



O JOGO COMO ESTRATÉGIA: UMA TRAJETÓRIA RUMO A INTERDISCIPLINARIDADE NO POE/CAPES/UEA¹

Strategies game: a path towards the interdisciplinarity POE/CAPES/UEA

Edilson Morais e Silva²
Ierecê dos Santos Barbosa³

Resumo: O Jogo aplicado como estratégia articuladora do processo interdisciplinar no Projeto do Observatório de Educação/CAPES/UEA – Manaus. Ações que tiveram o Jogo como fenômeno estudado buscando desvelar o seguinte problema de pesquisa: “Quais contribuições podem ser analisadas utilizando o jogo como estratégia interdisciplinar no projeto do Observatório de Educação/CAPES?”. Trata-se de uma observação participante caracterizada como pesquisa de Campo e Qualitativa, com intervenções que partiram de um Projeto Ação entre os componentes do Projeto de Aprendizagem do POE/CAPES/UEA na Escola Estadual Arthur Araújo – Manaus envolvendo Matemática, Língua Portuguesa e Ciências que são conhecidas como “Comunidades Investigativas” as quais se interrelacionam no trabalho com os Descritores evidenciados no PDE. Trabalho que teve como Objetivo Geral: “Compreender a utilização do jogo como estratégia interdisciplinar”. Alguns autores como: Kishimoto (2008, 2011), Fazenda (2003, 2006), Jantsch & Bianchetti (2004), Anastasiou & Alves (2012), Japiassú (1976) facilitaram nossa compreensão epistemológica à respeito do assunto precedendo os Objetivos Específicos: “Fundamentar teoricamente o jogo como estratégia interdisciplinar; Descrever os jogos como estratégias interdisciplinares (na percepção dos sujeitos) do POE e Analisar sua utilização no 8º/9º ano da Escola supramencionada. Os resultados apontaram para um esforço coletivo e desprendimento de zonas demarcatórias de saber, também, a necessidade de não adotarem o jogo como mero passatempo ou distante de alteridade e práxis pedagógica, o que exitosamente conduziu os alunos a um estado de aprendizagem, não sobrepondo o ensino ao prazer do jogar, tampouco, o prazer de jogar à importância do aprendizado, gerando um equilíbrio próprio do jogo na educação.

Palavras chave: Jogo. Estratégia. Interdisciplinaridade.

Abstract: The game used as a strategy articulating the interdisciplinary process in Project Observatory of Education/CAPES/UEA - Manaus. Actions that had the game as studied phenomenon seeking to uncover the following research question: "What contributions can be analyzed using the game as a strategy in interdisciplinary design Observatory Education/CAPES/UEA?". It is characterized as participant observation research and

¹ Trabalho apresentado no II Colóquio do Observatório da Educação na Amazônia, na Universidade do Estado do Amazonas, Manaus/AM, em 26 de novembro de 2013.

² Profissional de Educação Física, Pós-graduado em Docência Universitária, Mestre em Educação - Programa de Pós-Graduação em Educação em Ensino de Ciências na Amazônia (Universidade do Estado do Amazonas – UEA), Pesquisador do POE – Projeto do Observatório da Educação/CAPES/UEA – Manaus/AM. Brasil. E-mail: edilsongadita@yahoo.com.br

³ Licenciada em Pedagogia, Bacharel em Comunicação Social, Mestre e Doutora em Educação, Professora do PPGECA - Programa de Pós-Graduação em Educação em Ensino de Ciências na Amazônia da Universidade do Estado do Amazonas, Pesquisadora do POE – Projeto do Observatório da Educação/CAPES/UEA – Manaus/AM. Brasil. E-mail: ierecebarbosa@yahoo.com.br

Qualitative Field, with interventions that left an Action Project between the components of the Project Learning POE/CAPES/UEA in the State School Arthur Araújo - Manaus involving Mathematics, English Language and Science which are known as "Investigative Communities" which are interrelated in working with words highlighted in the PDE. Work in which the General Purpose: "To understand the use of the game as interdisciplinary strategy. "Some authors such as: Kishimoto (2008, 2011), Farm (2003, 2006), Jantsch & Bianchetti (2004), Anastasiou & Alves (2012), Japiassú (1976) facilitated our understanding epistemological about the subject preceding the Specific Objectives" theoretically substantiate the game as interdisciplinary strategy; describe games as interdisciplinary strategies (in the perception of the subjects) of POE and analyze their use in 8º/9º above the school year. The results pointed to a collective effort and detachment zone demarcation to know, too, need not embrace gambling as a pastime or distant otherness and pedagogical praxis, which successfully led the students to a learning state, not overlapping the teaching at the pleasure of playing, nor the pleasure of playing the importance of learning, generating a proper balance of the game in education.

Key words: Game . Strategy. Interdisciplinarity.

