

**OS JOGOS COMO RECURSOS INTERDISCIPLINARES NO PROCESSO DE  
ENSINO, APRENDIZAGEM E ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO  
ENSINO FUNDAMENTAL**

**RODRIGUES, B. C.<sup>1</sup>; ULKOVSKI, D.<sup>1</sup>; DALLA CORTE, V. S.<sup>1</sup>; BERTOLASSI, J.  
A.<sup>2</sup>;**

O estudo em evidência tem como temática norteadora a discussão sobre utilização dos jogos como recursos interdisciplinares no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A escolha desse tema surge a partir de observações feitas em sala de aula, durante o desenvolvimento do estágio obrigatório em Anos Iniciais do Ensino Fundamental no curso de Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS, *Campus* Erechim. A partir dessas observações e diálogos com professores e professoras da rede Estadual de ensino do Rio Grande do Sul, percebemos que os jogos são pouco utilizados nos espaços educativos, especialmente na etapa da alfabetização. Diante dessa realidade, surge a problemática desse estudo que visou responder o seguinte questionamento: de que maneira os jogos podem contribuir de forma interdisciplinar nos processos de alfabetização nos Anos Iniciais? Tal problema demonstra que o uso dos jogos no espaço escolar, deve ser desmistificado e tratado como uma ferramenta pedagógica potencializadora e não apenas como uma distração ou recompensa ao concluir as propostas pedagógicas. Nesse viés, o objetivo geral do estudo concentrou-se em investigar como os jogos podem contribuir de forma interdisciplinar nos processos de alfabetização nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Para alcançar esse objetivo, a metodologia utilizada foi de cunho bibliográfico sustentada por autores como Alves (2010), Boccato (2006), Gadotti (2005), Kishimoto (1994 e 2003), Lima (2007), Minayo (2002), Loss (2018), Piaget (1978 /1969/1976), Ramos (2016 e 2020), Soares (2004) e Tezani (2006). A partir do levantamento teórico, os resultados evidenciam que os jogos são classificados como recursos potencializadores no processo de ensino e aprendizagem, por estimularem a criatividade, serem dinâmicos e também problematizadores. Além disso, os jogos podem ter características facilitadoras no que se refere à interação entre os pares, no conhecimento, nos saberes e experiências, relacionadas à uma perspectiva sócio interacionista. Portanto, concluímos com essa pesquisa que, é necessário avançar, na formação docente, para fortalecer o planejamento didático que disserta as aprendizagens com jogos de forma dinâmica, interativa e brincante, desconstruindo o ensino mecanizado e tradicional, que ainda está presente na maioria das escolas. Em síntese, os jogos

1 Bruna Caroline Rodrigues. Pedagogia. Universidade Federal da Fronteira Sul – *Campus* Erechim (UFFS). E-mail: bruna\_caroline\_9@hotmail.com

1 Daiane Ulkovski. Pedagogia. Universidade Federal da Fronteira Sul – *Campus* Erechim (UFFS). E-mail: daiane\_ulkovski@hotmail.com

1 Vitória Salvi Dalla Corte. Pedagogia. Universidade Federal da Fronteira Sul – *Campus* Erechim (UFFS). E-mail: vitoria.salvidc@gmail.com

2 Jonas Antônio Bertolassi. Professor. Pedagogia. Universidade Federal da Fronteira Sul – *Campus* Erechim (UFFS). E-mail: jonas.bertolassi@uffs.edu.br

colaboram impulsionando e facilitando o processo de ensino e aprendizagem, influenciando diretamente no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças.

**Palavras-chave:** Jogos; Recursos pedagógicos; Anos iniciais do Ensino Fundamental.

**Área do Conhecimento:** Ciências Humanas.

**Origem:** Ensino.

**Instituição Financiadora/Agradecimentos:** Não se aplica.

**Aspectos Éticos:** Não se aplica.