



## **FEEDBACK SOBRE PRÁTICAS DE LUDICIDADE EM PROJETO MULTIDISCIPLINAR NAS AULAS DE INGLÊS E CIÊNCIAS ACERCA DO SISTEMA DIGESTÓRIO.**

Maria Milena de Brito Dias<sup>1</sup>; Isabele da Silva Henriques<sup>1</sup>.

1. *Universidade Estadual Vale do Acaraú UVA: milenabrito88@hotmail.com*

2. *Universidade Estadual da Paraíba: isabelehenriques@gmail.com*

### **Resumo**

Com o avanço da tecnologia, novas ideias sempre estão surgindo, na mesma surge à oportunidade de construir em sala de aula um ambiente lúdico e dinâmico, com interação de alunos e professores. Desse modo o referido trabalho busca apresentar os resultados do trabalho desenvolvido nas disciplinas de Inglês e Ciências desenvolvendo o vocabulário referente ao corpo humano, com foco no sistema digestório (Digestive System) na Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB. As atividades trabalhadas no decorrer desse trabalho foram: jogo da memória, caça-palavras, cruzadinhas, bingo educativo e elaboração de maquetes. O público alvo teve a oportunidade de relacionar imagens, nomes e funções dos órgãos e glândulas constituintes do sistema digestório Os alunos demonstraram entusiasmo com as atividades propostas, participando significativamente e se engajando nos trabalhos em equipe com satisfação e interesse. A produção de práticas educativas em sala de aula consistiu em uma ferramenta para aumentar a ludicidade das aulas, tornaram as mesmas mais interessantes e atrativas, os alunos trocaram conhecimentos, e essa troca contribuiu para dinâmica de trabalho coletivo e para um resultado satisfatório auxiliando na aprendizagem dos referidos conteúdos. A desmotivação presente em educadores e educandos é algo que aumenta diariamente, tornando as aulas cada vez menos atrativas. Desta maneira torna-se viável a construção de novas estratégias didáticas, que servem para alavancar e enriquecer o desenvolvimento da aprendizagem. A atividade que mais despertou o interesse dos alunos foi o bingo educativo, onde a professora relatava os termos dos órgãos e glândulas em Inglês e os alunos tinha que relacionar com as imagens. Cerca de 90% dos alunos se mostraram motivados com as práticas desenvolvidas, 44% julgaram como muito bom, as dificuldades enfrentadas foram às palavras difíceis por não ter o hábito de falar outra língua. Concluindo que a partir do lúdico com as práticas trabalhadas os alunos mostraram que são capazes de explorar sua criatividade, melhorando sua conduta no processo de ensino aprendizagem e sua auto – estima, além de motiva-los a buscar interesse e prazer ao aprender, considerando as mesmas divertidas, interessantes, fácil e dinâmico.

**Palavras-chave:** Aprendizagem, ludicidade, criatividade.

### **ABSTRACT**

With the advancement of technology, new ideas are always emerging, in the same arises the opportunity to build in a classroom a playful and dynamic environment, with interaction of students and teachers. In this way, this work seeks to present the results of the work developed in the disciplines of English and Science, developing the vocabulary referring to the human body, focusing on the digestive system (Digestive System) at João Pinto da Silva Municipal School in Barra de São Miguel-PB. The activities worked on during the activities were: memory game, wordplay, crossbones, educational bingo and modeling. The target audience had the opportunity to relate images, names and functions of the organs and constituent glands of the digestive system. The students demonstrated enthusiasm for the proposed activities, participating meaningfully and engaging in teamwork with



satisfaction and interest. The production of educational practices in the classroom consisted of a tool to increase the playfulness of the classes, made them more interesting and attractive, the students exchanged knowledge, and this exchange contributed to collective work dynamics and to a satisfactory result aiding in learning Of said contents. The demotivation of educators and learners is increasing daily, making classes less and less attractive. In this way it becomes viable the construction of new didactic strategies, which serve to leverage and enrich the development of learning. The activity that most excited students interest was the educational bingo, where the teacher reported the terms of the organs and glands in English and the students had to relate to the images. About 90% of the students were motivated by the practices developed, 44% thought it very good, the difficulties faced were the difficult words because they did not have the habit of speaking another language. Concluding that from the playful with the practices worked the students showed that they are able to explore their creativity, improving their behavior in the process of teaching learning and their self - esteem, besides motivating them to seek interest and pleasure while learning, considering the Fun, interesting, easy and dynamic.

