

ANALISANDO ASPECTOS DA INTERDISCIPLINARIDADE EM JOGOS EDUCATIVOS SOBRE O CANGAÇO

Lucas Pereira Gaia Souza ¹
Flávia Cristiane Vieira da Silva ²

RESUMO

O presente trabalho faz parte do plano de trabalho de um projeto de Cooperação Técnica e foca na caracterização de jogos educativos (analógico e digital) sobre o cangaço, para articular a ciência escolar e os aspectos culturais, como ferramentas interdisciplinares. No contexto escolar, Fazenda (2011) define interdisciplinaridade como intersubjetividade, que visa promover mudanças de atitudes frente a problemas de conhecimento, sem a pretensão de criar uma superciência, buscando integrar concepções individuais para abordar questões complexas, especialmente em ciências. A utilização de jogos educativos pode se tornar um meio para articular a interdisciplinaridade no ensino de Ciências, conforme visto nos trabalhos de Oliveira et al. (2017) e Rosa et al. (2023), em que ambos fazem seus jogos dialogarem entre outras áreas de estudo. Para este trabalho de cunho qualitativo, seguimos critérios pré-estabelecidos em que analisamos informações de divulgação de cinco jogos — dois analógicos (Memória do Cangaço e Cangaço) e três digitais (O Rei do Cangaço, Trilha do Cangaço e O Cabeleira). Utilizamos fontes como descrições oficiais dos desenvolvedores, dentre outras mídias online. Para caracterizar os jogos, utilizamos as seguintes categorias: interdisciplinaridade, saberes escolares e contextualização. A primeira descreve como o jogo possibilita a abordagem interdisciplinar, o segundo explora a conexão entre a temática do cangaço e os saberes escolares, e a última analisa como os jogos conectam cultura e o contexto sociocultural do cangaço ao aprendizado, promovendo a preservação histórica e cultural. Após análise, observamos que os jogos possibilitam o ensino interdisciplinar, contextualizando as ciências humanas, as linguagens e as Ciências da Natureza por meio da cultura do cangaço. Acreditamos que tais ferramentas educacionais, quando inseridas em propostas de ensino, podem facilitar o aprendizado, ao unir saberes culturais e científicos, incentivando a preservação histórica e o desenvolvimento acadêmico, além de tornar o processo mais interativo e produtivo para os alunos.

Palavras-chave: Ensino de Ciências, Jogos Educativos, Cangaço, Cultura, Interdisciplinaridade.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Química da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, lucas.gsouza@ufrpe.br.

² Professora orientadora: doutora, Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, flavia.vsilva@ufrpe.br.