O jogo

O jogo, fenômeno que toma primazia nas praças, parques, salões de jogos, bares, campos, quadras desportivas e que pode ser facilmente compreendido como a arte de se comunicar, de olhar, de se relacionar, encantar, negociar, mentir e por aí vai. Durante os anos sua compreensão tem se ampliado, trazendo consigo novas perspectivas para sua aplicação como estratégia na educação que transcende ao já debatido nos livros que tratam de seu aspecto metodológico ou pedagógico. O jogo assume um novo papel na educação, um aspecto que tende a integrar os demais conceitos e atitudes desejadas pelo professor em seus alunos, procedimentos que envolvem disciplinas em diálogos implícitos e em outros momentos explícitos. O jogo na educação tende a ser encarado como um desafio em que o equilíbrio entre os pólos é o que gera prazer, gosto no aluno. Ao pensar nesta característica podemos entendê-lo também como um desafio tanto ao aluno quanto ao professor, no sentido de aplicá-lo bem, no momento certo e com a metodologia adequada.

Sendo assim, é objetivo da pesquisa compreender como utilizar essa estratégia no âmbito da educação, e mais, a possibilidade de utilizá-la como uma estratégia interdisciplinar, compreensão que se ampliará a partir do diálogo entre a fala dos autores que compõem este trabalho e fundamentam epistemologicamente a pesquisa; além disso, como pesquisa participante, após a aplicação de alguns jogos como estratégia interdisciplinar, objetiva-se descrever os jogos como estratégias interdisciplinares na percepção dos sujeitos envolvidos no Projeto do Observatório da Educação (POE) e, por fim, analisar sua utilização no 8º/9º ano da Escola Arthur Araújo – Manaus, cidade que acolhe contos, lendas, costumes e jogos que ao longo do tempo se perpetuam ora nas brincadeiras de roda, ora nas cantigas, nas rodas de capoeira, nas tradições indígenas, marcando culturas, etnias, costumes próprios de um povo, tempos e maneiras próprias de se manifestar. Esse fenômeno perpassa pelas fases da vida e desde a meninice até a velhice alegra, entristece, enriquece e empobrece. É absurdamente real e, inevitavelmente surreal, subjetivo, imagético.

Numa visão mais ampla, o jogo faz parte da história do homem desde que esse ainda não sabia falar. Em dado momento Gramigna (2011, p. 2) afirma que toda habilidade humana provém do jogo. Mostra ainda que situações diversas apontam o

jogo como uma atividade arquetípica⁴. Ele é manifestação em que “crianças distanciadas por milhares e milhares de quilômetros inventam brincadeiras [...] levam a imaginar que se encontraram e combinaram aqueles rituais, celebrados por meio da brincadeira séria.”. A autora afirma que muito provavelmente, crianças da era paleolítica, brincassem de esconder, guiadas pelo instinto, pelo espírito lúdico e de imitação ou, simplesmente, pela necessidade de recrear-se. Desde os tempos mais remotos, o homem se apropria do jogo na tentativa de se comunicar fazendo uso de gestos e sons, até descobrir a fala e começar um novo jogo: o “jogo de palavras” (GRAMIGNA, 2011).

Ao jogar, transcendemos a esfera da normalidade, tudo pode ganhar cor, cheiro, sabor, som, força, vida. Enquanto o jogo dura, as regras que regem a realidade cotidiana ficam suspensas (HUIZINGA, 2010). Tornamo-nos criança e voltamos à essência, ao riso não fingido, espontâneo, a alegria contagiante, que é um dos aspectos que caracterizam o jogo (KISHIMOTO, 2011).

O Jogo: uma possível estratégia

O desejo aqui não é torná-lo indispensável ao processo de ensinagem, tampouco que na promoção da educação seja uma lenda, uma vez que o jogo tem seu espaço e tempo específicos no movimento da escola. Precisa-se, no entanto, que a essa proposta esteja imbricada a intencionalidade e, porque não dizer, a práxis pedagógica, entendendo o mesmo, não como uma simples brincadeira capaz de distrair os alunos, mas como uma ferramenta extremamente necessária à promoção da aprendizagem, respeitando e pensando o aluno em todas as suas esferas, dotado de instintos, vontades, desejos, com necessidades afetivas, cognitivas, motoras e sociais.

Em tempos de mudanças velozes no seio da sociedade provenientes também dos meios de comunicação que agora mais velozes e disponíveis dão nova forma aos estilos de aprendizagem dos alunos e, por conseguinte, apontam à uma demanda cada vez mais crescente de novas estratégias de ensino por parte do Professor no processo de ensinagem. Uma imprevisibilidade toma conta do cenário educacional, por meio de constantes incertezas, mudanças, quebra de paradigmas e nasce a pergunta: a atuação em sala de aula deve ser a mesma que se fazia no século passado? Como atender as necessidades dos currículos educacionais altamente complexos? Como superar o paradigma professor/aluno/conhecimento? “Quais as formas, jeitos necessários?” (ANASTASIOU & ALVES, 2012, p. 75).