**Keywords:** Learning, ludicity, creativity.

## INTRODUÇÃO

As práticas lúdicas no âmbito escolar unem os alunos com o objeto de estudo, trazendo a dinâmica e conhecimento para alavancar o ensino aprendizagem. A brincadeira, como atividade dominante na infância, tendo em vista as condições concretas da vida da criança e o lugar que ela ocupa na sociedade, é, primordialmente, a forma pela qual esta começa a aprender. Secundariamente, é onde tem início a formação de seus processos de imaginação ativa, e por último, onde ela se apropria das funções sociais e das normas de comportamento.

Na educação, as atividades lúdicas têm sido consideradas não apenas como facilitadoras do relacionamento e das vivências dentro da sala de aula, mas também como ferramentas fundamentais na formação dos jovens e também crianças.

Para Vygotsky (1996), a brincadeira cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina - se a desejar, relacionando os seus desejos, a um eu fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Desse modo exposto o referido trabalho busca apresentar e desenvolver o vocabulário referente ao corpo humano, com foco no sistema digestório (Digestive System), em língua inglesa, através do conteúdo estudado nas aulas de Ciências, de forma lúdica, buscando uma aprendizagem conjunta de modo que os alunos sintam-se motivados e incentivados a envolver-se com o conteúdo e atividades propostos.

## METODOLOGIA

As práticas educativas foram realizadas com alunos do fundamental II (oitavo ano 'A') da Escola Municipal João Pinto da Silva no município de Barra de São Miguel-PB. O referido



trabalho apresentar resultados de práticas desenvolvidas em projeto multidisciplinar, onde foi aplicada a pesquisa descritiva buscando a influência do aprendizado de uma língua estrangeira na língua materna. Foram desenvolvidas na sala de aula atividades lúdicas individuais e em grupos, buscando incorporar a interdisciplinaridade para melhor fixação do conteúdo sistema digestório e apreensão de novo vocabulário da língua inglesa.

A Escola Municipal João Pinto da Silva (EJPS) (Figura1), fundada em 24 de outubro de 1983, contempla em sua estrutura 23 salas, espaço verde e parque.

**Figura1:** Escola Municipal de Ensino Básico e EJA João Pinto da Silva (EMJPS). Barra de São Miguel-PB.



**Fonte:** Autoras.

Barra de São Miguel-PB, cidade na microrregião do Cariri Oriental e se estende por 595,2 Km<sup>2</sup>. Segundo dados do IBGE (estimativa 2016 <sup>(1)</sup>) o município apresenta 5.943 habitantes. Possui como municípios limítrofes: São Domingos do Cariri, Santa Cruz do Capibaribe e Riacho de Santo Antônio, Caraúbas e Taquaritinga do Norte.

**Figura2:** Localização de Barra de São Miguel-PB em destaque no mapa do Estado. 2017.



**Fonte:** [https://pt.wikipedia.org/wiki/Barra\\_de\\_S%C3%A3o\\_Miguel\\_\(Para%C3%ADba\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Barra_de_S%C3%A3o_Miguel_(Para%C3%ADba))

A coleta de dados será feita através de aplicação de questionários contendo perguntas objetivas e subjetivas, com propósito de verificar o desenvolvimento do projeto em relação ao ensino/aprendizagem do referido conteúdo trabalhado através do feedback do público alvo. Os dados obtidos serão analisados através da estatística descritiva, sendo representados por gráficos, utilizando para este propósito o programa Microsoft Excel 2010.

