

## Construindo jogos didático-pedagógicos como ferramenta para as aulas de Ciências e Português na escola e na web

Adélia Patrícia Vieira Campelo<sup>1</sup>, Pedro Ramalho Neto<sup>2</sup>

1. Professora do Colégio de Aplicação Bel. Mário Bezerra da Silva – CAMB; \*[adeliapvcampelo@gmail.com](mailto:adeliapvcampelo@gmail.com)

2. Professor do Colégio de Aplicação Bel. Mário Bezerra da Silva – CAMB, Vitória de Santo Antão – PE

Palavras Chave: *jogos, interdisciplinaridade, web.*

### Introdução

Hoje em dia há a necessidade de interação e participação efetiva no aprendizado em relação às práticas didático-pedagógicas norteadoras da conduta do professor em sala de aula contrapondo-se com a falta de materiais que tornem a aula mais “leve” e mais atrativa ao crescente desinteresse dos alunos.

Alguns autores veem nos jogos a motivação necessária para atrair a atenção e aprimorar o raciocínio dos alunos, fazendo com que os mesmos desenvolvam o hábito da pesquisa em suas atividades diárias. É o que diz, por exemplo, Batllori (2006, p.14): “Temos que usar essa ferramenta para demonstrar a capacidade educativa e de aprendizado dessa atividade lúdica”.

Para a realização de trabalhos dessa natureza é necessário que os professores estejam dispostos a interagir entre si e com os alunos para que propostas interdisciplinares sejam alcançadas com eficácia, como evidenciou Libâneo (1998): “Uma mudança de atitude dos professores diante da rigidez da organização disciplinar implica compreender a prática da interdisciplinaridade em três sentidos: como atitude, como forma de organização administrativa e pedagógica da escola, como prática curricular”.

Neste sentido o trabalho objetiva construir jogos didáticos a partir de conteúdos de Ciências e elaborar instruções para os jogos (versão web – tutoriais) a partir do gênero textual da língua portuguesa com o intuito de despertar mais interesse durante as aulas para construir aprendizagens significativas.

O próximo passo foi à interdisciplinaridade com a disciplina de Produção de Textos que com ajuda do gênero textual Regras do jogo foi desenvolvido um manual com as regras de cada jogo produzido. Para finalizar a atividade foram gravados tutoriais para o blog da escola fazendo uso mais uma vez dos gêneros da língua.

**Figura 1.** Fotos de alguns jogos produzidos pelos estudantes



### Resultados e Discussão

Após o processo de construção dos jogos e da prática com a comunidade escolar verificou-se aprendizagem significativa dos conteúdos, uma vez que foram produzidos cinco jogos em diversas modalidades e elaborado um manual de regras de como utilizá-los.

Nesse sentido, para conseguirmos este resultado foi necessário envolver os alunos no clima de produção de materiais/jogos com os conteúdos de Ciências sobre o corpo humano, tema que despertou o interesse dos estudantes.

A partir de então cada aula já sinalizava uma possível ideia de atividades práticas que fossem educativas e ao mesmo tempo “prazerosas”. A cada quinze dias havia um debate para socializar os esboços desenhados pelas equipes a fim de buscar o aperfeiçoamento do produto final.

### Conclusões

Ao término deste projeto ficou evidente que não prevaleceu o espírito competitivo, mas o colaborativo. Algumas equipes deram sugestões para aperfeiçoar os trabalhos dos outros colegas buscando a qualidade de todas as equipes da turma.

Concluimos, ainda, que os alunos participam melhor desse tipo de atividade lúdica, mostrando-se mais curiosos e envolvidos nos conteúdos, uma vez que os grupos divulgariam suas produções numa exposição aberta para toda a comunidade escolar.

ALMEIDA, P. N. *Educação Lúdica - Prazer de Estudar* - Técnicas e jogos pedagógicos. 9. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

BATLLORI, J. *Jogos para treinar o cérebro: desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais*. São Paulo: Ed. Madras, 2006.

FAZENDA, Ivani. *Práticas interdisciplinares na escola*. São Paulo, Cortez, 1991.