É nesse constante desafio de construção e gerenciamento do ser e fazer docente que emergem as estratégias de ensinagem. Surge, então, a necessidade de aclarar o significado de “estratégia: do grego *strategía* e do latim *strategia*, é a arte de aplicar ou explorar os meios e condições favoráveis e disponíveis, visando à efetivação da ensinagem” (ANASTASIOU & ALVES, 2012, p. 75), sentido propício para abordar um ensino que permita diálogo entre as disciplinas, partido do jogo como estratégia. Entendendo o fazer docente como um processo que perpassa pelos sujeitos nele envolvidos. Bransford et al (2007) afirmam que os seres humanos são vistos como agentes guiados por objetivos, que procuram informações de modo

⁴ Conceito oriundo da psicologia, referente aos símbolos existentes no inconsciente coletivo, comuns a toda humanidade. Tal teoria – inconsciente coletivo – foi criada por C. G. Jung (1875 – 1961). Nela todos nascem com conhecimento que é resultado de experiências já vividas pela espécie.

ativo e ainda que os conhecimentos prévios influenciam no aprendizado (recordação, raciocínio, solução de problemas e aquisição de novo conhecimento).

Concordamos com Branford *et al.* (2007), quando mostram que é no processo educativo que se pensa o que ensinar e a forma de se ensinar e avaliar. “Aprender é uma atividade que acontece no aluno” e é realizada por ele. É um processo individual, e não acontece ao mesmo tempo e intensidade em todos os indivíduos. “Ensinar não é o mesmo que aprender” de modo que se o aluno não aprende, o esforço do professor será inválido! Bordenave & Pereira (2000) abraçam a ideia de que o professor deve ser um animador de grupos, capaz de desafiar os jovens a encontrar soluções criativas, transferíveis e generalizáveis. Bransford *et al.* (2007) afirmam ainda que técnicas aplicadas aleatoriamente não asseguram resultados positivos, que não existe uma prática de ensino que seja universalmente melhor, mostra que a utilização de uma ferramenta dependerá inevitavelmente da tarefa à realizar e dos materiais envolvidos nela. Sendo assim, professor deverá equiparar-se a um estrategista, no sentido de estudar seus alunos, selecionar, organizar e propor as melhores ferramentas facilitadoras para que eles se apropriem do conhecimento (ANASTASIOU & ALVES, 2012).

O professor está na mediação de processos de ensino-aprendizagem, oportunizando melhores alternativas melhores caminhos, processos. O aluno está na direção, pois cabe a ele decidir o que para ele é melhor, a maneira ou meio pelo qual chegará com maior segurança ao destino traçado. Processo altamente pragmático, de mecanismos precisos para se alcançar certos objetivos, mobilizando “meios”, organizando-se em uma estratégia seqüencial e combinatória. “Mais especificamente, esse processo de ensino consistiria em: Planejar, orientar e controlar a aprendizagem do aluno” (BORDENAVE & PEREIRA, 2000, p. 42). Pensar em estratégias não é tarefa das mais fáceis, muitos entraves aparecem na caminhada de um profissional comprometido, de um professor que caminha no sentido contrário ao que está posto como cultura, cultura em muitos casos viciada em considerar o aluno como passivo aprendiz e as estratégias de ensino, meras formas de repasse de conteúdos, sem considerar as diversas formas específicas de aprender, sem levar em conta os tempos pessoais de assimilação de cada aluno e sem verificar se o que ele “ensinou” foi realmente aprendido pelo aluno.

O jogo da disciplina ou nas disciplinas?

O jogo tem sido utilizado como estratégia de ensino em disciplinas diversas, no entanto, isolado quanto às possibilidades de diálogo com os demais campos do saber. Apresentando-se como uma possibilidade a qualquer disciplina, o jogo educativo é prova de que se pode ensinar conteúdos específicos, surgindo com maior evidência nos cenários da matemática, ciências, artes e educação física, mas também utilizado, em muitos casos com um aspecto de distração e/ou passatempo apenas, distante de uma intencionalidade educativa, tampouco como estratégia que permita diálogo entre duas ou mais disciplinas, capaz de vencer algumas dicotomias encontradas na educação. A interdisciplinaridade vem ao encontro dessa necessidade, e é entendida como “a arte do tecido que nunca deixa ocorrer o divórcio entre os seus elementos, entretanto, de um tecido bem trançado e flexível.” (FAZENDA, 2003, p. 29). A interdisciplinaridade na concepção gerada por Fazenda (2003) mediante estudo de autores como Germain (1991) e Petrie (1992) indica seu contexto em um sentido disciplinar, ou seja, parte da relação de ao menos duas

disciplinas como referência, o que para a autora mais que uma necessidade é uma exigência (FAZENDA, 2006).

