pedagogia da UNILAGO- União das Faculdades dos Grandes Lagos.

SERRA Tais Carrijo Ferreira

Aluna da Graduação em Pedagogia da UNILAGO – União das Faculdades dos Grandes Lagos.

RESUMO

A referente pesquisa tem como objetivo analisar de que forma as atividades lúdicas podem facilitar o processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Com a utilização de jogos, as crianças constroem novas experiências, se envolvem umas com as outras, refletem, desenvolvem o pensamento abstrato, criam possibilidades de jogar, brincar e produzir conhecimentos. Considerando esses fatos, os jogos e as brincadeiras são recursos pedagógicos importantes e decisivos para o aprendizado do aluno, pois no jogar e no brincar eles desenvolvem habilidades necessárias para o seu processo de alfabetização e letramento. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, a partir dos seguintes autores: Vygotsky (1991), Winnicott (1971) e Kishimoto (1996).

PALAVRAS - CHAVE

Lúdico. Aprendizagem. Alfabetização. Letramento

1.INTRODUÇÃO

O objetivo geral da pesquisa é analisar os jogos como recursos no processo de ensino e aprendizagem ressaltando a importância dessa utilização e como contribui para o desenvolvimento nos aspectos cognitivos e sociais dos alunos. Considerando esses fatos, os jogos e as brincadeiras são recursos pedagógicos importantes e determinantes para o desenvolvimento do aluno, pois no jogar e no brincar desenvolvem habilidades necessárias para o seu processo de alfabetização e letramento.

Esse projeto visa despertar a reflexão dos profissionais da Educação quanto às necessidades de seus alunos e sintam-se estimulados a utilizar vários instrumentos, como os jogos, para auxiliá-los no processo de ensino e aprendizagem, minimizando possíveis dificuldades encontradas pelo discente em compreender o processo da leitura e escrita. No processo de alfabetização, o docente deve redobrar a sua atenção, mediando e utilizando recursos pedagógicos para fazer a sondagem dessas dificuldades.

Os jogos são recursos que podem auxiliar na busca por soluções para sanar diversos problemas que ocorrem no ambiente escolar e até mesmo na aquisição da aprendizagem individual. É um instrumento versátil que vem para agregar a vida escolar, tanto do aluno como do professor, desde que não seja o único recurso.

Quando a criança joga e brinca, constrói novas experiências, se envolve com outras crianças, reflete, desenvolve o pensamento abstrato e cria possibilidades de jogar, brincar e produzir conhecimentos.

2. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

2.1 Alfabetização e Letramento: reflexões e definições

Aprendizagem é uma palavra que caracteriza o aprendiz ou aquele que aprende e caracteriza-se por ser o ato de adquirir conhecimento a partir de experiências vividas ou método de ensino. É um processo de mudança que ocorre a partir das experiências construídas através de fatores emocionais, ambientais, sociais e neurológicos. O papel do professor é auxiliar os alunos no processo de ensino e aprendizagem e esse conhecimento se constrói e reconstrói continuamente ao longo de suas vidas.

O professor exerce a sua habilidade de mediador das construções de aprendizagem. E mediar é intervir para promover mudanças. Como mediador, o docente passa a ser comunicador, colaborador e exerce a criatividade do seu papel de co-autor do processo de aprender dos alunos.(HAMZE, 2020, p.1)

O processo de aprendizagem da criança ocorre em quatro períodos. Brites (2009) utiliza as ideias de Piaget para tratar dessas etapas do processo de aprendizagem:

Período Sensório-motor: ocorre desde o nascimento até os dois anos de idade. É a fase em que o bebê tem a percepção à ação, compreende sua capacidade sensitiva e como os movimentos influenciam as alterações do ambiente. Nessa fase, a criança só considera existente algo que ela vê ou que pode ser tocado por ela.

A fase pré-operatória: ocorre dos dois aos sete anos de idade. É quando a criança começa a desenvolver representações da realidade, a fala é aprimorada e o desempenho cognitivo é elevado. O raciocínio lógico também se desenvolve nessa fase, mas a criança ainda não consegue formar opinião própria ou julgar situações como certo e errado.

Aos sete anos a criança entra na fase operatória-concreta e vai até os doze anos. Nesta fase, já é capaz de pensar por si mesma e criar possibilidades mentalmente. Além de ter o desenvolvimento da moral, já é capaz de distinguir o certo e o errado e as regras começam a fazer sentido.

