

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PEDAGOGIA**

**CARLA ROSANE MAUS**

**O LÚDICO E A INTERDISCIPLINARIDADE EM SALA DE AULA**

**Porto Alegre  
2010**

CARLA ROSANE MAUS

O LÚDICO E A INTERDISCIPLINARIDADE EM SALA DE AULA

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como requisito parcial  
à obtenção do grau de Licenciatura  
em Pedagogia pela Universidade  
Federal do Rio Grande do Sul  
Orientador: Dr. Leonardo Sartori Porto  
Co-orientadora: Dra. Jaqueline Santos  
Picetti

Porto Alegre  
2010

## **AGRADECIMENTO**

Agradeço, em primeiro lugar, a Deus, ao meu esposo, ao meu filho e a minha nora, por me auxiliarem no decorrer desta caminhada.

## RESUMO

Esta pesquisa é fruto da minha inquietação quanto à presença do lúdico em sala de aula como mobilizador de um trabalho interdisciplinar. Tenho como objetivo refletir sobre a contribuição do lúdico na elaboração de um trabalho interdisciplinar em sala de aula. Busquei informações, teorias e exerci a prática para responder às minhas indagações, estruturando um trabalho em três etapas: o lúdico e a educação, o que é interdisciplinaridade e a análise de atividades interdisciplinar e lúdica em sala de aula. O levantamento do referencial teórico foi realizado por meio de estudos e práticas sobre a importância do lúdico, sua relação com o desenvolvimento e a construção do conhecimento da criança, e como o mesmo pode promover a interdisciplinaridade na sala de aula. A segunda etapa, das coletas de dados, foi realizada no decorrer do estágio curricular do curso de Pedagogia Modalidade a Distância da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Essa foi de forma investigativa e mediante uma pesquisa qualitativa, numa turma de terceiro ano do Ensino Fundamental, de uma escola pública municipal na cidade de Novo Hamburgo. Para mim, as brincadeiras, quando trabalhadas num momento certo e utilizadas para seguirem uma linha de raciocínio sobre o conteúdo escolar, não só podem servir de desafio para que o aluno se torne interessado pelo assunto que o professor quer ensinar, como também podem despertar a vontade do educando sair em busca de novos conhecimentos, explorando-os e expandindo-os. A interdisciplinaridade ocorreu de forma “natural”, pois o lúdico fez um “elo” para que os conteúdos curriculares fossem trabalhados num âmbito globalizado. As evidências são a minha maior força, apresentadas nesse trabalho. É de suma importância relatar que também a partir dos estudos teóricos (SÁ, KISHIMOTO, FORTUNA,...) que no ato do brincar a criança entra em contato com a realidade externa, estabelece vínculos e passa a interagir com o mundo. Assim, inicia-se o conhecimento do mundo e conseqüentemente de si própria, gerando o auto-conhecimento, condição esta imprescindível para a busca de sua autonomia.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Interdisciplinaridade. Construção do conhecimento. Sala de aula. Relação professor-aluno.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	6
<b>1 O LÚDICO E A EDUCAÇÃO</b> .....	10
<b>2 O QUE É INTERDISCIPLINARIDADE?</b> .....	16
<b>3 ANÁLISE DE ATIVIDADES INTERDISCIPLINARES E LÚDICAS EM SALA DE AULA</b> .....	20
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
REFERÊNCIAS.....	30

## INTRODUÇÃO

Desde que eu estudava nas séries iniciais, na época o primário, por volta de 1976, tinha que estar "acompanhando a idéia de aprender memorizando", sendo uma das questões exigidas: decorar a tabuada. Nunca decorei!

Anos atrás, não entendia porque não conseguia memorizar os números da tabuada, hoje explico: não fazia sentido o memorizar para mim, pois para que usaria a mesma, nada me era falado, mas a exigência era total: DECORAR.

Lembro que a professora avisava que quem não decorassem ficaria sem o recreio, pois havia avaliação, teste oral.

As aulas eram tristes, onde desafios e o porquê de se aprender não eram importantes de serem feitos e falado pelo professor. Também, os conteúdos eram "repartidos" e, nós, estudantes, éramos como "tábuas rasas", indo para a escola para decorar uma gama de conhecimentos já prontos e, com sentido duvidoso para mim. Em silêncio me interrogava:

\_\_\_Por quê? Para que? Como? Eu poderia falar o que eu sabia, valia?

Com o tempo, fui percebendo que a vida me traria situações de problemas-soluções e assim poderia colocar em prática o que havia aprendido com o meu esforço máximo e, digo, tive que formar estratégias próprias para aprender a tabuada e, que não a decorei, mas aprendi de outra forma.

O tempo passou e poucas coisas mudaram. Então fiz minha formação no magistério (1985) e, meus estudos trouxeram teorias e pouca prática, o que me confundiu por muito tempo como educadora.

No ano de 1986 tive uma turma de alfabetização e utilizei, com a mesma, um método para "ensinar" a ler e a escrever: decorar da família silábica. Poucos alunos se alfabetizaram e, na verdade, acredito que tanto para mim, quanto para eles, as aulas não faziam muito sentido, explico-me, neste exemplo: A palavra "lata" era uma introdução e, era importante para eles!? Havia ou não associação da palavra com as famílias silábicas: la-le-li-lo-lu/ta-te-ti-to-tu!?

Concluo que tanto em minha fase como aluna quanto professora, era simplesmente o decorar; onde sem o lúdico, nem o respeito ao conhecimento informal trazido pelos alunos e, numa metodologia onde os conteúdos eram

trabalhados de forma fragmentada, sem a interdisciplinaridade, o insucesso era muito provável. E foi. Apesar dos esforços!

Ao pensar nessa turma de alfabetização, que necessitariam, juntamente comigo, aproveitar para que ocorresse a interação com o conhecimento, relacionei com essas palavras de Freire (2000, p.58):

Em lugar de comunicar-se, o educador faz "comunicados" e depósitos que os educandos, meras incidências, recebem pacientemente, memorizam e repetem. Eis aí a concepção "bancária" da educação, em que a única margem de ação que se oferece aos educandos é a de receberem os depósitos, guardá-los e arquivá-los.

O tempo passou, e devido a minha inquietude, não conseguia sentir-me à vontade realizando um trabalho "mecânico", achando que os conteúdos até eram importantes, mas não davam suporte para continuar lutando com a minha convicção: a importância do lúdico.

Minhas aulas eram cansativas, onde o "passar o conhecimento" tornava-se uma tarefa exaustiva e a minha forma crítica de pensar estava abalada. Estudei, por conta própria, algumas dissertações sobre construtivismo. Fiz o vestibular para a Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e a partir dos novos estudos minha prática foi mudando. Com ajustes teóricos e muito esforço acredito estar no caminho certo, fazendo mudanças em minhas práticas pedagógicas, buscando minha autoria com expressão, na busca de minha autonomia.

