

DE UM MICROMUNDO RUMO AO MACROMUNDO POR MEIO DA INTERDISCIPLINIDADE

*FROM A MICROWORLD TO THE MACROWORLD
THROUGH INTERDISCIPLINARITY*

Helangia Gonçalves de Oliveira¹
Michele Machado de Sousa²
Ruth Oliveira Batista Landim³
Victor Higor Pereira Lopes⁴
Ana Rafaela Mendonça⁵

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo relatar estratégias utilizadas na construção de um laboratório de línguas, com foco na aprendizagem de Matemática e de Língua Inglesa no ensino médio e fundamental, onde se utilizou como metodologias: relacionar conhecimentos matemáticos envolvendo jogos das disciplinas de Língua Inglesa e Matemática, através da interdisciplinaridade que possui um vasto e rico material de estudos relacionados a essas disciplinas, objetivando levar os alunos a se interessarem pelas mesmas, passando a vê-las como instrumentos para compreender e atuar nessa realidade, a partir do diálogo, eventos, intercâmbio, cursos, dentre outros, que visam a interação entre os alunos e nativos, visando a valorização da habilidade de cada um, sendo esta compartilhada de forma produtiva, espontânea e prazerosa, como o processo linguístico flui. Nesse sentido, o referido estudo ressalta a importância de explorar o interesse por línguas estrangeira e suas habilidades necessárias para a comunicação com um mundo globalizado, para que o aluno compreenda que faz diferença quando se sabe falar outras línguas, tanto na vida profissional como pessoal e a Língua Inglesa está presente no nosso cotidiano em tudo, assim como a Matemática e que são necessárias para a vida em sociedade e para a compreensão do mundo.

Palavras-chave: Interculturalidade. Interdisciplinaridade. Jogos. Aprendizagem.

ABSTRACT

This work aims to report strategies used in the construction of a language laboratory, with a focus on learning Mathematics and English Language in high school and elementary school, where the following methodologies were used: to relate mathematical knowledge involving games from the subjects of English Language and Mathematics, through interdisciplinarity, which has a vast and rich material of studies related to these disciplines, aiming to make students interested in them, starting to see them as instruments to understand and act in this reality, from dialogue, events, exchange, courses, among others, aimed at interaction between students and natives, aiming at valuing the skill of each one, which is shared in a productive, spontaneous and pleasurable way, as the linguistic process flows. In this sense, this study emphasizes the importance of exploring the interest in foreign languages and their skills needed to communicate with a globalized world, so that students understand that it makes a difference when they know how to speak other languages, both in professional and personal life and the English language is present in our daily lives in everything, as well as Mathematics, which are necessary for life in society and for understanding the world.

Keywords: Interculturality. Interdisciplinarity. Games. Learning.

1. Mestre pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias – FCSEA. Professora da EEMTI Professora Maria Afonsina Diniz Macêdo – CREDE 17. Pimentel.

2. Professora da EEMTI Professora Maria Afonsina Diniz Macêdo – CREDE 17.

3. Estudante da EEMTI Professora Maria Afonsina Diniz Macêdo – CREDE 17.

4. Estudante da EEMTI Professora Maria Afonsina Diniz Macêdo – CREDE 17.

5. Estudante da EEMTI Professora Maria Afonsina Diniz Macêdo – CREDE 17.

1. INTRODUÇÃO

O Ensino Médio, como etapa responsável pela conclusão da Educação Básica e também a ponte para a universidade, deve se organizar para oferecer ao estudante uma formação com base significativa, visando criar métodos de pensar, construir, atuar e compreender os desafios da vida social e profissional, que envolvam trabalho, ciência, tecnologia e cultura, buscando diminuir a distância entre as atividades escolares e as práticas sociais, organizando a escola para ser um espaço de oportunidades que atenda e acompanhe os avanços tecnológicos e profissionais, gerando e gerindo novas ideias, conceitos e práticas para tornar cidadãos capazes de enfrentar a sua realidade social com desafios e perspectivas.