Por último, a fase operatória-formal que vai dos doze anos em diante. Nessa última fase, já pré-adolescente, o indivíduo compreende experiências vividas por outras pessoas e o processo de aprendizagem é marcado por já conseguir fazer representações abstratas e que não precisam de fatores físicos.

Segundo Piaget, a interação entre o indivíduo e o ambiente é responsável pela formação do conhecimento humano. O equilíbrio de uma ação com outras ações pelo homem (ser humano) propicia a adaptação aos ambientes. A assimilação é o elemento-chave que determina a base de todo esse processo de aprendizagem. (BRITES, 2019, p. 1).

A alfabetização ocorre antes de a criança ir para a escola, pois é exposta à linguagem verbal e não verbal do meio envolvente para o processo de alfabetização, no qual iniciará o processo de concepção do que é e como escrever, tratando-se de um aprendizado conceitual. Alfabetização é o primeiro contato que ela tem com as letras; antes de entrar na escola a criança consegue, na maioria das vezes, reconhecer a letra inicial de seu nome, mas conhecer as letras, sílabas ou palavras, não significa que já consegue interpretar, este é outro passo importante para o desenvolvimento escolar do indivíduo.

Na busca de compreensão da escrita, a criança faz perguntas e dá respostas a essas perguntas por meio de hipóteses baseadas na análise da linguagem escrita, na experimentação de modos de ler e de escrever, no contato ou na intervenção direta de adultos. (REDE CAMINHO DO SABER, 2019)

Segundo Ferrero, o processo de alfabetização é feito gradativamente, em que o docente deve compreender como ocorre e como realizar mediações nesse processo. Assim, é imprescindível, se perguntar sobre quais recursos utilizar para facilitar esse processo de ensino-aprendizagem da aquisição da língua escrita.

Para que ocorra o processo de alfabetização, é preciso que o professor tenha uma sensibilidade para que consiga mediar a construção de conhecimento e compreender as dificuldades que serão encontradas por seus alunos ao entrarem no processo de adquirir a linguagem e refletir “através de que tipo de prática a criança é introduzida na linguagem escrita, e como se apresenta esse objeto no contexto escolar” (FERREIRO, 2000, p.30). Ao referir-se em dificuldades no processo de alfabetização, ressalta-se que a respectiva pesquisa considera as crianças como ‘padrão’, livre de qualquer transtorno ou deficiência.

Na fase inicial da alfabetização, que ocorre no ingresso da criança no ensino formal, as dificuldades começam ficar aparentes. Nesse momento, o processo de aprendizagem do sistema de escrita deve ser desenvolvido gradativamente pelo educador, na busca de ensinar aos seus alunos o uso da linguagem adequadamente para a vida social.

Nesse processo, normalmente o educando apresenta dificuldades em compreender o processo da leitura e escrita e, o professor deve redobrar a sua atenção, mediando e utilizando recursos pedagógicos para fazer a sondagem e trabalhar essas dificuldades.

O processo de alfabetização deve ter como foco o aluno e o professor deve sempre manter o seu papel de mediador no processo de aprendizagem, excluindo práticas que façam com que o aluno não participe da aquisição do conhecimento, que o deixe como mero expectador do que o docente ensina, pois, com isso, o

professor se torna apenas um ditador do conhecimento e não um mediador. A educação interativa aprecia novos tempos e espaços, problematizando o ensino e estimulando a evolução da aprendizagem dos alunos. “O professor não pode, então, se tornar um prisioneiro de suas próprias convicções; as de um adulto já alfabetizado. Para ser eficaz “deverá adaptar seu ponto de vista ao da criança. Uma tarefa que não é nada fácil”. (FERREIRO, 2000, p.61).

Para que ocorra a interação social através da linguagem e escrita, é necessário o processo de letramento, ao qual significa representação da língua falada por meio de sinais. A definição mais disseminada é a que Magda Soares nos apresenta: “A língua existe na humanidade para as pessoas interagirem [...], para funções sociais. [...] Essa aprendizagem das funções sociais da língua escrita é o que se chama letramento.” (SOARES, 2017, p. xx).

Alfabetização é um conceito definido como um processo de aprendizagem em que a habilidade de ler e escrever é utilizada como um código de comunicação, desenvolvendo capacidades de socialização uma vez que possibilita novas trocas simbólicas com a sociedade, permitindo o acesso a bens culturais e outras facilidades das instituições sociais. Letramento é a o conceito que define o indivíduo que não sabe fazer o uso correto das letras, mas consegue se comunicar socialmente, por exemplo, ao ver o símbolo o indivíduo é capaz de fazer a leitura do mesmo. “Letramento é, pois, resultado da ação de ensinar ou aprender a ler e escrever: o estado ou a condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita”. (SOARES, 2004, p.18).