Na realidade, há práticas pedagógicas com a inexistência absoluta de brinquedos e momentos para brincar na escola. São nos pátios, várias vezes, que encontramos alguma atividade lúdica, com alguns brinquedos, muitas vezes, não atraentes. Os brinquedos mais atraentes estão apenas nas classes de Educação Infantil<sup>1</sup>, pois nas classes de Ensino Fundamental as práticas, momentos para brincar na escola e brinquedos, são ainda vistos com alternativas de "não seriedade" e "improdutividade". Afinal, para muitos, ainda, os alunos vieram para "aprender, não para brincar".

Nesse trabalho proponho colocar argumentos que demonstram a contribuição do lúdico para se fazer um trabalho interdisciplinar em sala de aula. Tal

---

<sup>1</sup> Nível de ensino dos zero aos cinco anos de idade.

reflexão terá como base meu estágio curricular no curso de Pedagogia Modalidade a Distância<sup>2</sup> da UFRGS.

Esse estágio realizei com a turma (terceiro ano do Ensino Fundamental) em que atuo profissionalmente e essa se apresentava, desde o início, muito insegura, pedindo muita cópia e exercícios repetitivos e de memorização, como encher linha.

Os alunos até me perguntaram quantos cadernos iriam usar; se usariam um para cada matéria como Matemática, Estudos Sociais, Ciências e Português.

Lembro que, ao iniciar meu estágio, nesse ano (2010), desde o princípio me senti desafiada a promover aulas lúdicas, onde o brinquedo e brincadeiras fariam parte desse processo, na busca da construção do conhecimento. E, com muita satisfação pude constatar que a interdisciplinaridade “andou” junto com o desenrolar deste processo: a construção do conhecimento, numa metodologia onde os conteúdos não foram trabalhados de forma fragmentada.

Há muitos jogos na escola em que trabalho. Porém, esses ficam numa sala própria e somente eu poderia buscar e entregar aos alunos. Então, eu e os alunos resolvemos que iríamos confeccionar alguns jogos para a sala e assim fizemos. No decorrer dos meses, conforme a necessidades, conteúdos que estavam sendo trabalhados e interesses de meus alunos, fizemos muitos jogos, entre eles: jogo da dezena, jogos de compor e decompor (base 10), bingo de palavras, alfabeto móvel, trilhas, quebra-cabeças, jogos de memória, etc.

Pude perceber que para meus alunos o prazer em participar desses "desafios" foi enorme, e pude observar que os mesmos tornavam-se mais cooperativos, solidários, participativos e dinâmicos.

Então, notei que nas aulas os alunos queriam intensificar os estudos, e eu, estrategicamente, fazia como que um "circuito", explorando diferentes conteúdos, e eles apresentavam retorno, demonstrando saberem mais do que eu acreditava.

Logo, a partir dessa prática de estudo (estágio curricular do Pead) construí a hipótese de que o lúdico, como desafio na educação, faz despertar o senso das crianças na busca de construir sua própria visão do mundo. Acredito também que o lúdico pode fazer com que os alunos tragam o conhecimento informal (conhecimentos elaborados no ambiente familiar e comunitário) para a sala de aula,

---

<sup>2</sup> Pead.



onde a interdisciplinaridade pode acontecer; isto num contexto onde cada elemento se entrelaça com os outros.

Logo, construí a seguinte problemática de pesquisa que desenvolvo nesse trabalho: como a ludicidade pode contribuir na elaboração de um trabalho interdisciplinar em sala de aula? Para tanto, tenho como objetivo refletir sobre a contribuição do lúdico na elaboração de um trabalho interdisciplinar em sala de aula.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, pois, segundo Neves (1996, p.2) “[...] compreende um conjunto de diferentes técnicas interpretativas que visam a descrever e a decodificar os componentes de um sistema complexo de significados”.

Essa investigação qualitativa caracteriza-se como um estudo de caso, pois, conforme Godoy (1995, p.25) “Visa ao exame detalhado de um ambiente, de um sujeito ou de uma situação particular”, neste caso, minha sala de aula, meu estágio.

Esse trabalho está embasado nos estudos de Kishimoto (2006), Becker (1992), Freire (2000), Ferreiro e Teberosky (1988), entre outros que compartilham da mesma posição pedagógica.

No primeiro capítulo abordarei sobre o tema da ludicidade e a educação. No segundo capítulo abordo a temática da interdisciplinaridade e como essa se relaciona com a ludicidade em sala de aula. Já no terceiro capítulo, faço uma análise, relacionando com as ideias desenvolvidas sobre as temáticas da ludicidade e a interdisciplinaridade, da minha prática no estágio curricular no curso de Pedagogia Modalidade a Distância da UFRGS. Nas considerações finais, busco responder a questão de pesquisa, demonstrando a importância da ludicidade e da interdisciplinaridade na educação.

## 1. O LÚDICO E A EDUCAÇÃO

A partir de minha experiência como educadora, acredito nas oportunidades que o lúdico possibilita: aprendermos mais efetivamente por meio de desafios, sendo uma maneira produtiva de se construir o conhecimento; o desafio de se trabalhar através da cooperação e, o lúdico também como um instigador da interdisciplinaridade, reforçando a possibilidade do professor em saber com mais precisão o que os alunos já sabem e possibilitando conhecer melhor as necessidades e os interesses dos educandos.

Tal questão me reporta às investigações de Kishimoto (2006) que nos alerta que:

O jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Para Piaget (1967), o jogo é a construção do conhecimento; principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade chegando à representação e, finalmente, à lógica (p. 95-96).

Logo me pergunto: o que acredito, enquanto professora, quando tenho a pretensão de desafiar meus alunos em busca do conhecimento? E a resposta que tenho é de que acredito no construtivismo.

Há professores que ainda afirmam que o conhecimento é algo que entra pelos sentidos - algo que vem de fora da pessoa, é sentido por esse indivíduo como uma vivência. Esses professores, com o conhecimento teórico ou não dessa questão, trabalham em cima de uma concepção empirista. Podemos dizer que empiristas são aqueles que pensam que o conhecimento acontece porque "entra pelos sentidos" e não porque agimos. Para complementar, trago as idéias de Becker (2001):

Falemos como na linguagem epistemológica, em sujeito e objeto. O sujeito é o elemento conhecedor, o centro do conhecimento. O objeto é tudo o que o sujeito não é. – O que é o não-sujeito? – o mundo no qual está mergulhado: isto é, o meio físico ou social. Segundo a epistemologia que subjaz à prática desse professor, o indivíduo, ao nascer, nada tem em termos de conhecimento: é uma folha de papel em branco; é tabula rasa. É assim o sujeito na visão epistemológica desse professor: uma folha de papel em branco. Então, de onde vem o seu conhecimento (conteúdo) e a sua capacidade de conhecer

(estrutura)? Vem do meio físico ou social. Empirismo é o nome dessa explicação da gênese e do desenvolvimento do conhecimento [...] (p. 16-17).