A língua Inglesa no Brasil, está distante da realidade de outros países, por diversos motivos e no contexto de cidade interiorana, escola pública, alunos sem expectativa de oportunidades, o desafio de ir de micromundo rumo ao macromundo por meio da interdisciplinaridade torna-se ainda mais desafiador, entretanto objetivos foram traçados, tais quais: construir um espaço que favoreça a interdisciplinaridade, com a promoção de atividades como agente do nosso próprio conhecimento propondo atividades com intuito de que as disciplinas de Inglês e Matemática deixem de ser disciplinas críticas nas escolas e rejeitadas pelos alunos; compreender de que forma esse espaço lúdico e desafiador pode proporcionar oportunidades para o envolvimento e elevar o nível cognitivo dos alunos, analisar a defasagem de aprendizagem com que chegam no ensino médio; fornecer material pedagógico em Língua Inglesa tanto físico quanto midiático e jogos de matemática construídos em Língua Inglesa além de entender como os jogos contribuem com o ensino numa perspectiva autônoma, cooperativa e significativa em todas as habilidades necessárias para um aprendizado eficaz de ambas as disciplinas. Ou seja, põe-se então como objetivo principal construir um espaço geridos por alunos visando uma aprendizagem cooperativa significativa, conquistando materiais didáticos e midiáticos para compor esse cenário, e atuar sobre ele replicando ideias, com a finalidade de conquistar mais e mais alunos para aprender inglês.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As atividades lúdicas fazem parte da formação da criança, de tal forma que possibilita o aprendizado ao desenvolvimento em seu todo e perpassa pela adolescência, seja como sujeito social, psicológico ou motor e isso percorre toda fase da criança em sua trajetória escolar, pois estimula o convívio social e consolida outros conhecimentos. Segundo Vygotsky, considera-se quanto às transformações da realidade feita pela criança, através das representações estabelecidas nos jogos e brincadeiras, de modo que a criança consegue traçar até para chegar à maturação intelectual (2015, p.16).

Na perspectiva de Freire (2011), os brinquedos estimulam ao raciocínio, a atenção, concentração,

compreensão entre outros, motivos esses que nos propomos a trabalhar com jogos e fazer conexão com as disciplinas de Língua Inglesa e Matemática, por meio da interdisciplinaridade e do jogo e eventos que desenvolvam habilidades físicas e socioemocionais.

A educação autêntica não se faz de "A" para "B" ou de "A" sobre "B", mas de "A" com "B" mediatizados pelo mundo que impressiona e desafia a uns e a outros, originando visões e pontos de vista sobre eles, do qual estão imbuídos de exigência, pretensões, interrogações e expectativas, mas também desilusões, subentendidas em temas significativos que se constrói o conteúdo programático da educação, dentro de uma perspectiva humanista" (2011, p.116).

Fazendo uma análise da realidade humana, social e verbal dos discentes percebe-se o quanto o autor fala sobre visões despercebidas que não afloram dentro da escola, questões não são resolvidas por individualidades, e nos ensina de uma forma até poética sobre uma educação humana que as vezes está extinta na escola e que precisa resgatarmos a soma das ideias, das diferenças e das faltas, visando superar as desilusões, dúvidas e dificuldades.

Mediante tais perspectivas, nos propomos a partir da junção de estratégias, contribuir para o envolvimento e crescimento na aprendizagem das disciplinas de Língua Inglesa e Matemática, ao passo que fomentamos a partir do lúdico, a alegria da descoberta e protagonismo dos discentes.

3. METODOLOGIA

Buscou-se investigar as causas que contribuem para o baixo índice de interesse e aprovação no ensino de Língua Inglesa e Matemática.

A partir dessa perspectiva junto à Direção Escolar, foi cedido o espaço de uma sala desativada e com o auxílio dos alunos foi revitalizada sob a supervisão da professora orientadora. Assim, organizaram um espaço interdisciplinar que também recebeu ajuda financeira da SEDUC, angariando equipamentos diversos e monitoria remunerada para garantir o seu funcionamento, por meio de projetos como "Minha Escola é da Comunidade", dentre outros. O espaço dispõe de jogos físicos e *software*, TV, revistas, livros, cursos gratuitos de conversação e estratégias de leituras, monitores para socialização de conteúdo. Foi formado um grupo de amostragem composto por 10 alunos das primeiras séries com dois encontros semanais, um outro grupo de alunos que fazem curso de conversação semanalmente, e neste momento atípico o *Instagram* foi criado para interação dos eventos *online*: Sarau de língua espanhola e inglesa trabalhando música, literatura e cultura, com a presença de estrangeiros, imersão da língua espanhola com nativo, desenvolvimento de oficinas semanais com grupo de crianças do fundamental trabalhando as quatro habilidades: *Listening, Speaking, Reading e Writing* atrelada ao ensino de matemática.

A nossa pesquisa é um estudo qualitativo e quantitativo, onde no final de cada bimestre fazemos uma análise comparativa das notas do grupo de amostra dos alunos do ensino médio e fundamental por meio de atividades avaliativas escritas, eventos interculturais na escola e em outras escolas, promovendo apresentação da cultura de intercambistas.

Os instrumentos utilizados para a coleta dos dados foram às observações variadas no campo com os jogos sejam sua confecção e aplicação às atividades de análise e intervenção coletiva do desempenho nas atividades avaliativas e diagnóstico com professores das duas disciplinas e participação ativa dos eventos.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A análise dos resultados aponta que, para a disciplina de Inglês e Matemática, a aplicação da interdisciplinaridade, eventos, o contato mais frequente com a língua e um estudo contínuo e direcionado foi muito eficaz para o equilíbrio na média das mesmas e o interesse em aprender a língua inglesa, pois através dos gráficos e fotos, percebem-se os avanços dos alunos que estudaram com jogos e os que participaram de forma direta e indireta de toda as construções e ações do projeto.

