



PRÁTICAS DE LUDICIDADE NAS AULAS DE INGLÊS E CIÊNCIAS ACERCA DO SISTEMA DIGESTÓRIO NA ESCOLA MUNICIPAL JOÃO PINTO DA SILVA EM BARRA DE SÃO MIGUEL-PB.

Isabele da Silva Henriques¹; Maria Milena de Brito Dias².

1- Aluna do curso de Letras- Inglês da UEPB: isabelehenriques@gmail.com

2- Bióloga: UVA/UNAVIDA: milenabrito88@hotmail.com

RESUMO

Através da ludicidade os alunos são capazes de explorar sua criatividade, melhorando sua conduta no processo ensino - aprendizagem e sua auto - estima e motivando-os a buscar interesse e prazer ao aprender. Segundo Vygotsky (1996), a motivação é um dos fatores principais, não só de aprendizagem como também de aquisição de uma língua estrangeira. Seguindo essa linha de pensamento, buscamos a partir do lúdico, fazer uma intervenção entre as disciplinas: inglês e ciências para desenvolver uma aprendizagem coletiva acerca do sistema digestório. No decorrer do trabalho foram desenvolvidas algumas atividades como por exemplo: o jogo de bingo, com a finalidade de facilitar a aprendizagem, onde o público alvo teve a oportunidade de relacionar imagens, nomes e funções dos órgãos constituintes do sistema digestório. Atividades de jogo da memória, caça-palavras e cruzadinhas, um recurso excelente para memorização e fixação de vocábulos em língua inglesa. Desse modo 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 na Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB. 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 consistiram 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.

Palavras-chave: Aprendizagem, ludicidade, criatividade.

ABSTRACT

Through ludicity, students are able to explore their creativity, improving their behavior in the teaching - learning process and their self - esteem, and motivating them to seek interest and pleasure in learning. According to Vygotsky (1996), motivation is one of the main factors, not only learning but also acquiring a foreign language. Following this line of thought, we seek from the playful, make an intervention between the disciplines: English and Science to develop a collective learning about the digestive system. In the course of the work, some activities were developed, for example: the bingo game, in order to facilitate learning, where the target audience had the opportunity to relate images, names and functions of the constituent organs of the digestive system. Memory game activities, wordplay and crosswords, an excellent resource for memorizing and fixing vocabulary in english language. In this way, this work seeks to present and develop the vocabulary referring to the human body, with a focus on the digestive system (Digestive System), in English language, through the content studied in Science classes at the João Pinto da Silva Municipal School in Barra de São Miguel -PB. 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.

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.

Segundo Libâneo (2004) a escola continua sendo lugar de mediação cultural, e a pedagogia, ao viabilizar a educação, constituem-se como prática cultural intencional de produção e internalização de significados para, de certa forma, promover o desenvolvimento cognitivo, afetivo e moral dos indivíduos.

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

O referente trabalho foi desenvolvido através de uma metodologia descritiva, buscando a influência do aprendizado de uma língua estrangeira na língua materna. De acordo com Gil, (2010) a pesquisa descritiva, procura descrever as características de determinadas população, fenômeno ou estabelecimento de relações entre variáveis, uma característica marcante está na utilização de técnicas de coleta de dados.



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. A Escola foi fundada em 24 de outubro de 1983, contempla em sua estrutura 23 salas, espaço verde e parque. Barra de São Miguel-PB, cidade na microrregião do Cariri Oriental e se estende por 595,2 Km². Segundo dados do IBGE (estimativa 2016 ⁽¹⁾) 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.

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. As práticas trabalhadas foram: cruzadinha, caça-palavras, jogo da memória, bingo educativo e elaboração de maquetes.

Com as práticas lúdicas espera-se que os alunos assimilem o vocabulário em língua inglesa e relacionem vocábulos e imagens dos órgãos e glândulas anexas, identificando às suas respectivas funções.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao realizar práticas de ludicidades para melhor fixação do conteúdo, percebe-se que as aulas ficaram mais atrativas e dinâmicas, onde os alunos de forma harmoniosa conseguiram analisar a relação existente entre os vocábulos e termos tanto em português quanto em inglês e verificar a fixação e memorização do referido vocabulário através de atividades lúdicas envolvendo as duas línguas. As atividades propostas foram: atividades escritas, cruzadinha, caça-palavras, maquetes, jogo da memória e bingo educativo. O ensino através de jogos lúdicos, segundo Alves e Oliveira (2016), ensinar é ir além do contexto escolar, é desenvolver atividades que relacionem o que foi estudado em sala de aula com a realidade do aluno, é buscar metodologias alternativas para que o aluno sinta prazer e não medo da disciplina.