A Alfabetização e o Letramento são dois conceitos que andam juntos, uma pessoa não pode ser alfabetizada sem antes ser letrada. Para ser alfabetizado é necessário conhecer as letras para que aprenda a organizá-las corretamente possibilitando a leitura e a escrita. Dessa forma, “alfabetizado é “aquele que sabe ler” (e escrever). Já o letrado [...], é aquele “versado em letras, erudito” (SOARES, 2004, p.16).

As experiências e situações vivenciadas tanto no ambiente familiar como na Educação Infantil são relevantes para o processo de alfabetização e a utilização dos jogos e brincadeiras desenvolvem as habilidades necessárias para que a aquisição da linguagem ocorra de modo satisfatório.

2. 2 A importância do lúdico no processo de aprendizagem

O lúdico tem um papel fundamental no processo de aprendizagem, visto que o brincar, o jogo e a brincadeira fazem parte do mundo infantil. É no brincar que as crianças descobrem o mundo e desenvolvem suas habilidades cognitivas, interagem com o ambiente e com o outro. Segundo Winnicott (1971, p.69), “É com base no brincar que se constitui a totalidade da existência experiencial humana”, preparando o indivíduo para relações sociais e afetivas, evidenciando o modo que a criança cria as suas experiências.

O brincar leva a criança a criar e recriar situações que estimulam e auxiliam no seu desenvolvimento social, emocional e cognitivo e a utilização dos jogos é imprescindível. Kishimoto (1996, p. 32) diz que:

Embora dotada de grande consistência, a teoria piagetiana não discute brincadeira em si. Em síntese, Piaget adota o uso metafórico vigente da época, da brincadeira como conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá. Para o autor, ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos.(PIAGET,1978, 1977 apud KISHIMOTO, 1996, p.32).

O lúdico tem uma ação direta em todos os níveis de desenvolvimento físico, moral e cognitivo, sendo que desse modo a criança se expressa, agrega suas experiências e potencializa seu aprendizado. Segundo Kishimoto (1996, p.19) “A infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modo de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto.” Sendo assim, observa-se que os brinquedos são objetos que propiciam o imaginário e a criatividade das crianças.

Através das atividades lúdicas a criança faz representação das experiências vividas, criam possibilidades e interpretações, caracterizando-se como ações fundamentais para a formação humana. O desenvolvimento é gradativo pois, a criança que brinca desenvolve a aptidão para habilidades e formam conceitos necessários para o processo de aprendizagem.

Diante da relevância do lúdico no processo de aprendizagem, segue-se uma análise bibliográfica sobre como os jogos auxiliam no desenvolvimento cognitivo, a partir da concepção de Wallon, Piaget e Vygotsky. Na concepção de Wallon, o desenvolvimento ocorre na interação do físico e do social, onde o homem nasce social e vai se individualizando conforme seu desenvolvimento. Nessa concepção, o desenvolvimento está relacionado a inteligência, afetividade e motricidade, com ênfase na afetividade.

Com relação a afetividade [Wallon] afirma que a criança, ao nascer é portadora de reflexos tônicos de defesa ou de atitude. Por exemplo, o medo é a emoção nitidamente diferenciada da criança, além de ser a primeira. As emoções consistem essencialmente em um sistema de atitude que cada uma em seu caso, responde a uma certa classe de situação. (NEGRINE,2014, p. 35).

Na teoria piagetiana, a aprendizagem ocorre no processo de assimilação, acomodação e equilíbrio, ocasionando o desenvolvimento cognitivo. Essa classificação é de acordo com o estágio do desenvolvimento infantil, classificando os jogos em: exercício, simbólicos e de regras.

Para Vygotsky, o desenvolvimento ocorre a partir da interação com o meio social e os outros indivíduos, pois “Quando explica o papel do jogo no desenvolvimento da criança, [...], coloca que o jogo não é uma característica predominante da infância, e sim um fator básico do desenvolvimento infantil”. (NEGRINE,2014, p.67)

Ambos os teóricos, aqui mencionados, compreendem a importância do lúdico no desenvolvimento infantil e a contribuição no processo de ensino e aprendizagem. A partir dessas concepções, são reveladas de modo simples como o jogo estabelece uma ligação com os aspectos cognitivos, sociais, motores e afetivos.