Também há professores que acreditam que se conhece porque já se traz algo inato ou programado na bagagem hereditária para amadurecer mais tarde, em etapas previstas. São os apriorista, que pensam que o conhecimento acontece em cada indivíduo, porque ele traz já em seu sistema nervoso, o programa pronto. Segundo Becker (2001):

“Apriorismo” vem de a priori, isto é, aquilo que é posto antes como condição do que vem depois. – O que é posto antes? – A bagagem hereditária. Esta epistemologia acredita que o ser humano nasce com o conhecimento já programado na sua herança genética. Basta um mínimo de exercício para que se desenvolvam ossos, músculos e nervos e assim a criança passe a postar-se ereta, engatinhar, caminhar, correr, andar de bicicleta, subir em árvore... assim também ocorre com o conhecimento (p.20).

Nas minhas experiências em sala de aula, foi difícil romper o vaivém entre empirismo e apriorismo. A ruptura aconteceu quando parei minha prática e refleti sobre ela. Através dessa reflexão me dei conta que a forma do meu pensar era muito limitada, precisando ampliar essa ou construir uma nova. Apropriei-me de minha prática, antes sem reflexão, construindo novas formas de pensar, ampliando minha capacidade profissional.

A partir dessa minha experiência, posso afirmar que o sujeito que age sobre o objeto, assimilando-o e, essa ação transforma o objeto. Essa visão derrubada a ideia de um universo de conhecimento dado seja na bagagem hereditária (apriorismo), seja no meio (empirismo) físico ou social. Foi criada a ideia, conforme Piaget, de conhecimento-construção, isto é, construtivismo, que podemos completar com os estudos de Becker (2001):

Construtivismo significa isto: a idéia de que nada, a rigor, está pronto, acabado, e de que, especificamente, o conhecimento não é dado, em nenhuma instância, como algo terminado – é sempre um leque de possibilidades que podem ou não ser realizadas. É constituído pela interação do indivíduo com o meio físico e social, com o simbolismo humano, com o mundo das relações sociais; e se constitui por força de sua ação, e não por qualquer dotação prévia, na bagagem hereditária ou no meio, de tal modo que podemos afirmar que antes da ação não há psiquismo nem consciência e, muito menos, pensamento (p.72).

Mas, tal construção do conhecimento precisa ter sentido para o educando. Acredito que todos os alunos em processo de alfabetização necessitam ir além da decodificação de palavras: é necessário ler e escrever com sentido na vida. Isto me fez lembrar as contribuições de Freire e Beto (2001):

Toda leitura da palavra pressupõe uma leitura anterior do mundo, e toda leitura da palavra implica a volta sobre a leitura no mundo, de tal maneira que ler mundo e ler palavra se constituíam um movimento em que não há ruptura, em que você vai e volta. E “ler o mundo” e “ler palavra”, no fundo, para mim, implicam “reescrever” o mundo. Reescrever com aspas, quer dizer, transformá-lo. A leitura da palavra deve ser inserida na compreensão da transformação do mundo que deve remeter-nos, sempre, à leitura de novo do mundo (p.15).

Também acredito serem importantes as palavras de Ernani Maria Fiori que constam no prefácio do livro *Pedagogia do Oprimido*, de Freire (2000, p.10) onde nos diz que: "Talvez seja este o sentido mais exato da alfabetização: aprender a escrever a sua vida, como autor e como testemunha de sua história, isto é, biografar-se, existenciar-se, historicizar-se".

Indo além, a leitura e a escrita da palavra, no processo de alfabetização, precisam implicar uma releitura crítica do mundo, como um "caminho" para o educando se conhecer melhor, para a compreensão da mesma e, possível transformação social; rumo à autonomia e à conquista da cidadania. É imprescindível que as letras, as palavras, os textos, as histórias sejam "voltadas" à realidade da comunidade em que vivem e, sejam do interesse e necessidades dos próprios alunos. A minha prática está em busca constante de reflexões sobre o letramento, visto que é preciso familiarizar os educandos com os diversos usos sociais da leitura e escrita. Mas o que é letramento?

Letramento é, conforme Soares (1998):

[...] o resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever; o estado ou a condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência do ter-se apropriado da escrita e de suas práticas sociais (p.18).

A minha prática não está voltada no auxílio da alfabetização de uma pessoa por uma "questão de obrigatoriedade", mas acredito que, essa pessoa, ao tornar-se letrada, muda seu lugar social, seu modo de viver na sociedade, sua forma de relacionar-se com as outras pessoas, com o contexto, sua inserção na cultura etc. Não querendo aprofundar-me nesse contexto, pois não é exatamente a temática

que aqui trabalho, eu evidencio a prática do letramento e não, simplesmente, a presença ou a ausência da técnica de ler e escrever.

Conforme Ferreiro e Teberosky (1988, p.29):

Um sujeito intelectualmente ativo não é um sujeito que "faz muitas coisas", nem um sujeito que tem uma atividade observável. Um sujeito ativo é um sujeito que compara, exclui, ordena, categoriza, reformula, comprova, formula hipóteses, reorganiza etc., em ação interiorizada [...] ou em ação efetiva [...].

Voltando ao assunto do centro de meu interesse, segundo Freinet (1998), a dimensão lúdica é:

[...] um estado de bem-estar que é a exarcebação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina (p.304).

Concordo também com as ideias de Sá (2004), escritas em sua dissertação de mestrado defendida na Universidade do Vale dos Sinos:

Freinet (1998) refere que este "estado de bem-estar" jamais se restringe à circunscrição de nossa individualidade, isto é, parte de uma espécie de exaltação íntima de nossa potência para a vida e atinge escalas sociais muito amplas, o que nos fará descobrir e exaltar novas potências íntimas em nosso ser que ocasionará novamente a expansão para o plano social, sendo assim uma vivência inesgotável da dimensão lúdica (p.10).

Minhas colocações, mais sucintas, tentam revelar minha credibilidade, onde sustento com convicção à importância do lúdico, que cito: há ganhado decorrentes do uso do jogo considerando os aspectos afetivo, social e cognitivo. Penso que, do ponto de vista afetivo, o jogo pode desafiar o "abrir-se para o outro", colaborando para o controle da frustração.