Apostila didática

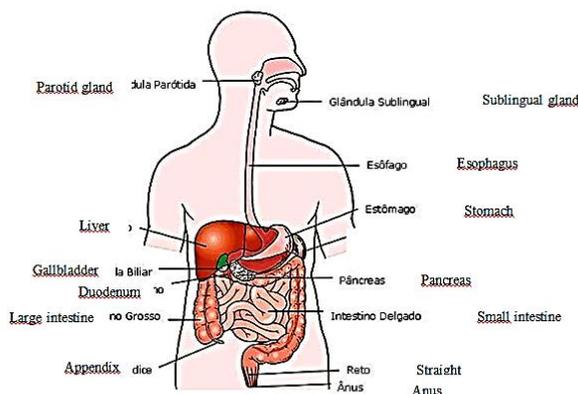
Para melhor desenvolvimento das etapas do projeto e entendimento do conteúdo os alunos receberam uma apostila elaborada pelas professoras. Na mesma continha os termos dos órgãos em inglês e português e suas respectivas funções, sendo utilizadas como auxílios nas atividades propostas.



Desta forma, à medida que prossegue nos estudos o conhecimento passa da percepção para formação de conceitos, e adquire a capacidade de concatenar as ideias e fazer analogias claras por meio de interações com o mundo e as pessoas as quais tem contato. Silva et al (2014).

Figura1: Apostila didática com instruções a cerca do sistema digestório para alunos do oitavo ano da Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB.

PROJETO MULTIDISCIPLINAR NAS AULAS DE INGLÊS E
CIÊNCIAS A CERCA DO SISTEMA DIGESTÓRIO.



Docentes responsáveis: Isabele da Silva Henriques e Maria Milena de Brito Dias

Fonte: Autoras. 2017.

Bingo educativo

O bingo educativo 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. De acordo com Alves e Oliveira (2016), o jogo desperta no aluno o senso de competição o que faz com que os mesmos se esforcem mais e desenvolvam técnicas para vencer a disputa, deixando de ser um ouvinte passivo das explicações do professor, para construir seu próprio saber.

O bingo educativo foi dividido em duas partes. Na primeira, as professoras entregaram as cartelas com figuras de órgãos e glândulas do sistema digestório, onde os alunos tiveram que associar as imagens com os termos na língua inglesa, praticando vocabulário e pronúncia. Na segunda parte do bingo, foi entregue aos alunos folhas com as funções dos órgãos e glândulas anexas do sistema digestório, quando as professoras relatavam as funções, os mesmos relacionavam a função com o órgão e marcavam de acordo com a cartela.

Figura2: Bingo educativo com alunos do oitavo ano da Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB. 2017.



Fonte: Autoras. 2017.

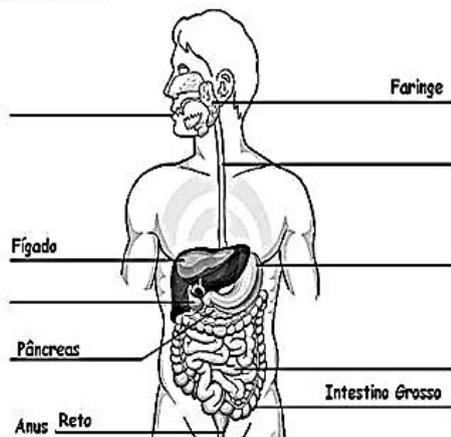
Na presente atividade os alunos demonstraram entendimento do conteúdo e entusiasmo ao desenvolver as atividades, relatando facilidade para compreender e desenvolver as técnicas adquiridas.

Atividades escritas

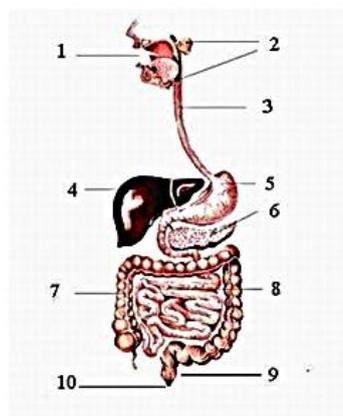
As atividades (figura 3 e 4) foram desenvolvidas de forma individual, os alunos ficaram responsáveis para colocar os nomes nos órgãos e glândulas em português e em inglês de acordo com a imagem.

Figura3: Atividades escritas para fixação de conteúdo com alunos do oitavo ano da Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB. 2017.