Tabela 1 Síntese das concepções sobre o jogo e desenvolvimento em Wallon, Piaget e Vygotsky”.

Wallon	Piaget	Vygotsky
Classificação		
Jogos funcionais = buscam afetos. Jogos de ficção = representação. Jogos de aquisição = compreensão. Jogos de fabricação = combinação.	Jogos de exercício = prazer funcional. Jogos simbólicos = representação. Jogos de regras = relações sociais.	Não propõe uma classificação (entende que o surgimento de um mundo imaginário é que define o "jogo").
Características do jogo da criança		
<ul style="list-style-type: none"> • Jogo é expansão. • As ficções de criança estão saturadas de suas observações. • A imitação é a regra do jogo. • Um movimento não é um movimento, mas o que parece expressar. • O que importa não é a materialidade do gesto, mas o sistema ao qual pertence determinado gesto. • O ato motor pode ser técnico ou simbólico. • No desenvolvimento, a função desperta com o crescimento do órgão. • O desenvolvimento é a fusão entre o genótipo e fenótipo. • O genótipo se refere aos aspectos biológicos. • O jogo se inscreve no fenótipo, que é produto do social. 	<ul style="list-style-type: none"> • O jogo é assimilação, ou assimilação que predomina sobre a acomodação. • O jogo no início é um complemento da imitação. • O jogo surge na fase de imitação esporádica (2ª fase). • O símbolo lúdico aparece no 6º estágio da imitação, inícios da imitação representativa. • Os conteúdos do jogo são os interesses lúdicos. • A estrutura do jogo é a forma da organização mental. • Assim como o símbolo substitui o simples exercício, a regra substitui o símbolo. • A regra, além de sua regularidade, supõe a existência de dois indivíduos, pelo menos. • O jogo adquire regras com a socialização da criança. 	<ul style="list-style-type: none"> • O jogo completa as necessidades da criança. • O prazer não é a característica definitiva do jogo. • Constitui-se "jogo" o surgimento de um mundo imaginário. • A imaginação surge de ação; a criança imagina e ao imaginar joga. • Sempre que se produza uma situação imaginária, haverá regras (sem regras não há jogo). • O jogo é fator básico do desenvolvimento. • A criança avança através da atividade lúdica, criando "zonas de desenvolvimento proximal". • As "zonas de desenvolvimento proximal" são funções que ainda não amadureceram, mas se encontram em processo.

Fonte: Negrine, 2014, p.71

Os jogos devem ser vistos como um instrumento enriquecedor no processo de ensino-aprendizagem. É nos jogos que o homem procura levantar hipóteses e solucionar problemas para construir seu conhecimento social. Através dos jogos, podem resolver desafios e questões para que possa conhecer, aprender, experimentar, vivenciar, colocar-se diante de desafios, além de expor suas emoções interagindo com ele mesmo e com outras pessoas.

2.3 Jogos como recursos para aprendizagem

Os jogos levam as crianças a adquirirem experiências diversas e proporcionam interação com o outro, organizam o pensamento, ajuda na tomada de decisões e ampliam os conhecimentos. São instrumentos pedagógicos importantíssimos que, promovem o desenvolvimento de habilidades necessárias para o processo de alfabetização por atender capacidades intelectuais, sociais e afetivas para sua realização.

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola. (KISHIMOTO, 1996, p.13).

Os jogos são auxiliares no desenvolvimento da linguagem, percepção motora, memória, representação, equilíbrio afetivo, apropriação dos signos sociais e de transformações significativas da consciência. A presença dos jogos é fundamental na infância para o aprendizado, tornando as aulas mais interativas, atrativas e dinâmicas, visando a ampliação do conhecimento da criança e facilitando o processo ensino aprendizagem por levar um aprendizado expressivo, eficaz e gradativo. Utilizando esse recurso, o educador possibilita, a todos os envolvidos nesse processo, a compreensão que esse instrumento leva a resultados significativos para o trabalho desenvolvido no âmbito escolar.