No campo social, possibilita o desenvolvimento das relações interpessoais e da solidariedade e, na esfera cognitiva, gera possibilidade de construção de novos conhecimentos e procedimentos da descoberta de erros e o planejamento de hipóteses de superação dos mesmos.

Para mim, que acredito na brincadeira, no jogo, no brinquedo e na ludicidade, não poderia deixar de mencionar Kishimoto (1996), que afirma:

[...] o brinquedo não pode ser reduzido à pluralidade dos sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. [...] é o suporte da brincadeira, que por sua vez é o lúdico em

ação, a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo (p.21).

E, por fim, essa mesma autora reconhece porque condutas tão variadas aparecem como jogo; quando cita Henriot (*apud* KISHIMOTO, 1996, p.35) para dizer “[...] *que se pode chamar de jogo todo processo metafórico*”. Então, é preciso conviver com o paradoxo e a tensão conceitual, através do trânsito livre entre os termos: brinquedo, brincadeira, jogo, ludicidade, termos esses expressos nesse trabalho e demais outros estudos; onde a prática e a teoria se misturam dando maior credibilidade ao lúdico.

Para mim, sala de aula, sim, é lugar de brincar. O jogo e a brincadeira são um auxílio na construção do conhecimento, mas também não esqueço que, em muitos momentos, a brincadeira precisa ser livre, sem a imposição de um objetivo específico.

No meu dia-a-dia da sala de aula procuro proporcionar muitos momentos com jogos e brincadeiras para meus alunos. Além dos jogos didáticos e algumas brincadeiras, eles criam brinquedos. Preocupo-me no exercício do lúdico, pois assim meus alunos tornam-se mais criativos, seguros e solidários. Vejo o lúdico como desafio na construção do conhecimento.

Uma aula lúdica, é aquela que se assemelha ao brincar (atividade livre), é uma aula criativa, imprevisível e capaz de absorver a pessoa que brinca não centrada na produtividade, mas como modo particular de viver.

A aula lúdica é desafiadora para o aluno, mas é também para o professor. Esta aula exigirá do professor, por meio de sua ação, uma observação e reflexão renovada. É nesse momento que entra a interdisciplinaridade<sup>3</sup>, assim havendo a oportunidade de se obter uma visão mais ampla para se conhecer o que os alunos já sabem. Novos conhecimentos podem ser construídos, aonde os conteúdos vão sendo trabalhados de forma espontânea e não fragmentada e onde os interesses e necessidades dos alunos serão respeitados.

Ao falar em lúdico, não posso deixar de mencionar a estudiosa Fortuna (2004, p.7), que nos chama a atenção para o fato de que “(...) a brincadeira deve estar conectada à realidade e, mesmo sem a intenção de aprender, quem brinca aprende, até porque se aprende a brincar”.

---

<sup>3</sup> Esse conceito será tratado durante esse trabalho.

Para mim, as brincadeiras, quando trabalhadas em um momento certo e utilizadas para seguirem uma linha de raciocínio sobre o conteúdo escolar, não só podem servir de desafio para que o aluno se interesse pelo assunto que o professor quer ensinar, como também podem despertar a vontade do educando sair em busca de novos conhecimentos, explorando-os e expandindo-os.

Acredito que a brincadeira é um mecanismo de socialização. Ela favorece para que o aluno trabalhe um assunto, desenvolvendo o raciocínio, criando novas hipóteses e conceitos e promovendo o interesse para o estudo de novos temas. Isso me fez lembrar as palavras de Fortuna (2005, p.13) quando diz que, “Portanto, brincar é, sim, aprender”.

O jogo e a brincadeira são um auxílio na construção do conhecimento, mas também não esqueço que, em muitos momentos, a brincadeira precisa ser livre, sem a imposição de um objetivo específico.

Como já disse, sala de aula, sim, é lugar de brincar.

Acredito que o brinquedo, o jogo, enfim o aspecto lúdico e prazeroso que existem nos processos de ensinar e aprender não se encaixam nas concepções tradicionais (concepção empirista) de educação, que priorizam o “passar” o conhecimento, a ordem e a disciplina como valores imprescindíveis a serem cultivados na escola.

Com o lúdico, como parceria, temos a possibilidade de construção de um trabalho interdisciplinar. A interdisciplinaridade supõe um eixo integrador, que pode ser o objeto de conhecimento, um plano de intervenção, um projeto de investigação. A interdisciplinaridade não tem a pretensão de criar novas disciplinas ou saberes, mas de utilizar os conhecimentos de várias disciplinas para resolver um problema concreto ou compreender um fenômeno sob diferentes pontos de vista.

## 2. O QUE É INTERDISCIPLINARIDADE?

Dando seguimento nesse trabalho que tem como objetivo refletir sobre a contribuição do lúdico na elaboração de um trabalho interdisciplinar em sala de aula, torna-se relevante, nesse momento, aprofundar sobre a temática da interdisciplinaridade.

A interdisciplinaridade surgiu na Itália e na França em meados da década de 60, num período marcado pelos movimentos estudantis que, dentre outras coisas, reivindicavam um ensino mais sintonizado com as grandes questões de ordem política, social e econômica da época (FAZENDA, 1994).

Conforme Fazenda (1994, p.86): “A interdisciplinaridade teria sido uma resposta a tal reivindicação, na medida em que os grandes problemas da época não poderiam ser resolvidos por uma única área do saber ou disciplina”.

No final da década de 1960, a interdisciplinaridade chegou ao Brasil e logo trouxe influências na elaboração da Lei de Diretrizes e Bases Nº 5.692/71, na nova LDB Nº 9.394/96 e nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN).

Além de sua forte influência na legislação e propostas curriculares, a interdisciplinaridade ganhou força nas escolas, principalmente no discurso e na prática de professores dos diversos níveis de ensino.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais<sup>4</sup>:

A interdisciplinaridade supõe um eixo integrador, que pode ser o objeto de conhecimento, um projeto de investigação, um plano de intervenção. “Nesse sentido, ela deve partir da necessidade sentida pelas escolas, professores e alunos de explicar, compreender, intervir, mudar, prever, algo que desafia uma disciplina isolada e atrai a atenção de mais de um olhar, talvez vários” (BRASIL, 2002, p. 88-89).

Quando se fala de interdisciplinaridade no ensino, não podemos deixar de considerar a contribuição dos PCN (BRASIL, 2002). Uma análise mais detalhada desses documentos nos revela a opção por uma concepção instrumental e utilitarista de interdisciplinaridade:

---

<sup>4</sup> PCN são diretrizes elaboradas pelo Governo Federal que orientam a educação no Brasil e são separados por disciplina. (Wikipédia, a enciclopédia livre)



Na perspectiva escolar, a interdisciplinaridade não tem a pretensão de criar novas disciplinas ou saberes, mas de utilizar os conhecimentos de várias disciplinas para resolver um problema concreto ou compreender um fenômeno sob diferentes pontos de vista. Em suma, a interdisciplinaridade tem uma função instrumental. Trata-se de recorrer a um saber útil e utilizável para responder às questões e aos problemas sociais contemporâneos (p.34-36).

