



Ms. André de Souza Rocha
Dr. Esequiel Rodrigues Oliveira

APRENDENDO A JOGAR – APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS INTERDISCIPLINARES

Caderno didático com proposta de pedagógica de atividade interdisciplinar de desenvolvimento de um jogo da memória digital no formato do *Power Point*, produzido de forma interdisciplinar e colaborativa, com a participação de docentes e discentes, composto de vídeo tutorial com roteiro metodológico e modelo de jogo. Público-alvo: O material se destina a professores e estudantes da educação básica. E foi desenvolvido para o trabalho com estudantes do ensino fundamental II. Replicação e/ou adaptação: O material pode ser utilizado com a configuração atual em atividades pedagógicas em sala de aula. Porém, pode ser replicado nesta configuração ou adaptado para anos de escolaridade de outros níveis da educação básica. Demandas que pode atender: Tendo em vista a exigência de recursos tecnológicos básicos o produto atende a maior parte das escolas brasileiras, que em geral possuem poucos recursos, como equipamentos obsoletos e redes de internet instáveis ou inexistentes. O caderno está organizado da seguinte forma: Apresentação da proposta; O jogo da memória – conceito e origem; Curiosidades sobre o jogo da memória; Jogo da memória e aprendizagem escolar (Aprendizagem baseada em jogos; Jogos da memória e interdisciplinaridade e Construindo Jogos da memória em colaboração); Hora de jogar e Referências bibliográficas.

Palavras chave: Jogo da memória; Aprendizagem baseada em jogos; Ensino interdisciplinar