De acordo com as notas dos dois bimestres, obtivemos o aumento das notas tanto na disciplina de inglês quanto na de matemática. Os alunos perceberam que o contato com a língua inglesa de forma mais acentuada assim como matemática desmistificou a ideia que ambas as disciplinas eram difíceis, perceberam que o estudo em cooperativo ativo contribuiu para o aumento das notas.

As fotos dos eventos mostram gradativamente a quantidade de alunos que eram envolvidos em cada ação, também retratam as conquistas e o interesse pela língua, o querer aprender, no que se remete a vinda de uma intercambista está sendo um crescimento imensurável.

A análise dos dados revelou um aumento significativo do rendimento escolar do grupo que estudou a partir dos jogos em suas respectivas disciplinas nos alunos do fundamental o desenvolvimento da escrita e das quatro operações por meio de atividades avaliativas e a participação cada vez maior do envolvimento nos eventos do laboratório e seguimos otimistas diante das análises expostas.

5. CONCLUSÃO

No projeto, em dois anos conseguimos construir um laboratório, conquistamos recursos como TV, computadores, fones, videogames, parcerias com ONGs, professores do SENAC, com escolas do município,

trouxemos uma tailandesa para estudar na nossa escola, conhecemos estrangeiros nos eventos. Assim, os alunos treinaram diversas habilidades não só direcionadas ao estudo da língua, mas, fizeram, a interação e socialização sendo protagonistas, a troca de experiência e conhecimento com o inglês e a matemática por meio da interdisciplinaridade, o sarau, as imersões das línguas, o festival cultural, as oficinas com as crianças, a participação no Geografando Vidas, entre outras, exercendo um papel social, quando eles, simultaneamente ao tempo que aprendiam, ensinavam.

Trabalharam em cima de suas dificuldades, uma das coisas mais importantes da interdisciplinaridade, que é o diálogo e a troca de conhecimento e respeito pelo diferente, sem querer que percam suas propriedades.

Estabeleceu-se uma relação de pertencimento, compromisso e companheirismo com o grupo. Os momentos de interação e diálogos nas intervenções após cada atividade avaliativa, tanto com o aluno como os momentos que aconteceram com os respectivos professores, percebemos que fez diferença na aprendizagem dos alunos, porque eles descobriam que com dedicação, interação e envolvimento do grupo, podem avançar juntos, cada um com suas limitações, algo que nos chamou a atenção foi o empenho do grupo e a preocupação de mobilizar os demais para cantar, ler, criar, apresentar trabalhos nos eventos já citados. Partindo deles, criaram grupos de estudo para reforço no contra turno, apresentação da cultura da intercambista por meio de teatro, visitando outras escolas e as convidando para receberem também uma intercambista.

O mais valioso foi a cooperação do grupo, da escola, de pessoas que não faziam parte da nossa escola que sonharam junto, o diálogo e o conhecimento – professor e aluno, o despertar natural de que não há dificuldade que não possa ser superada, quando se tem disposição para agir sem medo do novo e sem preconceitos.

REFERÊNCIAS

Almeida Filho, J. C. P.; et. alii. A Representação do Processo de Aprender no Livro Didático Nacional de Língua Estrangeira. **Trabalhos em Linguística Aplicada**. vol.17, Campinas, Unicamp, 1991

Almeida Filho, J. C. P.; et. alii. **Dimensões comunicativas no Ensino de Línguas**. Edição comemorativa – 20 anos. 8ª Edição Campinas, SP: Pontes Editores, 2015.

Almeida Filho, J. C. P.; et. alii. Alguns Significados de Ensino Comunicativo de Línguas. **Revista Letras**, PUCCAMP, vol.10 n° 1 e 2, 1991.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

Fazenda, I. (Org.). **O Que é Interdisciplinaridade?** – 2ª. Ed. – São Paulo: Cortez, 2013.

Fernandes, F. Diretrizes e bases. **Folha de S. Paulo**. 12-3-89, p. 3, 1989.

Freire, P. **Pedagogia do Oprimido**, 50. ed. rev. e atual. – Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

Freire, P. **Pedagogia dos Sonhos Possíveis**. São Paulo: Editora UNESP, 2012.

Kishimoto, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

Kishimoto, T.M. **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2014

Oliveira, H. G. (2018) **Os jogos de Língua Inglesa como Meio Facilitador para a Interdisciplinaridade no Ensino Médio e Profissional no Município de Várzea Alegre-Ceará**: estudo de um caso. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) - Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias - FCSEA - Instituto de Educação, Lisboa: Portugal, 2018.

Philppi Jr, A. **Práticas da interdisciplinaridade no ensino e pesquisa** – Baruer Pires, C. M. C, 2015.

Vygotski, L. L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

Vygotsky, L. L. S. **A formação social da mente**. 8ª Ed. São Paulo, Martins Fontes, 2000.

UNESCO. **Educação de qualidade para todos**: um assunto de direitos humanos. Brasília: UNESCO, OREALC, 2008.