Entendemos então, que o jogo como estratégia interdisciplinar, é uma das alternativas e não a única solução para o problema da educação. Na concepção de Jantsch e Bianchetti (2004) a disciplinaridade é o “não objeto” da interdisciplinaridade, sendo impossível pensar a interdisciplinaridade sem a base que a sustente, ou seja, sem as disciplinas. Fazenda (2006) discute essa relação quando comenta que o homem só se realiza, só se revela no encontro com o outro, quando fala de alteridade no processo educacional, diz que a presença ativa do professor neste processo relacional é de fundamental importância para que ele saiba aprender com os mais novos, pois são mais criativos e inovadores, mas para se executar uma atividade interdisciplinar pressupõe uma atitude de perceber-se interdisciplinar (FAZENDA, 2003) logo, Japiassú (1992, p. 87 apud JANTSCH & BIANCHETTI, 2004) afirma que seu primeiro dever está em conservar um interesse na pesquisa e em despertar no educando um espírito de busca.

Mas como aplicar atividades que permeiem relações entre as demais disciplinas, vivendo ilhados em suas próprias especializações? É emergente, contribuir e receber contribuições e relações intrínsecas e extrínsecas ao contexto em que foi formado. O autor prossegue propondo que o professor atue como um agente provocador, agindo na desequilíbrio de estruturas mentais rígidas, para um nível mais complexo, gerando no educando um perene estado de apetite. Este jogo de imprevisibilidade gera expectativa no educando.

Considerando que a interdisciplinaridade parte da disciplinaridade (JANTSCH & BIANCHETTI org. 2004), o que o jogo como estratégia interdisciplinar buscaria? Também na visão de Fazenda (2003, 2006) como um trabalho gerado em equipe, encontrando os pontos convergentes, comunicando entre si, relatando, pesquisando, registrando. O jogo nessa perspectiva também parte de uma conversa entre os gestores das demais disciplinas, no sentido de encontrar esses pontos convergentes, na aplicabilidade de uma atividade lúdica, que contemple os aspectos de cada uma das disciplinas e colabore como um jogo educativo, porém mais que um jogo educativo, é um jogo que perpassa as áreas do saber e traga contribuições que venham firmar o saber ou de gerar algum conhecimento interdisciplinar também, porque ele encontra as zonas de convergência, trás consigo a possibilidade de reforçar o conhecimento de forma lúdica, prazerosa segundo Kishimoto (2008, 2011), Marcellino (2003) e Gramigna (2011) que fundamentam os jogos na escola como contribuintes para educação e lazer. Sem desconsiderar as especificidades, produzindo gosto no aluno em adentrar também aquele universo único do saber que é a disciplina que ele está inserido.

A linguagem, aqui pensada, se configura no Jogo, não interdisciplinar, mas aplicado como estratégia interdisciplinar. Uma vez que a intenção não é de fazer mais uma categoria “o jogo interdisciplinar”, o movimento desejado é que categorias já consagradas nos jogos sejam utilizadas como estratégia que colabore com as disciplinas perpassando por elas e encontrando convergências entre as mesmas, considerando, conforme o já exposto, que o saber parte das disciplinas para ser interdisciplinar e conforme o pensamento de Etges (apud JANTSCH & BIANCHETTI, 2004, p. 14).

A Interdisciplinaridade, enquanto princípio mediador entre as diferentes disciplinas, não poderá jamais ser elemento de redução a um denominador comum, mas elemento teórico-metodológico da diferença e da criatividade. A interdisciplinaridade é o princípio da máxima exploração das potencialidades de cada ciência da compreensão dos seus limites, mas, acima de tudo, é o princípio da diversidade e da criatividade (1993, p. 18).

Fica claro não tratar-se de um “sopão do conhecimento”, mas de uma estratégia que só entrará em cena por meio do diálogo e da práxis profissional, que desembocam na parceria, na sinergia entre os sujeitos envolvidos, o professor propõe, entram em acordo, regras são estabelecidas e possibilidades surgem dessa relação. Fazenda (2003) explicita fundamentos de uma prática docente interdisciplinar, dentre eles a “parceria”, considerada por ela como categoria mestra recebendo o nome de “mania”.

Mania de compartilhar falas, compartilhar espaços, compartilhar presenças. Mania de dividir e, no mesmo movimento multiplicar, mania de subtrair para, ao mesmo tempo adicionar, que, em outras palavras seria separar para, ao mesmo tempo, juntar. Mania de ver no todo a parte ou o inverso – de ver na parte o todo.

Mania de ver a teoria na prática e a prática na teoria. Mania de ver possibilidade na utopia e utopia na possibilidade. Mania de tornar o uno em múltiplo e o múltiplo em uno e de tornar o anônimo em identidade e a identidade em novo anônimo (FAZENDA, 2003, p. 84).

Para a autora a parceria incorre na tentativa do diálogo com outras formas de conhecimento. Seria a possibilidade de que um pensar venha se complementar no outro, na partilha, na descoberta, no enriquecimento intelectual. A proposta aqui apresentada (o jogo como estratégia interdisciplinar) está distante dos modismos ventilados em nosso país em determinado tempo histórico. Vale-se da história, da epistemologia, pois em Fazenda (2003) é fundamental conhecermos o movimento teórico da interdisciplinaridade nas últimas décadas, uma discussão epistemológica aprofundada e atual, reflexão sobre os impasses vividos pela ciência atualmente, as crises de teorias, modelos, paradigmas, restando aos educadores imergir nas origens das incertezas e dúvidas para conceber uma educação que enfrente essa crise do conhecimento e da ciência (FAZENDA, 2003).

