
Utilizando a ludicidade para ensino interdisciplinar em sala de aula.

Murillo Pires de Sá¹; Jéssica Paula Jacinto de Oliveira²; Daniela Borges de Lima³; Geraldo Sadoyama⁴; Adriana Santos P. Sadoyama⁵; Paulo Alexandre de Castro⁶; Leonardo Santos Andrade⁷.

Resumo

O uso do lúdico em sala de aula se relaciona ao desenvolvimento de brincadeiras, jogos e atividades com a função educativa, o lúdico oportuniza a aprendizagem do indivíduo e por sua vez proporciona o desenvolvimento do conhecimento de forma agradável gerando interesse por parte dos alunos. Este estudo teve como objetivo demonstrar o uso de atividade lúdica em sala de aula, através de perguntas e respostas interdisciplinares, utilizando um jogo inspirado na “batata quente” convencional. Os alunos foram dispostos em um círculo voltados para o centro no primeiro momento, e voltados para fora em um segundo momento, e uma bola foi sendo passada de mão em mão enquanto uma música tocava ao fundo, quando a música parava o aluno que estivesse com a bola em mãos deveria sortear uma pergunta de múltipla escolha entre quarenta que foram selecionadas especificadamente para a aplicação dessa atividade, as perguntas tiveram caráter interdisciplinar, ou seja, trabalhavam

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas – (IBIOTEC, UFG/RC), E-mail: murillopires@msn.com

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia – (Departamento de Educação, UFG/RC), E-mail: jessicapaula293.jp@gmail.com

³ Docente Supervisora do Subprojeto Interdisciplinar – (PIBID, UFG/RC), E-mail: danielaborgeslima1@gmail.com

⁴ Coordenador de Área do Subprojeto Interdisciplinar – (PIBID, UFG/RC), E-mail: gsadoyama@yahoo.com.br

⁵ Coordenadora de Área do Subprojeto Interdisciplinar – (PIBID, UFG/RC), E-mail: drisadoyama@gmail.com

⁶ Coordenador de Área do Subprojeto Interdisciplinar – (PIBID, UFG/RC), E-mail: padecastro@ufg.br

⁷ Coordenador de Área do Subprojeto Interdisciplinar – (PIBID, UFG/RC), E-mail: ls_andrade@yahoo.com.br

varias áreas do conhecimento estabelecendo as relações existentes entre as disciplinas, provocando a reflexão e promovendo a aprendizagem, cada acerto gerava um brinde de forma a reforçar positivamente, cada erro foi corrigido pelo próprio aluno após ser estimulado e auxiliado a alcançar a resposta correta. A avaliação ocorreu de forma dinâmica com o intuito de verificar o desempenho dos alunos durante as atividades propostas e aplicar o lúdico como forma de ensino de maneira divertida, diferente do convencional que por muitas vezes é recebido como “chata” por parte dos alunos. Após a atividade os alunos descreveram o que conseguiram aprender com a atividade e a importância de utilizar jogos para gerar o interesse dos alunos no conteúdo. Com a utilização desta metodologia foi possível alcançar a sala de maneira atrativa promovendo a participação de todos os alunos alcançando o objetivo e auxiliando no processo de ensino-aprendizagem.

Apoio: PIBID/CAPES

Palavras Chave: Lúdico; Interdisciplinar; Ensino