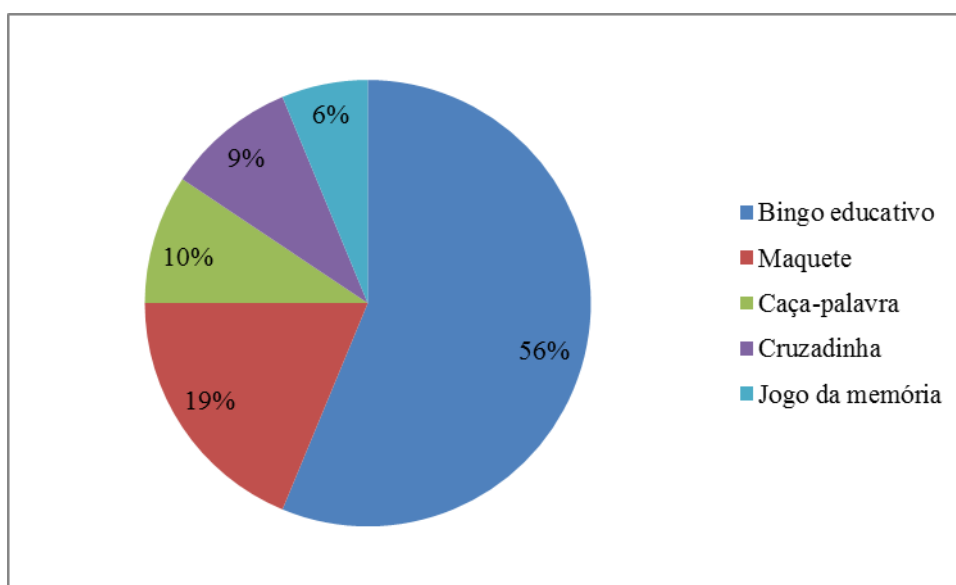


## *Feedback*

O feedback foi realizado através de aplicação de questionário escrito (anexo), para qualificar as ações promovidas em sala de aula durante as etapas e desenvolvimento do projeto multidisciplinar a cerca do sistema digestório com intervenção dos componentes curriculares Inglês e Ciências.

As atividades lúdicas são úteis em sala de aula para tornar as aulas mais atrativas e fascinantes. Quando os alunos questionados sobre as atividades lúdicas mais divertidas (gráfico1) a maioria (56%) relataram que foi o bingo educativo, 19% a maquete, 10% a caça-palavra, 9% cruzadinha e 6% jogo da memória.

**Gráfico1:** Atividades lúdicas mais divertidas trabalhadas em sala de aula, segundo alunos do oitavo ano “A” da escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB.



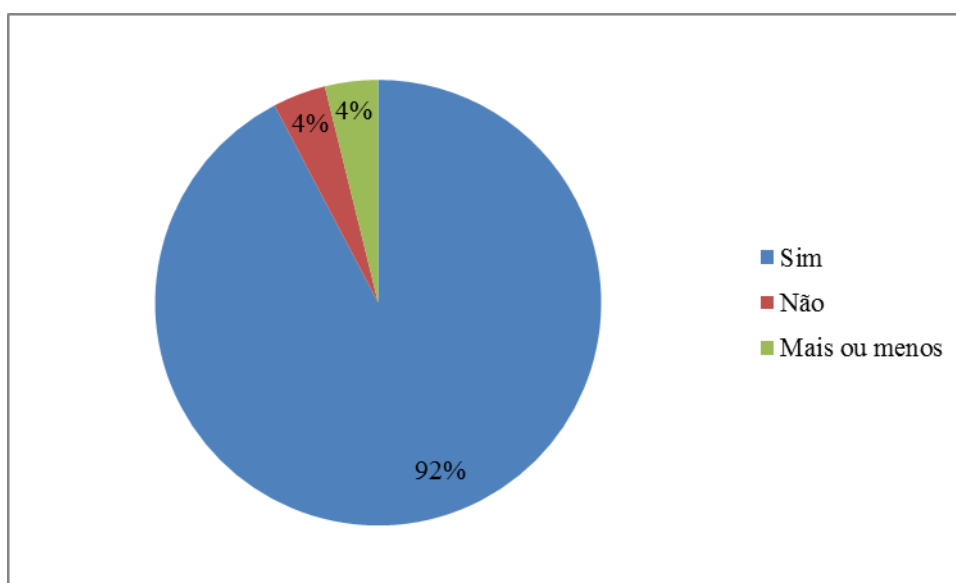
**Fonte:** Feedback com alunos do oitavo ano A da Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB. 2017.

