

Título: Jogos didáticos interdisciplinares no ensino e aprendizagem de ciências e matemática

Autor(es) Xênia Mara Honório Silva*; Ana Lídia Silva Vieira; Rayane Cristiny Florêncio Silva; Vera Lúcia do Nascimento Silva; Zahra Paloma Irias Batista Silva

E-mail para contato: profa_xenia@yahoo.com.br

IES: FACITEC / Distrito Federal

Palavra(s) Chave(s): jogos didáticos interdisciplinares no ensino e aprendizagem de ciências e matemática; jogos didáticos; ensino;

RESUMO

O ensino e aprendizagem dos conteúdos de ciências e matemática no quinto ano do Ensino Fundamental muitas vezes são dificultados devido à falta de materiais concretos e lúdicos para que os alunos possam sentir mais interesse pelo aprender e também possam fazer associações mais aproximadas com os conteúdos. Com base nesta realidade pensou-se em criar o jogo "Aquaman" com a intenção de relacionar um personagem dos heróis da "Liga da justiça" com conteúdos escolares justamente para atrair os alunos deste nível de ensino. Sabe-se que a aprendizagem de conteúdos escolares com o uso de jogos didáticos pode se tornar bem mais interessante, pois de acordo com Kishimoto (2011) o jogo didático pode assumir duas funções: Lúdica e educativa. A Lúdica pode propiciar diversão e prazer, já a educativa visa ensinar algo que complemente o sujeito em seu saber e compreensão do mundo. Assim, foi elaborada a proposta do jogo interdisciplinar denominado "Aquaman", para ser usado pelos alunos do quinto ano do ensino fundamental. Este jogo abrange conteúdos das disciplinas de ciências e matemática, com base no Currículo da Educação Básica dos anos iniciais do Distrito Federal (GDF, 2010). O conteúdo selecionado da disciplina de ciências foi água, por fazer parte da composição química dos órgãos do corpo humano e o conteúdo selecionado de matemática foi porcentagem simples. Na inter-relação dos conteúdos trabalha-se a quantidade de água em porcentagem presente em alguns órgãos do corpo humano. Para a implementação desta proposta foi necessário estudo bibliográfico, embasado em obras relacionadas ao tema "jogos didáticos" dos seguintes autores: Kishimoto (2006) e Wallon (1981). Também foram utilizados os documentos: Parâmetros Curriculares Nacionais de Ciências (BRASIL, 1997), os Parâmetros Curriculares Nacionais de Matemática (BRASIL, 1997) e o Currículo da Educação Básica dos anos iniciais do Distrito Federal (GDF, 2010) para tratar dos conteúdos trabalhados a ciências e Matemática. Para a construção do jogo "Aquaman" foi necessário um molde do corpo humano em madeira MDF. Na madeira com o contorno em forma de corpo humano foram cortadas peças no formato de alguns órgãos do corpo humano para que pudessem ser encaixadas. Nessas peças para encaixe foram coladas imagens impressas coloridas dos respectivos órgãos. Depois da construção do jogo foram montadas as orientações e regras para aplicação do jogo. Posteriormente, ele foi aplicado e avaliado para que pudesse ser utilizado em um contexto real. Após isso, procederam-se os ajustes necessários para que ficasse pronto para aplicação. Para o encaixe das peças os alunos necessitavam realizar os cálculos acerca da porcentagem de água de cada órgão e ainda identificar as características de cada órgão. Com aplicação do jogo foi possível observar que ele proporcionou uma aprendizagem lúdica e interdisciplinar, o que favoreceu a aprendizagem dos conteúdos de matemática e ciências naturais, do quinto ano do ensino fundamental.