

**SOCIEDADE CULTURAL E EDUCACIONAL DE ITAPEVA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E AGRÁRIAS DE ITAPEVA**

O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

TAYLA OLIVEIRA RIBEIRO

Itapeva – São Paulo – Brasil

**SOCIEDADE CULTURAL E EDUCACIONAL DE ITAPEVA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E AGRÁRIAS DE ITAPEVA**

O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

**Autora: Tayla Oliveira Ribeiro
Orientador: Me. Bruno de Souza Vespasiano**

“Trabalho apresentado à Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias como parte das obrigações para obtenção do Título de Licenciada em Pedagogia”.

Novembro / 2014
Itapeva – SP

Dedico este trabalho aos meus pais,
que com muito amor me guiaram no
caminho do bem.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela saúde, pelas bênçãos e oportunidades, pois sei que minha chegada até aqui foi uma providência Divina.

Agradeço aos meus familiares, presença constante em meus pensamentos e no meu coração.

Agradeço também aos meus amigos que me deram ânimo me mostrando o quanto sou capaz de vencer os obstáculos sem perder a alegria.

Aos professores, em especial ao meu orientador, Prof. Bruno Vespasiano.

Aos colegas de turma... Vencemos!

“Uma criança que, domina o mundo que a cerca é a criança que se esforça para agir neste mundo. Para tanto, utiliza, objetos substitutos aos quais confere significados diferentes daqueles que normalmente possuem. O brinquedo simbólico, o pensamento, está separado dos objetos e ação surge das ideias e não das coisas”.

Vygotsky (1998)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
2. REVISÃO DE LITERATURA	11
2.1 A importância do brincar para o desenvolvimento infantil	11
2.2 Lúdico e a aprendizagem: o papel do lúdico como instrumento facilitador no ensino-aprendizagem.....	14
2.3 A utilização do lúdico no processo do ensino aprendizagem na alfabetização	18
2.4. Psicogênese da alfabetização	22
2.4.1 Nível Pré-Silábico	25
2.4.2 Nível Silábico.....	26
2.4.3 Nível alfabético.....	27
2.5 Alfabetizar Brincando	28
2.6 Alguns jogos e atividades a serem construídos pelo professor e que auxiliam a alfabetização.....	29
2.6.1 Bingo de Letras	29
2.6.2 Soletrando	30
2.6.3 Encontrando seu crachá	30
2.6.4 Boliche de letras	31
2.6.5 Jogo da memória	32
2.6.6 Jogo de sílabas	32
2.6.7 Baralho de palavras	33
2.6.8 Bingo de palavras	34
2.6.9 Jogo de frases	34
3. MATERIAIS E MÉTODOS	36
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES	37
.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	39
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41

O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

RESUMO: A presente pesquisa tem por intenção associar a prática do lúdico com a alfabetização. No entanto, a realidade da maioria de nossas escolas não auxilia a instauração de tal método, pois se encontra muita dificuldade com relação a obtenção de materiais, disponibilidade dos educadores ou até mesmo das instituições de ensino em dar prioridade a atividades que associem a ludicidade. No entanto, para fornecer aos alunos uma alfabetização expressiva e prazerosa que de valor ao seu desenvolvimento é preciso respeitar o caráter infantil, sua singularidade e os graus de alfabetização em que estão. É necessário que o educador busque aprimorar seus métodos começando assim a fazer uso de estratégias expressivas que atraiam a atenção dos educandos. Perante a tal circunstância, busquei observar a importância do lúdico de frente ao contexto escolar, e que o objetivo é auxiliar para que a aprendizagem se de forma satisfatória.

Palavras Chave: Jogos, Lúdico, Alfabetização, Aprendizagem.

THE PLAYFUL IN THE PROCESS OF LITERACY

ABSTRACT: This research is intended to associate the practice with playfulness literacy. However, the reality of most of our schools do not aid the establishment of such a method, it is much difficulty with obtaining materials, availability of teachers or even educational institutions to give priority to activities that combine playfulness. However, to provide students with a meaningful and pleasurable literacy value to its development is necessary to respect the child character, their uniqueness and degree of literacy that are. It is necessary that the educator seeks to improve its methods thus beginning to make use of expressive strategies that attract the attention of students. In light of this circumstance, I sought to identify the importance of playfulness forehead to the school context, and the goal is to assist learning is satisfactory.

Keywords: Games, Playful, Literacy Learning.