Esse posicionamento em favor da perspectiva instrumental, entretanto, não encerra a ideia de interdisciplinaridade apregoada nos PCN, sendo preciso recorrer aos PCN+ Ensino Médio, documentos que trazem um conjunto de orientações educacionais complementares aos PCN, para que se tenha mais clareza sobre o assunto. Essa nova proposta orienta a organização pedagógica da escola em torno de três princípios orientadores, a saber: a contextualização, a interdisciplinaridade e as competências e habilidades.

Um trabalho interdisciplinar, antes de garantir associação temática entre diferentes disciplinas – ação possível, mas não imprescindível –, deve buscar unidade em termos de prática docente, ou seja, independentemente dos temas/assuntos tratados em cada disciplina isoladamente. Em nossa proposta, essa prática docente comum está centrada no trabalho permanentemente voltado para o desenvolvimento de competências e habilidades, apoiado na associação ensino–pesquisa e no trabalho com diferentes fontes expressas em diferentes linguagens, que comportem diferentes interpretações sobre os temas/assuntos trabalhados em sala de aula. Portanto, esses são os fatores que dão unidade ao trabalho das diferentes disciplinas, e não a associação das mesmas em torno de temas supostamente comuns a todas elas (BRASIL, 2002b, p. 21-22).

Com essa afirmação, entende-se que a interdisciplinaridade proposta nos PCN+ (BRASIL, 2002) assume como elemento ou eixo de integração a prática docente comum voltada para o desenvolvimento de competências e habilidades comuns nos alunos. Essa proposta é interessante, pois ela promove a mobilização da comunidade escolar em torno de objetivos educacionais mais amplos, que estão acima de quaisquer conteúdos disciplinares.

Fazenda (1994, p.82) fala das atitudes de um “professor interdisciplinar”:

Entendemos por atitude interdisciplinar, uma atitude diante de alternativas para conhecer mais e melhor; atitude de espera ante os atos consumados, atitude de reciprocidade que impele à troca, que impele ao diálogo – ao diálogo com pares idênticos, com pares anônimos ou consigo mesmo – atitude de humildade diante da limitação do próprio saber, atitude de perplexidade ante a possibilidade de desvendar novos saberes, atitude de desafio – desafio perante o novo, desafio em redimensionar o velho – atitude

de envolvimento e comprometimento com os projetos e com as pessoas neles envolvidas, atitude, pois, de compromisso em construir sempre da melhor forma possível, atitude de responsabilidade, mas, sobretudo, de alegria, de revelação, de encontro, de vida.

E mais, Fazenda (1994, p.87) chega a determinar o que seria uma sala de aula interdisciplinar:

Numa sala de aula interdisciplinar, a autoridade é conquistada, enquanto na outra é simplesmente outorgada. Numa sala de aula interdisciplinar a obrigação é alternada pela satisfação; a arrogância, pela humildade; a solidão, pela cooperação; a especialização, pela generalidade; o grupo homogêneo, pelo heterogêneo; a reprodução, pela produção do conhecimento. [...] Numa sala de aula interdisciplinar, todos se percebem e gradativamente se tornam parceiros e, nela, a interdisciplinaridade pode ser aprendida e pode ser ensinada, o que pressupõe um ato de perceber-se interdisciplinar. [...] Outra característica observada é que o projeto interdisciplinar surge às vezes de um que já possui desenvolvida a atitude interdisciplinar e se contamina para os outros e para o grupo. [...] Para a realização de um projeto interdisciplinar existe a necessidade de um projeto inicial que seja suficientemente claro, coerente e detalhado, a fim de que as pessoas nele envolvidas sintam o desejo de fazer parte dele.

Em meu trabalho em sala de aula, proponho muitas atividades lúdicas e, certamente, isso muito me auxiliou a “encontrar” a interdisciplinaridade, onde a construção do conhecimento flui numa forma dinâmica e prazerosa, onde o desafio e a prática do diálogo fazem “par” essencial nessa ligação lúdico/interdisciplinaridade. Com o lúdico abre-se espaço para uma aula interdisciplinar, aonde os conteúdos vão se relacionando. O professor consegue observar o que os alunos já sabem, assim como os interesses dos mesmos são postos em evidência, contribuindo para o planejamento de aulas futuras. Assim, numa mescla de lúdico, desafiando a interdisciplinaridade, nos trouxe a união dos temas/ conteúdos, sem uma imposição de tempo, somente respeitando o ritmo dos alunos e o interesse dos mesmos.

Conforme Maluf (2000) em sua descrição no artigo “Brincar na Escola”:

A tensão entre o desejo da criança e a realidade objetiva é que dá origem ao lúdico acionado pela imaginação. Assim podemos afirmar que as brincadeiras por abrir espaços para o jogo da linguagem com a imaginação, se configura como possibilidade da criança forjar novas formas conceber a realidade social e cultural em que vive, além de servir como base par a construção de conhecimentos e valores. Isto faz com que o Brincar seja uma grande fonte de desenvolvimento e aprendizagem (p.4).

Para mim, a interdisciplinaridade é um projeto de parcerias. Encontrei no lúdico a parceria mais completa, rumo ao objetivo maior: a construção do conhecimento.

A partir do lúdico e da interdisciplinaridade tenho a possibilidade, junto com meus alunos, de construir atitudes de busca de alternativas para conhecer mais e melhor. Também construímos uma atitude de espera diante do que não está consumado, de reciprocidade, de diálogo, de humildade quando nos deparamos com a limitação do saber, de perplexidade e desafio diante do novo, de envolvimento e comprometimento, compromisso e responsabilidade de elaborar sempre da melhor maneira possível (FAZENDA, 1994).

### 3. ANÁLISE DE ATIVIDADES INTERDISCIPLINAR E LÚDICA EM SALA DE AULA

A princípio, relato um breve perfil de minha turma de estágio: turma composta de vinte alunos, sendo: dez meninos e dez meninas. As idades dos alunos são: quatro alunos com oito anos completos recentemente, doze alunos que completarão nove este ano e quatro que completarão dez (2010). Apenas dois alunos são repetentes na série.