1) Observe a figura abaixo e complete os nomes dos órgãos que estão faltando.



2) Indique em inglês os nomes dos órgãos indicados abaixo:



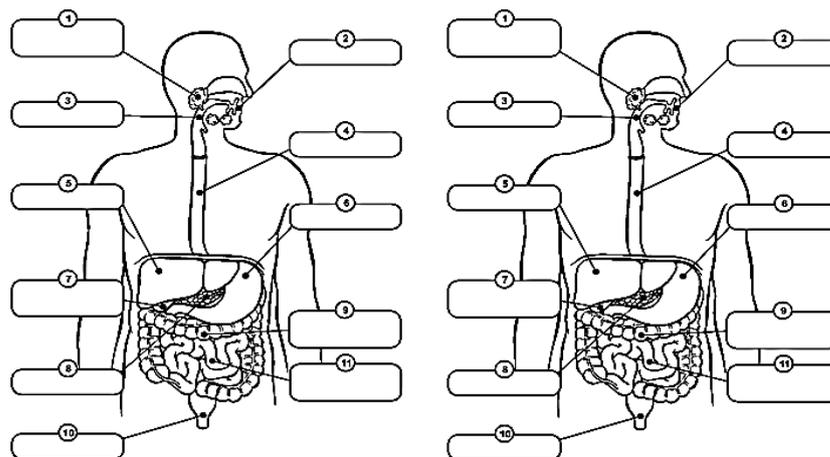
Fonte: <http://atividadespedagogicas.net/2014/12/atividades-sobre-sistema-digestorio-com-gabarito.html>



Essa foi à primeira atividade escrita realizada, os alunos tiveram um pouco de dificuldade para realizar, principalmente a lacuna em inglês, mas com auxílio de educadores e colegas, todos obtiveram êxito.

Figura4: Atividades escritas para fixação de conteúdo com alunos do oitavo ano da Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB. 2017.

3) Indique o nome dos órgãos que formam o sistema digestório em português e em inglês:



Fonte: <http://blog-de-aprendizagem.blogspot.com.br/2012/11/ciencias-da-natureza-o-corpo-humano.html>

Figura5: Cruzadinha (A) e caça palavra (B) a cerca do sistema digestório com alunos do oitavo ano da Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB.

A

Digestive System Crossword

Across

5. Parte superior do intestino que completa a digestão.

7. O órgão que filtra as toxinas do sangue e contém a bile.

8. Um órgão sem finalidade exclusiva conhecida.

Down

1. A parte do intestino grosso que se estende para o reto.

2. Parte do intestino que armazena o "lixo" do corpo.

3. Parte do intestino que se estende até o ânus.

4. Ele armazena e libera a bile.

5. Parte do corpo onde o alimento é digerido usando ácidos.

6. Parte do corpo semelhante a um tubo.

B

HOW THE BODY WORKS

Digestive System Word Find

Directions: Print out the word find. See how many words you can find from the list below.

S	U	G	A	H	P	O	S	E	S	D	O	S	V	T
H	N	S	I	E	Y	I	D	N	I	A	E	D	E	M
R	E	V	Y	Z	N	M	F	G	W	M	L	E	B	A
R	E	C	T	U	M	I	E	V	Y	S	T	I	K	X
E	U	M	U	H	G	S	T	Z	V	H	Z	H	V	O
F	A	C	L	E	T	N	N	S	Q	K	F	C	K	A
U	E	T	I	I	L	E	N	P	E	L	G	T	J	H
V	H	C	V	O	O	I	T	O	D	T	A	K	N	D
O	C	E	E	Q	N	K	B	O	I	V	N	U	G	U
Q	A	F	R	V	V	K	N	P	I	F	Y	I	B	L
D	M	S	I	B	E	B	E	H	L	T	Z	O	W	X
E	O	D	A	C	Z	U	V	N	O	V	U	S	B	F
I	T	J	I	Y	P	I	P	A	B	Z	L	D	Z	W
E	S	D	O	O	F	Y	N	K	H	R	O	C	E	N
N	S	G	Z	M	Z	C	T	R	K	C	F	A	D	K

BILE	FOOD	RECTUM
DIGESTIVE	INTESTINE	SALIVA
ENZYMES	LIVER	STOMACH
ESOPHAGUS	POOP	TEETH

Fonte: Autoras. 2017.

Fonte: <http://anatomybody101.org/digestive-system-word-search/digestive-system-word-search-4-best-images-of-health-word-search-printables-digestive-system/>

A segunda atividade realizada teve objetivo de complementar à atividade anterior, fazendo uma revisão geral, onde os alunos tiveram que relacionar imagens e vocábulos, demonstrando facilidade, em relação à atividade anterior.