O bingo educativo foi uma ferramenta didática que facilitou para o público alvo conhecer as pronuncia dos órgãos e glândulas anexas que compõem o sistema digestório. O mesmo traz uma metodologia inovadora para sala de aula, o professor no papel de facilitador deve adotar algumas estratégias para melhorar a fixação do conteúdo tornando o mesmo de difícil compreensão em algo lúdico. Segundo Miranda (2002) o jogo caracteriza-se, para os professores como um recurso já integrado ao seu arsenal pedagógico, dividindo o espaço do dia-a-dia com o diário de classe, giz, apagador, e livro didático.



A motivação em sala de aula faz com que os alunos sintam-se capazes de mostrar o que sabem, realizando as atividades propostas com prazer. Miranda (2002) afirma que o prazer e a alegria não podem ser menosprezados. De acordo com Vygotsky (1996), a motivação é um dos fatores principais, não só de aprendizagem como também de aquisição de uma língua estrangeira. Quase todos os alunos (cerca de 90%) demonstraram motivados com as atividades lúdicas realizadas em sala de aula (gráfico2), 4% julgam que não se sentem motivados e 4% mais ou menos.

**Gráfico2:** Alunos motivados para participar das atividades lúdicas de Língua Estrangeira e Ciências de acordo com alunos do oitavo ano “A” Da Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB.

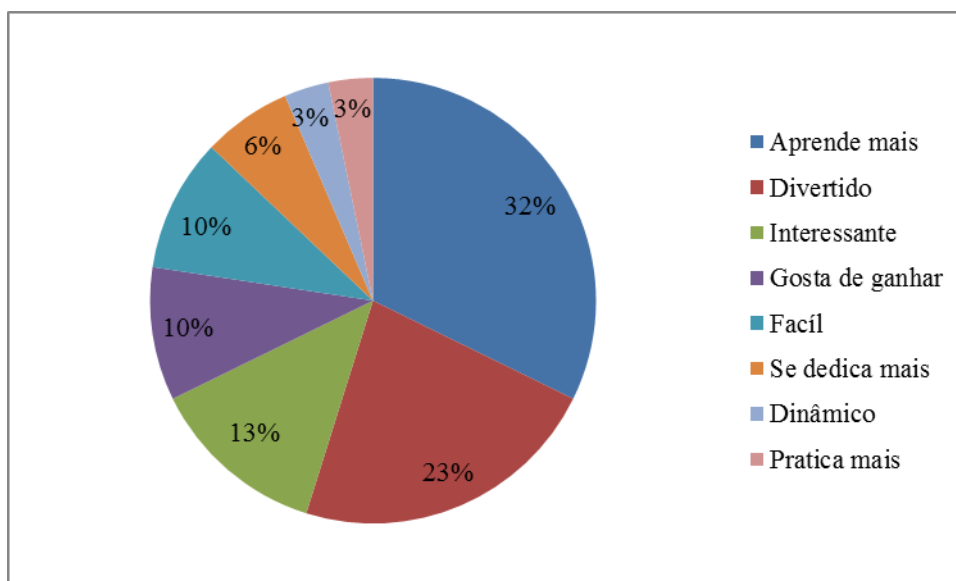


**Fonte:** Feedback com alunos do oitavo ano A da Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB. 2017.

Para a confecção de aulas lúdicas o professor, sendo conhecedor de seus alunos, tem que se dedicar para elaboração das atividades, onde as mesmas gastam tempo e materiais para sua confecção. Seguindo as instruções de Libâneo (2004), a didática tem o compromisso com a busca da qualidade cognitiva da aprendizagem do pensar. Cabe ao professor à investigação de como ajudar os alunos a se constituírem como sujeitos pensantes e críticos, capazes de pensar.

Sobre as atividades que facilitam o entendimento do conteúdo (gráfico 3) 32% julgam que aprende mais, 23% consideram divertido, 13% acham interessante, 10% relatam que gosta de ganhar, 10% diz se fácil, 6% julgam que se dedicaram mais, 3% acham dinâmico e 3% pratica mais.

