

**RESUMO:**

O presente trabalho de pesquisa, cujo tema principal é as contribuições dos jogos para o desenvolvimento da criança, foi realizado sob a ótica de descobrir qual o vínculo entre os jogos e o processo ensino-aprendizagem e quais os recursos metodológicos usados na fase de alfabetização. Diante destas dúvidas, foram levantadas duas hipóteses: através do jogo a criança aprende e os recursos metodológicos usados nesta fase são fundamentais para a aprendizagem. Portanto, este trabalho de pesquisa foi realizado com o intuito de despertar o interesse pelos jogos, destacando elementos que permitam focar o potencial educativo das crianças, contribuindo no processo ensino-aprendizagem. A pesquisa realizada foi de caráter bibliográfico qualitativo, considerando também nossos conhecimentos prévios sobre o assunto. O trabalho foi estruturado em três partes. A primeira parte traz como título: COMO O SER HUMANO APRENDE, onde a teoria de Piaget mostra que o ser humano estabelece desde o nascimento uma relação com o meio. É na relação com o mundo físico e social que a criança promove seu desenvolvimento cognitivo. Para Piaget, a forma de relacionar e de aprender da criança passa por estágios. Na ótica de Vygotsky, a criança amadurece a medida, que sob orientação de adultos ou companheiros mais experientes, se apropria da cultura elaborada pela humanidade. A criança se desenvolve ao ser educada e formada, de modo que a maturação se manifesta e se produz no processo de educação e ensino. Para Gardner, o indivíduo não possui uma inteligência única, todos somos inteligentes, mas de maneiras diferentes e as inteligências são desenvolvidas ou não dependendo dos estímulos que recebem do ambiente que as cerca. A segunda parte tem como título COMO SE DÁ O APRENDER NA ALFABETIZAÇÃO. Nesta, destacamos as pesquisas de Emília Ferreiro mostrando a evolução da leitura e da escrita onde a criança não tem momento certo para ler e escrever, depende das condições e oportunidades que lhe são oferecidas e para isso passa por diversas fases: Garatuja, Icônica, Silábica 1, Silábica 2, e Silábica. Destaca também que através dos jogos e brincadeiras as crianças compreendem as pessoas, situações, e as experiências, aprendendo a conhecer a si próprias, aos outros e ao mundo que as cerca. A terceira e última parte denominada OS JOGOS NA EDUCAÇÃO, traz conceitos de jogos segundo vários autores; a importância de se trabalhar com o lúdico no processo ensino-aprendizagem e algumas sugestões de jogos que envolvem várias disciplinas e auxiliam no aprendizado das crianças.

**PALAVRAS CHAVE:** jogos, alfabetização, ensino-aprendizagem, educação, crianças.