O POE e suas articulações

A pesquisa desenvolvida no Programa do Observatório de Estudos/CAPES/UEA no interior de uma Escola Estadual de Manaus trouxe a tona embates próprios de um trabalho desafiador, em que professores e pesquisadores estavam imbricados em um trabalho interdisciplinar, com diferenças peculiares a cada formação seria comum que alguns embates surgissem no processo, o POE, como carinhosamente foi nomeado, estava em seu segundo ano e, adentrando a etapa de aplicação das metodologias centradas na interdisciplinaridade, uma vez que nos servimos de vasto diagnóstico realizado no ano anterior na escola e também de amplo quadro de teóricos que muito nos ajudaram na compreensão do fulcro da pesquisa.

Após vários desenhos metodológicos que integravam pesquisadores e objetos distintos de estudos em torno da interdisciplinaridade, o projeto de aprendizagem

nascia e esta pesquisa engrenava perfeitamente assumindo a estrutura requerida pela metodologia que o POE aplicaria no “coração da escola”. Nossas intervenções começariam com o intuito de abordar descritores evidenciados em dissertações que diagnosticaram a necessidade de trabalhá-los na escola-campo, sustentado por três pilares caracterizados pelas comunidades investigativas de Língua Portuguesa, Matemática e Ciências por meio das naturezas “in vivo” caracterizando nossas ações coletivas interventivas na escola-campo e “in vitro” em leituras particulares e coletivas em nível de ações investigativas. Os pesquisadores, ainda que com objetos de estudos distintos, estariam interligados pela característica própria do trabalho interdisciplinar, mola mestra do mesmo e que, na verdade, seria o grande desafio da equipe envolvida. Alguns pesquisadores assumindo exclusivamente o estudo do desenvolvimento da competência leitora, outro da competência escritora, da resolução de problemas, portfólio e em nosso caso, o jogo dentro de duas perspectivas já mencionadas, a interventiva e a investigativa. Assumindo procedimentos distintos para cada uma delas.

O projeto de aprendizagem desencadeou algumas oportunidades que compartilharemos brevemente a seguir, tendo como foco central as ações precedidas pelos jogos.

Partilhando olhares

Um Sarau Literário marca o início de nossa intervenção na escola e surge no momento em que se pensa como adentrar à escola-campo sem causar aversão ou desconforto nos alunos. A atividade iniciou com esclarecimento acerca do que é o POE, seguido de apresentação formal dos interventores e dos objetivos do trabalho na escola. Após esse momento fizemos a primeira atividade com o intuito de gerar um clima amistoso, descontraído e propício para o primeiro dia de aula, a atividade que é conhecida como um “brinquedo cantado” chamado: “Arrã, sã, sã” foi aplicada no gênero cumulativo em que se aprendia primeiro a música e, a ela, se acrescentavam gestos, indo de um nível de dificuldade menor a um maior, em progressão pedagógica, acelerando conforme suas repetições, aproximando corporalmente os integrantes do POE com os alunos da escola.

Percebemos que pelo fato de essa atividade gerar muita descontração, o riso era inevitável, a tentativa de acerto, a atenção dedicada pelos alunos e professores, o envolvimento foi notório. Essa atividade, bem como a próxima, foram adotadas em virtude da necessidade emergente, não como intenção interdisciplinar. Com isso, começamos a entender que havia mais a respeito das possibilidades de utilização do jogo podendo ser analisado e, que faziam parte de ações periféricas que desembocariam no bom andamento de nossa intervenção. Na feita, seguimos com aplicação de outra atividade emergente, um jogo adaptado, uma vez que dele prevaleceu somente a metodologia e o conteúdo foi substituído por outro.

A atividade se chama: “furacão”, consistiu em nomear cada componente do trio formado como: “inquilino”, “parede direita” e “parede esquerda”. A dinâmica da atividade era proposta pelo orador que ficaria ao centro dos vários trios formados e ditaria os nomes: inquilino, parede direita, esquerda, aleatoriamente. O integrante solicitado deveria sair de seu trio para compor outro e, caso o orador falasse a palavra “furacão”, todos os trios se desfariam e seriam formados outros permitindo ao mesmo sair da condição de orador, passando a fazer parte de um trio e o jogador que sobrasse fora dos trios daria continuidade a atividade, tornando-se o novo

orador. A adaptação a esse jogo se deu pela necessidade de explicar aos alunos o que era um Sarau. Buscamos os gêneros constitutivos de um Sarau e firmamos: poesia, música, pintura e substituímos pelas posições já consagradas no jogo anteriormente mencionado e ao falar “sarau” os trios se desfariam e o orador podia participar como jogador e algum jogador sem trio seria o que daria continuidade a oralidade da brincadeira.