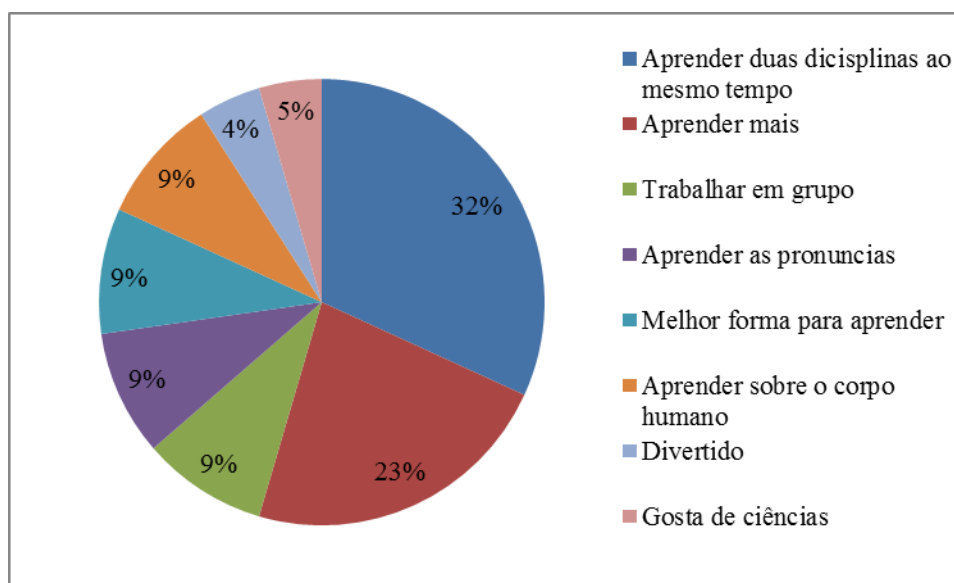
**Gráfico3:** Perspectiva sobre as atividades que facilitam o entendimento do conteúdo dos alunos do oitavo ano “A” da Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB.



**Fonte:** Feedback com alunos do oitavo ano A da Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB. 2017.

Sobre as vantagens de aprender Inglês e Ciências (Gráfico 4), 32% relataram que aprende duas disciplinas ao mesmo tempo, 23% aprendem mais, 9% gostaram de trabalhar em grupos, 9% aprender as pronuncias, 9% melhor forma de aprender, 9% aprender sobre o corpo humano, 4% divertido e 5% relatam gostar de Ciências.

**Gráfico4:** Vantagem de aprender Inglês e Ciências, segundo alunos do oitavo ano “A” da Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB.



**Fonte:** Feedback com alunos do oitavo ano A da Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB. 2017.

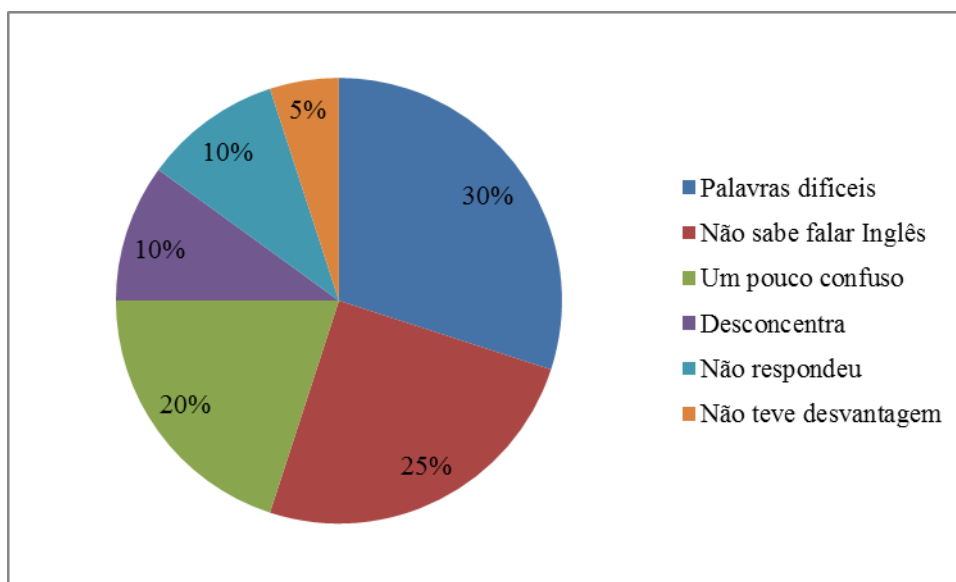




Vemos nos dias de hoje que a sociedade tem se desenvolvido tecnologicamente e cientificamente, mas os alunos estão desmotivados. Logo, cabem os professores, restaurar a vontade de aprender no aluno. Alves e Oliveira (2016).