Na turma, sete alunos tem pai desempregado, sendo as mães que sustentam com salários de diaristas, babá, manicure, recicladoras, atendente de loja e costureira. O pai de um aluno é pedreiro, dois pais são operadores de empilhadeira, um pintor, um autônomo, um vigia e um reciclador. As esposas dos citados acima são do lar. Tenho dois alunos que tem os pais desempregados e, três alunos com pais separados, sendo que quem sustenta a família são as mães, como diarista e duas delas pensionistas. Uma aluna mora com avós. A renda média dos pais é em torno de um a dois salários mínimos.

Eles gostam de cooperar nas atividades de sala de aula e entre si. Demonstram muita vontade de aprender. São criativos e participativos, porém inseguros em demonstrar o que sabem, sempre necessitando de minha avaliação, pontuando se estão no caminho certo.

O local de moradia dos alunos é próximo à escola, sendo que não precisam de ônibus para chegar ao local. Moram no bairro Santo Afonso, município de Novo Hamburgo. Esse bairro é considerado um dos mais violentos, ocupando, com frequência, as páginas policiais do jornal do município.

Em meados de abril desse ano, minha turma de terceiro ano do Ensino Fundamental e eu, estávamos estudando sobre os índios e seus costumes. Através de diálogos, as condições básicas para a sobrevivência das pessoas foram colocadas em pauta, como os tipos de alimentação, as diferentes moradias, as diferentes formas de preservação ambiental, etc.

Assim, frente às diferentes realidades e comparando-as, os alunos demonstraram e relataram os interesses para próximos estudos, entre eles: higiene, as características e o habitat dos animais, lixo e reciclagem, etc. Cabe aqui relatar uma das situações que vivenciamos nesse momento:

*Numa aula buscamos, em mercados próximos à escola, materiais indispensáveis para estudos: folders e caixinhas vazias (sucata). Então, o interesse voltou-se para a construção de casas, onde os alunos utilizaram os materiais citados acima, para, com muita criatividade montar um brinquedo, a sua casinha. Alguns alunos montaram até uma casa diferente, uma oca como a dos índios que tínhamos estudado<sup>5</sup>.*

*Os alunos montaram a parte interna de suas casas com as gravuras dos folders, e preocuparam-se com a organização do espaço. Assim trabalhou-se a noção espacial, de forma prazerosa, onde o lúdico fez a interação na construção do conhecimento.*

*Mais adiante, os alunos tiveram interesse em fazer uma maquete com as diversas casas, e o aluno A<sup>6</sup> pediu:*

*— “Professora, nós podíamos colocar as casas nas ruas, não é?”*

*Diante da situação, fomos para o Google Earth e, retiramos de lá o mapa das ruas próximas à escola. Alguns alunos ficaram encantados ao verem no computador a sua casa. Dali em diante, tivemos uma aula de geografia, onde os conceitos referentes à lateralidade foram amplamente trabalhados, com muito interesse.*

Nesse momento há uma evidência de que é preciso construir os conhecimentos de acordo com a realidade que os alunos vivem, pois tal fato foi mobilizador para que toda essa elaboração ocorresse.

*Em outro momento os alunos quiseram recortar as gravuras de alimentos e separá-las entre os mais consumidos pelos índios. Também construíram jogos da memória com os nomes de diferentes alimentos. Após, pude constatar que o interesse voltou-se para os valores dos alimentos, onde escreveram, com certa clareza, os valores diferenciados das gravuras dos produtos dos folders.*

De certa forma, no desafio da construção de um brinquedo (casinha) e a utilização de material de sucata (folders) pudemos buscar a construção de mais conhecimentos, onde os temas foram surgindo conforme o interesse dos alunos. Sem dúvida, a interdisciplinaridade esteve presente de forma espontânea, e os

---

<sup>5</sup> As partes do texto que se referem à descrição das atividades, falas e produções dos alunos, a escreverei em itálico.

<sup>6</sup> Faço a opção de colocar apenas a letra inicial do nome dos meus alunos, para que os mesmos não possam ser identificados.

conteúdos foram trabalhados de forma não fragmentada, isto é, as diferentes disciplinas estavam presentes, relacionando-se entre si.

Assim, estivemos em contato com a Arte, através da construção da casinha, o brinquedo deles; a Geografia, o conhecimento das ruas onde moram; a Linguagem, que foi trabalhada na escrita de palavras diversas (com os jogos da memória – gravura e nome) e através de nossas discussões orais sobre os temas; e a Matemática, onde o interesse dos alunos foi de colocar os valores e a escrita das gravuras, reconstruindo, assim, alguns conhecimentos já existentes sobre o sistema monetário.

De forma, muitas vezes, prazerosa, a interdisciplinaridade esteve presente numa forma de construir conhecimentos de maneira não fragmentada, isto é, as diferentes disciplinas estavam presentes numa mesma atividade, relacionando-se entre si. Posso afirmar, a partir dessa experiência que, o lúdico deu suporte para que esse estudo interdisciplinar acontecesse e lançou novos desafios em relação aos conhecimentos que os alunos já possuíam, bem como lançando ideias de futuros temas.

Dando continuidade, recordo que na mesma semana o aluno E<sup>7</sup>, perguntou, no grande grupo:

\_\_ *Os índios tomam banho?*

Iniciou-se então um diálogo sobre as necessidades básicas de saúde do corpo e da moradia:

\_\_ *Sim; eu respondi!*

O aluno C<sup>8</sup> falou:

\_\_ *Tenho um tio que mora perto da aldeia dos índios na Feitoria, em São Leopoldo. Ele disse que os índios tomam banho no banheiro, que nem nós. Ele também falou que antes os índios moravam perto dos rios, e tomavam banho lá.*

Outro aluno perguntou:

\_\_ *Para onde vai à água do banheiro que a gente toma banho?*

Iniciou-se um debate sobre conhecimentos de saneamento básico, e se existia na casa onde moravam.

---

<sup>7</sup> Faço a opção de colocar apenas a letra inicial do nome dos meus alunos, para que os mesmos não possam ser identificados.

<sup>8</sup> Faço a opção de colocar apenas a letra inicial do nome dos meus alunos, para que os mesmos não possam ser identificados.

Nessas discussões, foi possível observar a questão da higiene e como a mesma evita muitas doenças. Propus, então, que escrevessem o que sabiam sobre os hábitos de higiene. Algumas de suas produções trouxeram esses registros:

*Para termos saúde, devemos escovar os dentes três vezes por dia, logo após as refeições. Devemos também tomar banho todos os dias e vestir roupas limpas. Usar calçados e manter mãos limpas são importante para evitar doenças como os vermes. Precisamos comer alimentos saudáveis e bem limpos e beber água limpa. (Fragmentos extraídos do texto de F<sup>9</sup>)*

Meus alunos fizeram quebra-cabeças de gravuras do corpo humano, que selecionaram de revistas. Após a confecção, trocaram entre si os jogos e se divertiram muito enquanto montavam.