As contribuições percebidas pela atividade in loco e, posteriormente, nas filmagens foram que os alunos, depois da mesma, perderam a característica de ouvintes passivos passando a participantes ativos, uma vez que o jogo proposto os colocava na condição de oradores. Os alunos não se negaram a ir ao centro da roda, brincaram e demonstraram um efeito positivo (sorriso) e disposição. O Sarau se desenrolou com a participação ativa dos envolvidos, prova que a estratégia utilizada ajudou na compreensão dos gêneros constitutivos do Sarau e ainda, desenvolveu um ambiente propício para a participação, tanto de alunos, quanto de professores.

A próxima atividade realizada foi o “jogo das algemas” que desenhamos com a intencionalidade de aproximar a atividade física dos elementos trabalhados em português e matemática na resolução de problemas. A atividade consistia em colocar algemas feitas com barbante nos pulsos, formar duplas com colega de sua escolha, um dos parceiros deveria colocar seu barbante por entre o barbante do seu par e algemar-se. Regras foram impostas: “não soltar as algemas dos pulsos, apenas desvencilhar-se do colega sem soltar-se de suas próprias algemas, não cortar, quebrar, desamarrar as mesmas, não interferir na tentativa dos colegas, mostrar o caminho percorrido para que se desvencilhasse do colega e suas algemas.”.

Para essa atividade, encontramos a turma muito agitada, o nível de concentração foi baixíssimo para esclarecimento das regras. Após alguns minutos de tentativa, conseguimos explicar as regras e, ficou claro para os investigadores, que atividades práticas em sala não eram comuns aos alunos. Os alunos se divertiram muito tentando soltar-se das algemas do colega, alguns forjaram o cumprimento da prova não conseguindo cumprir com o determinado na regra do jogo que seria mostrar o caminho percorrido pela dupla para sua soltura. Os demais, não conseguiram com o objetivo do jogo, percebemos que faltava concentração e implementar na atividade o caráter não de tentativa descomprometida, mas de levá-los a sentirem-se desafiados. Aproveitamos o ápice da atividade para encerrá-la, deixando o aluno com desejo de descobrir o enigma.

Na aula posterior, levamos a solução do problema ressaltando elementos importantes da matemática e língua portuguesa, como regras, atenção nas informações, levantamento de hipóteses e deduções. Por fim, apresentamos a resolução do problema por meio das regras estipuladas no jogo. O jogo ainda se via desvencilhado de uma característica interdisciplinar, no entanto, conseguíamos ver focos de possibilidade de abordagem de conteúdos de outras disciplinas por meio da mesma atividade.

Crescendo nessa compreensão, “o jogo do dado”, assim nomeado por abordar os gêneros textuais nas faces de um dado grande confeccionado exclusivamente para o próximo encontro, trás em sua metodologia, provas envolvendo cada um dos gêneros trabalhados nas aulas anteriores pela equipe de professores. As provas contemplaram língua portuguesa e ciências. Chamou-nos atenção a execução de uma das provas em que o conteúdo estudado na disciplina Ciências foi destacado, a

equipe teria que representar uma poesia sobre o aparelho locomotor, assunto que estava sendo ministrado na disciplina ciências e que a equipe apresentou com êxito apontando e gesticulando perfeitamente os pontos destacados na poesia, além de expressarem-se por meio da narração e corporeidade.

Essa atividade, após as análises do grupo de pesquisadores, apresentou uma característica multidisciplinar, uma vez que o planejamento e provas do jogo foram acordadas por grande parte do grupo de interventores, no entanto os conteúdos não se relacionavam e continuavam conglomerados dentro de um mesmo jogo. O êxito e participação ativa foram destacados na atividade, ainda nos momentos finais da aula os alunos não reclamaram e permaneceram ativos em todo o processo, além das narrativas positivas a respeito da atividade por parte dos mesmos e do desejo de continuar jogando ainda depois da camp de saída bater.

A próxima intervenção realizada por meio do jogo teve como veículo primário o “Tangram (1ª. Aula)”. Jogo de origem chinesa utilizado aqui na disciplina Matemática para abordar as formas geométricas, desde a construção do brinquedo até sua utilização. Para isso, levamos papel cartão e tesoura sem ponta para cada aluno, apresentamos a lenda do tangram abordando um pouco da geografia, lugar de origem do jogo, população, idioma, características marcantes e depois fizemos uma oficina de recortes e montagem do Tangram, ensinando e/ou recordando as formas geométricas advindas dos recortes. Após esse momento partimos para experimentação do jogo, com imagens que deveriam ser reproduzidas por cada aluno em seu Tangram. A atividade fluiu muito bem, houve participação, integração, socialização, sociabilização, os alunos foram para o chão da escola sem convites e manusearam o jogo com prazer.

Percebemos nesse primeiro momento da atividade que os alunos responderam bem a primeira intervenção e que estavam prontos para o segundo dia, momento que combinaríamos algumas estratégias de jogo para abordar conteúdos de várias disciplinas em uma mesma atividade (2ª. Aula) utilizando uma dinâmica para trazer a tona conteúdos trabalhados na Disciplina Ciências (os órgãos do sentido) e língua portuguesa na leitura e interpretação, abordando exclusivamente o descritor “encontrar informações explícitas no texto”.