As desvantagens de aprender Inglês e Ciências (Gráfico5), a maioria (30%) julgou que as palavras difíceis dificultaram um pouco à dinâmica em sala, 25% não sabem falar a língua estrangeira, 20% achou um pouco confuso, 10% tiveram dificuldade de desconcentração, 10% não responderam e 5% dizem que não teve desvantagem.

**Gráfico5:** Desvantagem de aprender Inglês e Ciências, segundo alunos do oitavo ano “A” da Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB.



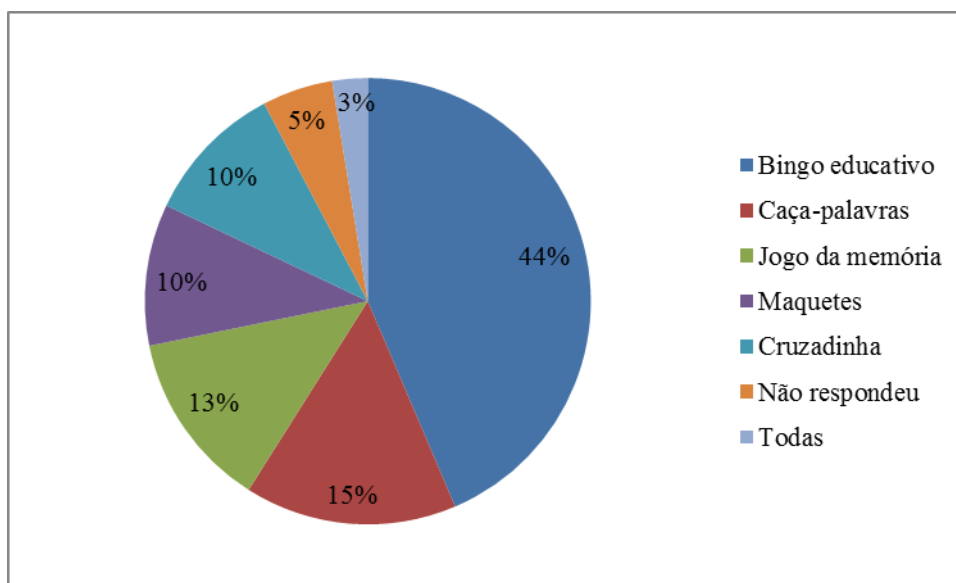
**Fonte:** Feedback com alunos do oitavo ano A da Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB. 2017.

A língua estrangeira não é presente no dia a dia dos alunos, concretizando a desvantagem do projeto, tornando um pouco confuso por ser um vocabulário novo e pouco familiar, apesar de haver uma grande semelhança com os vocábulos em língua portuguesa. Então o jogo didático facilita a aprendizagem da nova língua, segundo Francisco et al (2013) quando se cria ou se adapta um jogo ao conteúdo escolar, ocorrerá o desenvolvimento de habilidades que envolvem o indivíduo em todos os aspectos: cognitivos, emocionais e relacionais, tendo como objetivo torna-lo mais competente na produção de respostas criativas e eficazes para solucionar os problemas.

As atividades lúdicas (Gráfico6), que os alunos gostariam de desenvolver com mais frequências é o bingo educativo com 44%, 15% o caça-palavras, 13% o jogo da memória, 10% maquetes, 10% cruzadinha, 5% não responderam e 3% todas as atividades.



**Gráfico6:** Atividades lúdicas que os alunos do oitavo ano “A” gostariam de desenvolver com mais frequências na Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB.



**Fonte:** Feedback com alunos do oitavo ano A da Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB. 2017.

As atividades proporcionam quebra de rotina das aulas, gerando discussões e curiosidades, tornando prazerosas e dinâmicas as aulas. Atividades praticas geram discussão em sala de aula sobre o tema e pode fazer com que este se torne menos abstrato em relação ao cotidiano dos alunos. A eficácia do método aplicado produzira resultados visuais e orais satisfatórios, Francisco et al (2013).

Francisco el al (2013) relatam que as práticas lúdicas são práticas privilegiadas para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento pessoal do aluno e a atuação em cooperação na sociedade. São também instrumentos que motivam, atraem e estimulam o processo de construção do conhecimento.

