**UM PAÍS CHAMADO INFÂNCIA: A EDUCAÇÃO LÚDICA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Walisson Oliveira Santos

Universidade Federal de Minas Gerais

E-mail: <prof.walissonoliveira@gmail.com>

**Eixo: 1. Alfabetização, Letramento e outras Linguagens**

**Palavras-chave:** Jogos; Alfabetização; Letramento.

**Introdução**

Este trabalho é resultado da observação da prática pedagógica que envolve a utilização de jogos no processo de alfabetização e letramento, conduzida pelo Programa Rede de Leituras. Esse programa tem como objetivo “formar uma rede de leituras, como um entrelaçamento de ideias e conhecimentos viabilizados na comunidade” (Freitas; Fabri; Barbosa, 2020, p. 97), da Universidade de Uberaba, em uma escola pública de Montes Claros-MG.

O nosso propósito foi examinar como essa abordagem pode beneficiar os alunos com dificuldades de aprendizagem, resultando em uma melhoria do desempenho escolar.

Esse estudo reforça os benefícios dos jogos pedagógicos no processo de alfabetização e letramento. Isso permite que outros educadores tenham mais informações sobre essa prática pedagógica e a incorporem em suas atividades diárias.

O estudo mostra que o *jogar* oferece oportunidades de interação e de aprendizado de forma variável, dinâmica e, sobretudo, prazerosa.

**Justificativa e problemas da pesquisa**

A prática pedagógica envolvendo a utilização de jogos no processo de alfabetização e letramento tem despertado crescente interesse na comunidade educacional devido aos seus potenciais benefícios para o aprendizado. No entanto, ainda há a necessidade de investigações para compreender como essa estratégia pode auxiliar alunos com dificuldades de aprendizagem, visando melhorar seu desempenho escolar.

Apesar da crescente utilização de jogos pedagógicos no processo de alfabetização e letramento, ainda há questões a serem exploradas sobre sua eficácia. Como esses jogos podem contribuir para superar obstáculos educacionais e promover uma melhoria no desempenho escolar desses alunos? Qual é o impacto da implementação dessa abordagem?

**Objetivos da pesquisa**

* Investigar a utilização de jogos no processo de alfabetização e letramento.
* Analisar a relação entre o uso de jogos e a melhoria do desempenho escolar desses alunos.
* Explorar o impacto da implementação dessa estratégia no ensino-aprendizagem.

**Procedimentos metodológicos**

Os procedimentos metodológicos deste estudo se apoiam nas subsídios de Almeida (2003), Kishimoto (2017), Piaget (2017), Soares (2004) e Teixeira (1995). Para obter resultados mais objetivos, foi realizado um diagnóstico de aprendizagem seguido de análise dos resultados e, em seguida, a pesquisa de campo.

**Análise dos dados e resultados finais da pesquisa**

Ao observarmos e avaliarmos os alunos participantes desta pesquisa, na qual os jogos pedagógicos foram introduzidos pelo acadêmico, foi possível identificar avanços significativos no desenvolvimento dos alunos com dificuldades de aprendizagem. Esses demonstraram maior motivação e interesse em aprender, o que pode ser atribuído à abordagem do Programa Rede de Leituras, que valoriza a ludicidade, interatividade e dinamismo.

O ato de *jogar* beneficia tanto o desenvolvimento psicomotor quanto o aprimoramento das habilidades cognitivas (Rau, 2013). Eles podem ajudar os professores a despertar o interesse dos alunos pelo aprendizado e a superar desafios educacionais. Como Teixeira (1995) ressalta, 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).

Em síntese, a análise dos dados desta pesquisa reforça a eficácia dos jogos pedagógicos como instrumentos promotores de aprendizagem e engajamento. Os avanços observados dos alunos com dificuldades de aprendizagem são indicativos da potencialidade dessas práticas no contexto educacional (Soares, 2004). Além disso, a educação por meio do jogo não só enriquece o processo de ensino-aprendizagem, mas também se torna uma ferramenta para superar desafios educacionais e motivar os alunos a se envolverem ativamente em seu próprio aprendizado.

**Considerações finais**

Conclui-se que o *jogar* representa um instrumento valioso no contexto da alfabetização e letramento. Ao empregar essa abordagem, os alunos podem desfrutar de um aprendizado envolvente e interativo, incentivando neles o interesse pela educação e ajudando a superar obstáculos. Além disso, a utilização de jogos pedagógicos permite a criação de aulas distintas, como pontua Kishimoto (2017), rompendo com a monotonia do cotidiano escolar.

**Referências**

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. 11. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

FREITAS, Henrique Campos; FABRI, Kátia Maria Capucci; BARBOSA, Luciana Góis. Rede de leituras: um relato de experiência sobre a extensão universitária em cursos da modalidade a distância. *In*: SILVA, Diego da; JORGE, Welington Junior (Orgs.). **Educação a distância**: novas possibilidades e desafios para o ensino. Maringá: Uniedusul, 2020.

KISHIMOTO, Tizuka Morchida (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo, imagem e representação. 4. ed. Tradução de Álvaro Cabral e Christiano M. Oiticica. Rio de Janeiro: LTC, 2017.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2013.

SOARES, Magda. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, *[S. l]*, n. 25, p. 5-17, jan./abr. 2004.

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