Houve participação de todos os interventores desde o momento da elaboração das provas até a confecção das mesmas. Fazendo perguntas, dando sugestões, elaborando textos, tirando dúvidas. As tarefas foram distribuídas, o descritor: “Localizar informações explícitas no texto” foi contemplado e as disciplinas estavam totalmente abraçadas. A dinâmica do jogo se deu em trios que tiveram como missão o transporte da informação e execução da tarefa. O texto seria lido pelo primeiro componente que estaria com uma fita na boca (impossibilitado de utilizar a fala) passaria a informação ao segundo apenas por meio de gestos, esse interpretaria os sinais e com as mãos para trás falaria o que compreendeu ao terceiro integrante, que por sua vez, com uma venda nos olhos, iria executar a informação ouvida com a ajuda dos demais que, não poderiam tocá-lo, apenas orientá-lo na montagem da imagem advinda da informação explícita descrita no texto de seu trio. Uma atividade rica em experiências sensoriais, motoras, cooperativa e desafiadora.

Para essa atividade, vários Tangrams foram colados no TNT e fixados na parede, servindo de base para os grupos que tinham textos diferentes, portanto, imagens distintas para montar. A dinâmica do trio permitiu contemplar o conteúdo de Ciências, Órgãos dos Sentidos; a Matemática na montagem do Tangram que

imprescindido do conhecimento das Formas Geométricas para que possa ser narrado pelo companheiro e executado pelo último integrante; a Língua Portuguesa foi brindada com os textos confeccionados pelos interventores e objetivava abordar na atividade o D1 - “Encontrar informações explícitas no texto”.

Percebeu-se que os alunos se sentiram desafiados e estimulados a participar, com exceção de uma aluna que faz parte de uma tribo urbana e quase sempre se abstém de envolver-se nas atividades práticas. Alguns alunos que mostravam-se desinteressados em outros momentos de intervenção, sentiram muita dificuldade na realização da prova, chegando ao final do tempo estipulado sem conseguir concluí-la, isso nos deu subsídio para orientá-los quanto ao envolvimento e participação nas aulas ajudando-os também na reflexão sobre suas ações, os demais alunos que participaram ativamente das aulas, apesar de sentirem um nível maior de dificuldade conseguiram concluí-la antes do tempo.

Dos sete trios formados para a prova, um não conseguiu concluí-la, dois chegaram à conclusão errada e quatro fizeram a atividade corretamente. Vale ressaltar que alguns, após a finalização da prova e tiragem das vendas, ao lerem o texto com mais atenção, perceberam que haviam feito o tangram errado! Isso mostra que eles aprenderam, mas a dinâmica do trio falhou em algum momento. Essa atividade caracteriza-se também como um jogo cooperativo que depende do envolvimento ativo de todos para acontecer. Aqui foi utilizado como estratégia interdisciplinar incentivando, tanto alunos, quanto interventores ao desenvolvimento da Competência Leitora, uma vez que precisamos adentrar a conteúdos específicos de cada uma das disciplinas, requerendo de nós um conhecimento maior para planejamento e intervenção.

Por fim, a realização de um grande “Circuito” com dinâmicas e questões propostas em cada uma das estações, marca a última estratégia de jogo aplicada com finalidade interdisciplinar em que professores e pesquisadores se debruçaram sobre os conteúdos propostos em sala de aula nas três disciplinas contempladas pelo projeto. Depois de formados os grupos de alunos para o jogo no formato circuito, os mesmos passaram pelas estações montando quebra-cabeças da Tabela Periódica, resolvendo questões em que Matemática (Equações do Segundo Grau) se viam atreladas à Língua Portuguesa e vice versa, o mesmo acontecendo entre Língua Portuguesa e Ciências e ainda com estações em que os alunos foram contemplados com a disciplina Educação Física que relacionou as atividades físicas aos conteúdos de Matemática. As estações foram elaboradas pelos professores das disciplinas e coube aos pesquisadores apenas o registro do evento e a organização do material e a disposição do circuito em que a interdisciplinaridade foi o foco central. Os alunos participaram e ao final, pediram aos Pesquisadores que elaborassem novas atividades como essas, elogiando a atuação da equipe com um sentimento notório de satisfação.

As impressões finais

Percebeu-se entre o grupo de pesquisadores, uma atuação progressiva rumo a interdisciplinaridade, passando impreterivelmente pela disciplina, seguindo para multidisciplinaridade e, por fim, chegando a alcançar nosso objetivo com a estratégia de jogo, a interdisciplinaridade entre Língua Portuguesa, Matemática e Ciência e já na última proposta, implementando a disciplina Educação Física no diálogo através do Circuito proposto.