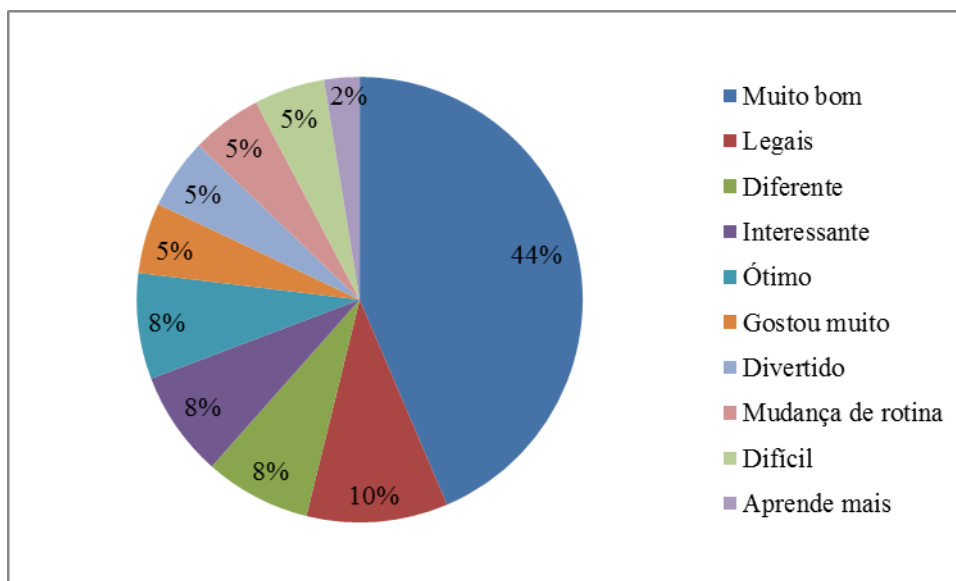
Em relação às perspectivas dos alunos (Gráfico7) em relação às aulas desenvolvidas no projeto multidisciplinar a maioria julgaram muito bom (44%), 10% legais, 8% diferentes, 8% interessantes, 8% ótimo, 5% gostaram muito, 5% divertido, 5% relataram que foi uma mudança de rotina, 5% acharam difícil e 2% disseram que aprendem mais.

A atividade lúdica estudada por Francisco et al (2013) tem o objetivo de propiciar meios para que o aluno desenvolva o seu raciocínio, a reflexão e conseqüentemente a construção do seu conhecimento. Com isso, ela pode promover a construção do conhecimento cognitivo, físico, social e psicomotor o que leva a compreender mais facilmente o assunto abordado.





**Gráfico7:** Perspectivas dos alunos do oitavo ano “A” em relação às aulas desenvolvidas no projeto multidisciplinar na Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB.



**Fonte:** Feedback com alunos do oitavo ano A da Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB. 2017.

## CONCLUSÃO

A produção de práticas educativas em sala de aula consistiu em uma ferramenta para aumentar a ludicidade das aulas, tornou a mesma mais interessante e atrativa, os alunos trocaram conhecimentos, e essa troca contribuiu para dinâmica de trabalho coletivo.

Mais de 90% dos alunos mostraram motivados com as práticas, 32% relatam que na sua perspectiva aprendem mais com atividades diferenciadas onde os alunos foram colocados para pensar e interagir com o novo, tendo a oportunidade e capacidade de aprender, demonstrando entusiasmo com as atividades propostas, quebrando a rotina das aulas e transformando a sala em um ambiente divertido.

As atividades deram motivação a alunos e professores, o educador é o agente multiplicador, tem a tarefa de contribuir para o desenvolvimento do aluno, segundo Libanêo (2004) a característica mais destacada do trabalho do professor é a mediação docente pela qual ele se põe entre o aluno e o conhecimento para possibilitar as condições e os meios de aprendizagem, ou seja, as mediações cognitivas.



## REFERÊNCIAS

ALVES, T. D.M; OLIVEIRA, G. J. D. **O uso de jogos na sala de aula de matemática: uma proposta com o bingo dos números inteiros.** III conedu. Natal. 2016. Disponível em: [http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV056\\_MD1\\_SA8\\_ID6872\\_15082016150630.pdf](http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_MD1_SA8_ID6872_15082016150630.pdf). Acesso: 31/07/2017.