Eles também fizeram uma produção textual (individual) e, pude comprovar o quanto eles sabem:

*O nosso corpo necessita de muitos cuidados. Precisamos manter a higiene do corpo, estudar e ler livros. Precisamos também morar em uma casa limpa e com esgoto, assim evitando as doenças do chão. O saneamento básico é o cuidado que a prefeitura deve fazer. Os esgotos e os lixos não devem ir pro rio. O lixo deve ir pra lixeira. Se não nos cuidarmos, podemos ficar doentes. (Texto da aluna G<sup>10</sup>)*

*Na mesma semana, os alunos demonstraram interesse de continuar falando sobre a higiene, mas dessa vez dos alimentos. Então trouxeram gravuras diversas, e que foram separadas conforme os grupos ao qual pertenciam: massas e grãos, cereais e verduras, frutas... Resolvemos fazer modelagens de alimentos com massinha de modelar e argila, pintando bem coloridos. Assim montamos a pirâmide alimentar e, logo mais, construímos gráficos (entre grupos) das gravuras trazidas. Os alunos brincaram de “Vamos à fruteira”, onde colocaram valor nas “frutas de argila” e vendiam para os colegas. Foram feitos “dinheiro de brincadeira”, assim fizeram um “mercado livre”.*

Pude comprovar assim, a construção do conhecimento fluindo em contraste com o lúdico e a interdisciplinaridade, tornando possível o estudo de forma prazerosa e dinâmica. Com certeza, o lúdico me favoreceu para obter um trabalho interdisciplinar.

---

<sup>9</sup> Faço a opção de colocar apenas a letra inicial do nome dos meus alunos, para que os mesmos não possam ser identificados.

<sup>10</sup> Faço a opção de colocar apenas a letra inicial do nome dos meus alunos, para que os mesmos não possam ser identificados.

Isto me faz lembrar Huizinga (2004), que mencionou que:

O espírito de competição lúdica, enquanto impulso social é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como por um verdadeiro fermento. O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu no jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se concluiu necessariamente que em suas faces primitivas a cultura é um jogo (p. 193).

Assim, acredito que no processo de ensino necessita-se de uma intencionalidade por parte dos professores, para planejar as ações interdisciplinares que serão vivenciadas, e isto o lúdico me promoveu. Por isso, acredito que o lúdico abre caminhos para a integração e a globalização entre as áreas do conhecimento.

Ao relatar essas atividades a uma colega de classe paralela, a mesma fez uma crítica, achando que o "discurso" da importância do lúdico e da interdisciplinaridade na construção do conhecimento é falho, falando assim:

*\_\_\_ Isto é, para mim, um discurso vazio, pois meus alunos precisam é de muito conteúdo e de textos completos para escreverem do quadro e lerem!*

Nesse momento lembrei-me das palavras de Carlos (2008):

Os caminhos na busca da interdisciplinaridade devem ser trilhados pela equipe docente de cada unidade escolar. O ponto de partida é determinado pelos problemas escolares compartilhados pelos professores e por sua experiência pedagógica. O destino é determinado pelos objetivos educacionais, ou melhor, pelo projeto político pedagógico da escola (p.9).

Muitas vezes as trocas e diálogos entre professores não avançam um degrau nessa determinação de busca, mas para mim, nesses desafios me lanço no caminho a ser trilhado, muitas vezes, sozinha, o de maior valorização e respeito à forma de ensinar-aprender, pois meus alunos merecem e podem construir o melhor.

É comum que alunos recém vindos de um segundo ano, antiga primeira série (alfabetização), sintam-se inseguros ao fazer cálculos, até os mais simples, sem transporte de dezenas. Pude perceber que o "cálculo de cabeça" meus alunos não compreendiam e nem conseguiam realizar com acertos. Um jogo, em duplas, em muito auxiliou nessa construção.

*Os alunos foram organizados em duplas. Cada tinha dez palitos na mão. Um escondia uma quantidade e mostrava a outra. O outro aluno tinha que responder quantos palitos ficava na mão escondida.*



Era um jogo simples, mas que aos poucos, auxiliou os alunos no processo de construção da noção de quantidade, adição e subtração, de forma mais concreta e lógica. Eles se divertiram e fizeram uma brincadeira de pontuação para ver quem acertava mais. O jogo auxiliou meus alunos a superar mais uma etapa na construção do conhecimento. Logo, é relevante falar nesse momento sobre o estágio operatório concreto, onde meus alunos se encontram. Segundo Piaget (1986), nesse estágio:

A construção da capacidade de reversibilidade do pensamento assinala o ingresso nas operações concretas. A criança torna-se, então, capaz de realizar operações, ou seja, ações mentais, embora limitadas pelo mundo real. Várias modificações podem ser observadas nas condutas, por exemplo, o sujeito: [...] torna-se capaz de cooperar, porque não confunde mais seu próprio ponto de vista com o dos outros, dissociando-os mesmo para coordená-los. [...] As discussões tornam-se possíveis, porque comportam compreensão a respeito dos pontos de vista do adversário e procura de justificações ou provas para a afirmação própria. As explicações mútuas entre crianças se desenvolvem no plano do pensamento e não somente no da ação material (p. 43).

No decorrer de minhas aulas observei o quanto os meus alunos se respeitam entre si. Acredito que o trabalho em grupo, que proponho, seguidamente, em muito contribuiu para esta socialização. Eles demonstraram já compreenderem a importância do coletivo, sendo generosos e apresentando atitudes de consideração entre si. Esta comprovação foi maior durante a participação de um joguinho proposto, o bingo de palavras.

*Formamos duplas e a que ganhava, teria que fazer a prova do par ou ímpar, para ver quem levava uma pequena lembrança. Os alunos que ganharam lançaram a seguinte proposta:*

*\_\_\_ Nós vamos repartir o prêmio com a outra equipe. (aluno A.)*

*Como é possível observar, eles repartiram o prêmio ao invés de ficarem só para si. Partiu deles essa proposta e que considero importante para o desenvolvimento moral de meus alunos.*

Nós, professores, precisamos colaborar no processo de desenvolvimento dos alunos, tanto no ponto de vista moral como racional. Para Piaget (1994):

[...] o adulto deve ser um colaborador e não um mestre, do duplo ponto de vista moral e racional [...] realizemos na escola um meio tal que a experimentação individual e a reflexão em comum se chamem uma a outra e se equilibrem (p. 300).

Voltando ao interesse de minha pesquisa: como o lúdico promove a interdisciplinaridade, não poderia deixar de citar Kishimoto (2006, p.38):

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por conta com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos [...].