Para Vygotsky (1988, 1987, 1982), os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sócio-cultural. Seus paradigmas para explicar o jogo infantil localizam-se na filosofia marxista-leninista, que concebe o mundo como resultado de processos histórico-sociais que alteram não só o modo de vida da sociedade, mas inclusive as formas de pensamento[...]. (VYGOTSKY 1988, 1987, 1982 apud KISHIMOTO, 1996, p.32)

No ponto de vista de Vygotsky (1991, p.83), o desenvolvimento está relacionado ao processo de mudança, e essas mudanças ocorrem na vida do ser humano e em várias expansões de suas funções mentais. Isso não é claramente percebido nas práticas culturais e educacionais abordadas no processo de aprendizagem. O desenvolvimento e a aprendizagem estão ligados à experiência do mundo por meio da interação mútua.

Vygotsky propõe um paralelo entre o brincar e a instrução escolar: ambos criam uma "zona de desenvolvimento proximal" (capítulos 6 e 7) e em ambos os contextos a criança elabora habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis que passará a internalizar. Durante as brincadeiras todos os aspectos da vida da criança tornam-se temas de jogos; na escola, tanto o conteúdo do que está sendo ensinado como o papel do adulto especialmente treinado que ensina são cuidadosamente planejados e mais precisamente analisados. (VYGOTSKY, 1991, p.86).

2.3.1 Jogos como instrumentos de identificação

O jogo além de ser um recurso para facilitar a aprendizagem no processo de alfabetização, torna-se, também, um instrumento que auxilia o professor na identificação das dificuldades dos alunos, além de criar possibilidades de compreensão de como os alunos estruturam seus pensamentos e verificam os tipos de desafios que podem propiciar a construção de novos conhecimentos.

Sendo assim, quando o professor decide incluir os jogos na rotina da sala, está promovendo um ambiente desafiador que estimula o intelecto do seu aluno, elevando as capacidades de raciocínio e motivando-o a superar suas dificuldades.

O aluno se desenvolve de forma peculiar e necessita de estímulos no processo de alfabetização. E os professores precisam estar atentos para utilizar os jogos como recursos para despertar o interesse dos alunos, facilitando o processo de ensino e aprendizagem. Ferreira (1993), afirma que as crianças são facilmente alfabetizadas quando descobrem que a escrita é um objeto interessante e merece ser conhecido.

O jogo como facilitador no processo de ensino, é um meio prazeroso no desenvolvimento infantil, mas é necessário que o professor entenda que o jogo necessita planejamento para garantir as possibilidades de aprendizagem de várias habilidades, inerentes ao processo da alfabetização.

A utilização do jogo potencializada a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar de modo metafórico a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou espaço definitivo na educação infantil.(KISHIMOTO,1996, p. 37).

O papel do professor que opta por esse recurso, é utilizar-se do ato de planejar e adequar esses jogos com os conteúdos propostos. Conciliar as atividades rotineiras do processo de alfabetização e os jogos é promover um desenvolvimento eficaz do aluno, provocando o interesse e estimulando diversas habilidades cognitivas e sociais que torna o processo educativo atraente.

A identificação que o professor obtém, através dos jogos e da avaliação que pode ser feita com o Instrumento de Avaliação do Repertório Básico para a Alfabetização-IAR, identifica as dificuldades e as habilidades que devem ser desenvolvidas, desde a Educação Infantil, e intensifica-se a necessidade de utilização de recursos como os jogos, para facilitar o desempenho na sala de aula e um aprendizado satisfatório dos seus alunos.

Na utilização do IAR o docente obtém informações sobre as habilidades básicas, consideradas pré-requisitos para o processo de alfabetização como:

- Esquema Corporal;
- Lateralidade;
- Posição;
- Direção;
- Espaço;
- Tamanho;
- Quantidade;
- Forma;
- Discriminação visual;
- Discriminação Auditiva;
- Verbalização;
- Análise e Síntese;
- Coordenação Motora Fina ou Viso Motor.

Ao se deparar com essas defasagens nas 13 áreas citadas anteriormente, o educador deve buscar recursos alternativos para saná-los. Neste momento, os jogos como envolvem os aspectos cognitivo, físico e moral, podem e devem ser utilizados como estratégias de ensino no processo de alfabetização e letramento.

2.4. Sugestões de estratégias utilizando alguns jogos:

Refletindo sobre a importância do lúdico no processo de alfabetização e letramento, buscou-se algumas sugestões de jogos e brincadeiras que promovem a aquisição significativa de ensino e aprendizagem:

BINGO DE LETRAS

O objetivo do 'Bingo de letras' é que a criança tenha contato com o alfabeto e aprenda a relacionar fala com escrita. Para fazer o 'Bingo de letras' é necessário pedaços quadrados de cartolina com quadrados menores desenhados e, aleatoriamente, letras escritas. Em um recipiente estarão letras do alfabeto a serem sorteadas, assim que o(a) professor(a) falar a letra, com um grão de feijão, o aluno que tiver marca em sua cartela. Ganha quem preencher a cartela toda primeiro.