Atividades sobre sistema digestório com gabarito. **Atividades pedagógicas.** Disponível em: <http://atividadespedagogicas.net/2014/12/atividades-sobre-sistema-digestorio-com-gabarito.html>. Acesso: 05/06/2017.

Barra de São Miguel-PB. **IBGE.** Disponível em: <http://cidades.ibge.gov.br/xtras/perfil.php?lang=&codmun=250170&search=||info%EFficoficos:-informa%E7%F5es-completas>. Acesso: 25/05/2017.

Barra de São Miguel (Paraíba). **Wikipédia.** Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Barra\\_de\\_S%C3%A3o\\_Miguel\\_\(Para%C3%ADba\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Barra_de_S%C3%A3o_Miguel_(Para%C3%ADba)). Acesso: 24/07/2017.

Ciências da natureza- O corpo humano. **O mundo colorido.** Disponível em: <http://blog-de-aprendizagem.blogspot.com.br/2012/11/ciencias-da-natureza-o-corpo-humano.html> . Acesso: 05/06/2017.

Digestive System Word Search 4 Best Images Of Health Word Search Printables Digestive System. **Human Anatomy Labelled.** Disponível em: <http://anatomybody101.org/digestive-system-word-search/digestive-system-word-search-4-best-images-of-health-word-search-printables-digestive-system/>. Acesso: 06/06/2017.

FIGUEIREDO. N; CUNHA. A. C; FREITAS. F; DAMASCENO. R; **Jogo da memória: uma alternativa pedagógica.** Revista da SBEnBIO. N. 7. 2014. Disponível em: <http://www.sbenbio.org.br/wordpress/wp-content/uploads/2014/11/R0985-1.pdf>. Acesso dia: 07/08/2017.

FRANCISCO. I. F. S; VALE. W. K. M; MENEZES. T. M; SANTOS. R. C; AMARAL. E. M. R. **A utilização de recursos lúdicos no ensino de teorias atômicas: palavras cruzadas**



e **dominó atômico**. XIII Jornada de Ensino, Pesquisa e Extensão- JEPEX- Recife 2013. Disponível em: <http://www.eventosufrpe.com.br/2013/cd/resumos/R1582-1.pdf> Acesso: 07/08/2017.

LIBÂNEO. J. C; **A didática e a aprendizagem do pensar e do aprender: a Teoria Histórico-cultural da atividade e a contribuição de Vasili Davydov**. Revista Brasileira de Educação. N. 27. 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n27/n27a01>. Acesso: 07/08/2017.

MIRANDA. S; **No fascínio do jogo, a alegria de aprender**. Revista da Faculdade de Educação UnB. Linhas críticas, Brasília, v.8, n. 14. Jan/jun. 2002. Disponível em: <http://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/viewFile/6493/5248>. Acesso: 07/08/2017.

Município de Barra de São Miguel. **Cidade-Brasil**. Disponível em: <http://www.cidade-brasil.com.br/municipio-barra-de-sao-miguel.htm>. Acesso 23/05/2017.

SILVA. J. S; SOUSA. F. S; SANTOS. F. C; DANTAS. S. M. M. M. **Baralho dos animais invertebrados: aprendendo de forma dinâmica**. Revista da SBEnBIO. N. 7. 2014. Disponível em: <http://www.sbenbio.org.br/wordpress/wp-content/uploads/2014/11/R0323-1.pdf>. Acesso: 07/08/2017.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. Martins Fontes. São Paulo, 1996.

## ANEXO

### Questionário

Leia atentamente as questões abaixo e responda-as de forma clara:

1. Das atividades lúdicas trabalhadas em sala de aula, quais você achou mais interessante/divertida e percebe que aprendeu melhor o conteúdo?

2. As atividades lúdicas fazem-te sentir mais motivado para participar nas aulas de Língua Estrangeira e Ciências?



3. Este tipo de atividades facilitam o entendimento do conteúdo? Por que?
  
4. O que você achou de aprender inglês e ciências ao mesmo tempo? Conte as vantagens e desvantagens.
  
5. Quais as atividades lúdicas você gostaria de desenvolver com mais frequência?
  
6. Dê sua opinião em relação às aulas desenvolvidas nessas últimas semanas?

*Obrigada por responder!  
(Thank's for answer!)*