Sem dúvidas, um trabalho pedagógico bem sucedido envolve a parceria entre o lúdico e a interdisciplinaridade, de forma que se torna possível trabalhar diferentes temas/conteúdos de maneira prazerosa, desafiadora e não fragmentada.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer do estágio, trilhei um caminho que contribuiu efetivamente para minha formação. Em meu trabalho em sala de aula, propus muitas atividades lúdicas e, certamente, isso muito me auxiliou a “encontrar” a interdisciplinaridade, onde a construção do conhecimento fluiu numa forma dinâmica e prazerosa.

Quanto ao universo lúdico, o meu estudo realizado referente a esse tema tão rico e importante para a vida infantil, me proporcionou a compreensão de sua grande importância no desenvolvimento da criança.

Foi possível concluir, a partir dos estudos teóricos (SÁ, KISHIMOTO, FORTUNA, ...) que no ato do brincar a criança entra em contato com a realidade externa, estabelece vínculos e passa a interagir com o mundo. Assim, inicia-se o conhecimento do mundo e conseqüentemente de si própria, gerando o auto-conhecimento.

No lúdico, há muitos ganhos, considerando os aspectos afetivo, social e cognitivo. Penso que, do ponto de vista afetivo, o jogo pode desafiar o "abrir-se para o outro", colaborando para o controle da frustração.

No campo social, possibilita o desenvolvimento das relações interpessoais e da solidariedade. Já na esfera cognitiva, gera possibilidade de construção de novos conhecimentos e procedimentos da descoberta de erros e o planejamento de hipóteses de superação dos mesmos.

A aula lúdica é desafiadora para o aluno, mas é também para o professor. Esse tipo de aula exigirá do professor, por meio de sua ação, uma observação e reflexão renovadas. É nesse momento que entra a interdisciplinaridade, promovendo a oportunidade de se obter uma visão mais ampla para se conhecer o que os alunos já sabem. Novos conhecimentos podem ser construídos, aonde os conteúdos vão sendo trabalhados de forma espontânea e não fragmentada e onde os interesses e necessidades dos alunos serão respeitados.

Ao longo desse trabalho, foi possível compreender que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído

pelas relações interpessoais e trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação do sujeito.

Conforme Fortuna (2004, p.7), “(...) a brincadeira deve estar conectada à realidade e, mesmo sem a intenção de aprender, quem brinca aprende, até porque se aprende a brincar”.

No decorrer de minha experiência como educadora, percebi o grande interesse que as crianças possuem pelo lúdico. Faltava ser oferecido a elas momentos de contato com brincadeiras, proporcionando que seu repertório de brincadeiras aumentem, e foi esse o meu propósito: a possibilidade do lúdico na construção do conhecimento.

Quanto mais o professor trabalhar atividades lúdicas, com práticas inovadoras, maior será a chance, de esse profissional proporcionar à criança aulas mais prazerosas e interessantes. Dando ênfase, portanto, às brincadeiras e jogos, o educador desenvolve junto ao aluno um trabalho mais envolvente. O que ocorreu a partir disso?

Infelizmente, os currículos escolares se estruturam fragmentadamente e, muitas vezes, seus conteúdos são de pouca relevância para os alunos, que não vêem neles um sentido. Para mim, isto foi um empecilho que superei.

Na prática de estágio, a interdisciplinaridade ocorreu de forma “natural”, pois o lúdico trouxe a mesma como uma “ferramenta” para que os conteúdos curriculares fossem trabalhados num âmbito globalizado, como está declarado na análise (cap.3) aqui colocada. As evidências são a minha maior força, apresentadas nesse trabalho.

Como já falei, para mim, as brincadeiras, quando trabalhadas num momento certo e utilizadas para seguirem uma linha de raciocínio sobre o conteúdo escolar, não só podem servir de desafio para que o aluno se torne interessado pelo assunto que o professor quer ensinar, como também podem despertar a vontade do educando sair em busca de novos conhecimentos, explorando-os e expandindo-os.

Aí, encontramos a interdisciplinaridade, desenvolvendo as competências e habilidades necessárias, na busca pela construção do conhecimento, sem a imposição do “tempo” de conteúdos, assim podendo o professor respeitar o ritmo, os interesses e a necessidade dos educandos.

Sem dúvidas, um trabalho pedagógico bem sucedido envolve a parceria entre o lúdico e a interdisciplinaridade, de forma que se torna possível trabalhar diferentes temas/conteúdos.

Então, em resposta a minha pergunta inicial: como a ludicidade pode contribuir na elaboração de um trabalho interdisciplinar em sala de aula? Constatei que não é mais uma pergunta, já se tornou uma afirmação e isto tudo, devido às sustentações teóricas que juntamente com minha prática trouxeram argumentos suficientes para sustentar com credibilidade: o lúdico pode promover a interdisciplinaridade em sala de aula.

## REFERÊNCIAS

BECKER, Fernando. **Ensino e construção de conhecimento**. Porto Alegre, Armed, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio**. Brasília: Ministério da Educação, 2002a.

\_\_\_\_\_. **PCN + Ensino Médio: Orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Ciências humanas e suas tecnologias**. Brasília: Ministério da Educação, 2002b.

CARLOS, Jairo Gonçalves. **Interdisciplinaridade no Ensino Médio: desafios e potencialidades**. Artigo. 2008

FAZENDA, Ivani C. A. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa**. 4. ed. Campinas: Papirus, 1994.

FERREIRO, Emilia, TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.

FORTUNA, Tânia Ramos. **O brincar (na) educação infantil. Pátio: educação infantil**. Porto Alegre, v.1, n.3. Dez. 2003/ Mar. 2004.

FORTUNA, Tânia Ramos. Brincar é aprender: a brincadeira e a escola. Dohms em revista. Porto Alegre, ano 4, n.14. Jul/Set 2005.

FREI, Beto; FREIRE, Paulo. **Essa Escola Chamada Vida**. São Paulo: Ática, 2000.

FREINET, C. **Ensaio de Psicologia sensível**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 29. ed. 2000.

GODOY, Arilda S. **Introdução a pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. Revista Administração de Empresas, v.35, n.2. Mar/Abr 1995b.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. Artigo: Brincar na Escola. 2000.

NEVES, L. J. **Pesquisa Qualitativa: características, usos e possibilidades**.

Caderno de Pesquisa e Administração, v. 1, n. 3, p.1 São Paulo, 2º sem./ 1996.

PIAGET, Jean. *A Linguagem e o Pensamento da Criança*. Trad. Manuel Campos. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

PIAGET, Jean. *O Juízo Moral na Criança*. São Paulo: Summus, 1994.

SÁ, Neusa M.C. **O lúdico na ciranda da vida adulta**. São Leopoldo-RS, 2004. Dissertação de mestrado, Programa de pós graduação em educação, Unisinos.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 2ªed. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.