Jogo da memória

Para desenvolver do jogo da memória (figura6), os alunos foram divididos em grupos, onde cada um recebia em sua mesa as cartas com imagens e vocabulários (inglês), que era colocada virada para baixo, posição contrária, então cada aluno teve uma chance de participar, cada um teria que encontrar a figura e o nome correspondente aquele órgão ou glândula anexa. Quando o aluno não tinha êxito na rodada o mediador embaralhava as cartas e a chance era passada para o próximo jogador. Todos os componentes do grupo participavam. O grupo que reunisse as figuras e termos em menor tempo seria o grupo vencedor.

Desse modo, o jogo da memória consistiu numa alternativa pedagógica para o professor que contribuiu com relevância para melhor fixação e interação do aluno com o tema abordado. No decorrer do jogo os alunos relatavam algumas curiosidades sobre o tema, todas eram esclarecidas e a atividade era iniciada. O mesmo além de divertido concretizou a dinâmica em grupo, onde cada aluno contribuiu para o desenvolvimento do mesmo, favorecendo a aprendizagem e aumentado à motivação em relação ao tema trabalhado.

Segundo Vygotsky (1996), a motivação é um dos fatores principais, não só de aprendizagem como também de aquisição de uma língua estrangeira.

Figura6: Alunos do oitavo ano A durante a prática de ludicidade do jogo da memória na Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB.





Fonte: Autoras.

O jogo é uma estratégia didática que facilita a aprendizagem do aluno, segundo Figueiredo et al (2014), o jogo sempre fez parte da vida do ser humano, desde a infância a criança aprende brincando. Desta maneira, o jogo como estratégia didática pode ser uma atividade importante para auxiliar na construção do conhecimento formal ou informal.

Os jogos promovem um maior estímulo e interesse à participação na aula, injetando alegria, ânimo e entusiasmo. O jogo sugere amplas possibilidades de exercício do potencial criativo dos envolvidos diretamente com ele, já que é um campo fértil para a semente da imaginação, Miranda (2002).

Maquetes

As maquetes foram construídas em grupos, onde os alunos ficaram encobridos de retratar o sistema digestório de maneira clara, usando materiais diversos e apresenta-la, alavancando a função de cada órgão e glândula anexa. A confecção fez com que os alunos trabalhassem e aprendesse de maneira coletiva, utilizado objetos como E.V.A, isopor, lápis de colorir, folhas ofícios, papelão, canos, etc.

A estratégia dos alunos representares o sistema digestório de forma diversificada foi simples e conveniente, onde os mesmos mostraram seu potencial de criação. Cada maquete era explicada pelos componentes do grupo de forma natural sem demonstrar nervosismo, alavancando e destacado a importância de cada no trabalho.

As maquetes apresentavam os termos tanto na língua materna (português) e na língua estrangeira (inglês) e eram levantadas as curiosidades sobre todos os órgãos e glândulas anexas.



Figura7: Maquetes sobre o sistema digestório apresentada pelos alunos da Escola Municipal João Pinto da Silva em Barra de São Miguel-PB.



Fonte: Autoras.

Assim se concretizou a ultima atividade desenvolvidas pelos alunos. Concluindo que a participação dos mesmos foi aceva em todas as atividades solicitadas. Demonstrado entusiasmo e motivação. Como as atividades foram realizadas individuais e em grupos, o grupo que teve o melhor desempenho e reuniu mais pontos no desenvolver do projeto, ganhou além de nota, uma caixa de bombom e um brinde individual. Os demais alunos ganharam uma lembrancinha de participação.

CONCLUSÃO

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. 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.

Os alunos demonstraram entusiasmo com as atividades propostas, favorecendo um ambiente divertido, onde os alunos foram colocados para pensar, e interagir com o novo, tendo a oportunidade e capacidade de aprender.

As produções de práticas educativas em sala de aula consistiram em uma ferramenta para aumentar a ludicidade das aulas, tornaram a mesma mais interessante e atrativa, os alunos trocaram conhecimentos, e essa troca contribuiu para dinâmica de trabalho coletivo.

Cada atividade tinha seu objetivo, as mesmas se concretizaram como excelentes instrumentos do processo educativo. Durante as etapas do projeto, os alunos realizaram atividades escrita, participaram de bingos educativos, jogos da memória e construção de maquetes.

O professor 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. 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=||infoгр%E1ficos:-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.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisas**. 6. Ed. São Paulo: Atlas, 2010.

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.