As atividades descritas não trazem um caráter prescritivo, uma vez que a interdisciplinaridade por meio do jogo surgirá com base no diálogo entre o corpo de proponentes, respeitando o nível maturacional dos alunos, as peculiaridades gerais da turma, as dificuldades características da escola, professores, alunos, do nível de envolvimento e comprometimento da equipe e como visto em Fazenda (2003) e compreendido durante o processo de elaboração da proposta e aplicação da mesma, a “alteridade”, humildade científica, humildade pedagógica, todos altamente implicados no sucesso de atividades com este fim.

Os professores das disciplinas foram integrados ao POE quando além de ministrar os conteúdos, elaboravam as atividades de jogo para cada estação do circuito, o que contribuiu, e muito, para gerar um sentimento de pertença quanto ao Projeto e socialização com os demais pesquisadores, sendo impressionante o nível de relação tecido por eles nas disciplinas envolvidas em cada estação do circuito.

Pesquisadores relataram o maior envolvimento dos alunos por meio da disponibilidade da estratégia de jogo. As análises dos vídeos e fotos ajudaram quanto à percepção do envolvimento da turma e apontaram um nível bem maior de participação do que o empreendido em sala de aula pelos alunos. Havendo maior concentração no momento de responder as questões quando a equipe dispunha da estratégia de eleger o componente que mais dominasse o assunto para responder a questão na estação do circuito.

Outro fato interessante foi a percepção que a equipe de pesquisadores teve mediante a fala dos alunos no momento da entrevista em que os mesmos afirmavam não partilhar de espaços como aqueles, não ter aulas práticas de outras disciplinas tampouco de Educação Física, o que por certo contribuía com a falta de concentração em sala de aula, e com o pouco envolvimento nas atividades propostas anteriormente pelos professores. Os alunos mostraram-se ainda entusiasmados para realização de outros jogos, elogiaram a elaboração do Circuito e perceberam o nível elevado de integração entre professores, pesquisadores, disciplinas e temas.

Estar no POE refinou nosso olhar quanto à interdisciplinaridade. A busca pela aplicação do Jogo como estratégia interdisciplinar transpareceu integralmente no momento que realmente os interventores partilharam seus olhares e abriram espaço para o novo, saindo de suas zonas demarcatórias, adentrando por meio do desenvolvimento da leitura e troca de experiências a novos espaços. Há muito acerca da interdisciplinaridade, modismos sendo ventilados aos quatro cantos do país, no entanto, precursores desse estudo nos anteciparam que haveria de se ter planejamento participativo, descobrir-se no outro, dialogicidade e muita persistência.

Ser competente em alguns contextos é altamente desafiador e requer boa vontade, esforço coletivo e não encerrar-se em casulos de saber. A experiência vivida no POE permitiu-nos uma verdadeira catarse (limpeza, purificação), na qual a necessidade do outro se impõe e se faz nossa necessidade. Percebeu-se um amadurecimento por parte dos professores e alunos. Nosso maior desafio se dá no aprimoramento da escuta, tanto dos alunos, quanto dos pares. Tornamo-nos sensíveis ao outro, a interdisciplinaridade trouxe à tona esse valor.

Encontramos na interdisciplinaridade uma sinergia possibilitada através do diálogo numa canção que nunca se cala e ao mesmo tempo sempre se faz nova. No fervor dessa canção um motivo, um convite à dança, dança de papéis que segue um ritmo

preciso, um ajuste latente pelo entrelaçar de mãos unidas em um único propósito, nesse entrelaçar a troca intencional e ao mesmo tempo imprevisível. Um motivo racional, marcado pelos tempos e contratempos e, ao mesmo tempo, romântico marcado pela história e pelo fascínio de quem estará sempre disposto a um novo encontro, a um novo recomeço, a uma nova festa.

Referências

- ANASTASIOU, Léa das Graças C. **Processos de Ensino na Universidade: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula**. 10. ed. Joinville, SC: UNIVILLE, 2012.
- BORDENAVE, Juan D. e PEREIRA, Adair M. **Estratégias de ensino-aprendizagem**. 21. ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2000.
- BRANSFORD, John D. (Org); BROWN, Ann L.; COCKING, Rodney R. **Como as pessoas aprendem: cérebro, mente, experiência e escola**. São Paulo: Senac, 2007.
- FAZENDA, Ivaní C. Arantes. **Interdisciplinaridade: História, Teoria e Pesquisa**. 11. ed. São Paulo: Editora Papyrus, 2003.
- FAZENDA, Ivaní C. Arantes (org.). **Didática e Interdisciplinaridade**. 11. ed. São Paulo: Editora Papyrus, 2006.
- GRAMIGNA, Maria Rita. **Jogos de Empresa**. 2. ed. 5. reimp. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo Como Elemento Da Cultura**. 6.ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.
- JANTSCH, Ari Paulo e BIANCHETTI, Lucídio (org). **Interdisciplinaridade: para além da filosofia do sujeito**. 7. ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2004.
- JAPIASSÚ, Hilton. **Interdisciplinaridade e patologia do saber**. Rio de Janeiro: Imago, 1976.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. 2.ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2008.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lúdico, educação e educação física**. 2. ed. Rio Grande do Sul: Editora Unijuí, 2003.