SOLETRANDO

Ao jogar 'Soletrando', é estimulada a memória e concentração para formar palavras a partir de figuras ou letras. É necessária uma cartolina cortada em pedaços de tamanho o suficiente para colar uma figura e o nome correspondente. O profissional pega uma ficha e diz em voz alta o que está escrito para que a criança soletre essa palavra. Ganha quem acertar mais palavras.

BOLICHE DE LETRAS

No 'Boliche de letras' o objetivo é montar palavras a partir do alfabeto. Para jogar o 'Boliche de letras' são usadas as mesmas regras do boliche, mas nos pinos terão letras do alfabeto, onde a criança que derrubar os pinos, terá que dizer uma palavra com as letras que estão nos pinos derrubados. Vence quem conseguir formar mais palavras.

JOGO DA MEMORIA

O 'Jogo da memória' faz com que a criança aprenda a relacionar letra e imagem. Para organizar será necessário fichas, onde umas terão imagens e outras a letra inicial correspondente as fichas de imagem. Para jogar, é preciso colocar as fichas viradas para baixo e as crianças terão que achar a letra correspondente a imagem que achar, formando os pares.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O intuito da pesquisa foi ressaltar a importância de se utilizar estratégias lúdicas no processo de alfabetização e letramento para suprir as possíveis dificuldades que docentes e discentes encontram na fase inicial da alfabetização. Os jogos contribuem para a transformação do conteúdo didático em atividades prazerosas para os discentes.

Na sala de aula, são recursos que levam os alunos a desenvolverem o raciocínio, a estimular dedicação e empenho durante as atividades. A utilização dos jogos aguça a vontade de aprender, além de auxiliar nas habilidades cognitivas, sociais e motoras. Quando o aluno brinca ou joga, expressa a sua essência, e ao mesmo tempo, facilita o processo e a relação de professor-aluno e aluno-professor na aquisição da linguagem, com a interação com o meio e com os colegas.

Para que a aprendizagem significativa ocorra, é necessário que o docente utilize-se de recursos e estratégias que auxiliem o discente na aquisição da linguagem e da escrita. Porém, é fato que muitas crianças não conseguem percorrer esse processo sem apresentar dificuldades.

Concluimos o referente estudo que as muitas são vantagens e possibilidades da utilização dos jogos no desenvolvimento da aprendizagem dos alunos. Por meio dos jogos é possível estimular e motivar a criança na aquisição e construção do seu aprendizado, além de ser um instrumento para analisar e avaliar os conteúdos aprendidos pelos alunos. No entanto, os jogos são importantes instrumentos pedagógicos que estimulam o desenvolvimento e as habilidades que os alunos necessitam para o processo de alfabetização e letramento.

4.REFERÊNCIAS

ASPIS, Paulo. **Alfabetização e Letramento – Magda Soares**. Youtube, Maio 2017.

BRITES, Luciana. **Etapas do processo de aprendizagem**. NEUROSABER. Disponível em: <<https://neurosaber.com.br/quais-sao-as-etapas-do-processo-de-aprendizagem/>>. Acesso em: 06 maio 2020.

HAMZE, Amélia. **O que é aprendizagem?** BRASIL ESCOLA. Disponível em: <<https://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/o-que-e-aprendizagem.htm>>. Acesso em: 01 maio 2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis/ RJ: Vozes, 1993.

NEGRINE, Airton. **Simbolismo e Jogo**. Petrópolis/ RJ: Vozes, 2014. (Coleção Clássicos dos Jogos).

RODRIGUES, Schyrllaine Cristian dos Santos Jaques. **O início do processo de alfabetização. REDE CAMINHO DO SABER**. Disponível em: <<https://www.redecaminhodosaber.com.br/blog/alfabetizacao-infantil/>>. Acesso em: 01 maio 2020.

SOUZA, Eloá Franco De. **ALFABETIZAÇÃO E O LÚDICO: A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL**. Unisalesiano, 2013. Disponível em <<http://www.unisalesiano.edu.br/biblioteca/monografias/55997.pdf>>. Acesso em: 26, Out. 2020.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WINNICOTT, Donald Woods. **O Brincar e a Realidade**. São Paulo: UbuEditora, 1971.