
Utilizando a ludicidade para ensino interdisciplinar em sala de aula

Murillo Pires de Sá¹; Jéssica Paula Jacinto de Oliveira²; Daniela Borges de Lima³; Geraldo Sadoyama Leal⁴; 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, oportunizando a aprendizagem do indivíduo de forma agradável gerando interesse por parte dos alunos. Nesse sentido, este estudo tem 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 círculo voltados para o centro no primeiro momento, e voltados para fora em um segundo momento. Uma bola era 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 um total de quarenta, as

¹Graduando do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, Universidade Federal de Goiás, *Regional* Catalão (UFG/RC). Catalão - GO, Brasil, E-mail: murillopires@msn.com

² Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia, Universidade Federal de Goiás, *Regional* Catalão (UFG/RC). Catalão - GO, Brasil, E-mail: jessicagodinha2011@hotmail.com

³ Docente supervisor PIBID subprojeto Interdisciplinar, Universidade Federal de Goiás, *Regional* Catalão (UFG/RC). Catalão - GO, Brasil, E-mail: danielaborgeslima1@gmail.com

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

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

quais foram selecionadas especificadamente para a aplicação dessa atividade. As perguntas possuíam caráter interdisciplinar, abrangendo várias áreas do conhecimento e estabelecendo as relações existentes entre as disciplinas. A cada acerto gerava-se um brinde de forma a reforçar positivamente. Já os erros eram corrigidos 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 a atividade proposta e aplicar o lúdico como forma de ensino de maneira divertida, diferente do convencional que por muitas vezes não é bem recebida por parte dos alunos. Após a atividade os alunos descreveram o que conseguiram aprender com o jogo proposto, também relataram a importância da ludicidade para gerar o interesse deles no conteúdo. Com a utilização desta metodologia foi possível alcançar a sala de aula de maneira atrativa promovendo a participação de todos os alunos alcançando o objetivo proposto e auxiliando no processo de ensino-aprendizagem.

Apoio: PIBID/CAPES

Palavras Chave: Lúdico; Interdisciplinar; Ensino.