

## JOGOS DIDÁTICOS: O CIRCUITO NA INTERDISCIPLINARIDADE<sup>1</sup>

DIDATIC GAMES: THE CIRCUIT IN INTERDISCIPLINAR

Najara Pinheiro Ferrari<sup>2</sup>  
Tânia Regina Pires Neves<sup>3</sup>  
Amanda Rampelotto Löbler<sup>4</sup>  
Leandro Pereira Quevedo<sup>5</sup>  
Leila Pereira Cordeiro<sup>6</sup>

### Resumo

No presente trabalho, que faz parte do PIBID – um convênio do Centro Universitário Franciscano com a CAPES, tem-se por objetivo a descrição de uma proposta de atividade interdisciplinar contemplando jogos didáticos, destacando a importância da interdisciplinaridade na educação, em específico, no ensino médio. A realização da atividade foi em forma de um circuito que contemplou as disciplinas de Educação Física, Língua Portuguesa, Literatura, Artes e Matemática, cujos participantes foram os alunos das três séries do ensino médio da Escola Estadual de Ensino Médio Dr. Walter Jobim. Para elaboração dessa atividade, foi necessária uma revisão bibliográfica acerca da interdisciplinaridade (FAZENDA, 1979) e ludicidade (DINELLO, 2004). Diante disso, ao integrar diferentes disciplinas, em um mesmo projeto ocorre maior interação entre docentes e discentes, contribuindo para melhor contextualização e possibilitando uma transparente troca de conhecimentos no contexto escolar.

**Palavras-chave:** : Ludicidade, PIBID. língua portuguesa.

### Abstract

*The objective of the study, which is part of PIBID - a partnership between the Franciscan University and CAPES - is to describe an interdisciplinary activity project that englobes educational games and emphasizes the importance of interdisciplinarity in education, specifically in high school. The activity was a circuit that included Physical Education, Portuguese, Literature, Arts and Mathematics and the participants were three students from different levels at Dr. Walter Jobim High School. In order to prepare the activity it was necessary a bibliographic review about interdisciplinarity (FAZENDA, 1979) and ludicity (DINELLO, 2004). Facing that, including different subjects in one project is good because a bigger interaction among students and teachers occurs. This contributes for a better contextualization and makes a clearer exchange in the school context.*

---

<sup>1</sup> Trabalho de Pesquisa – Centro Universitário Franciscano, PIBID/CAPES.

<sup>2</sup> Doutora em Letras (UFSM). Professora do Curso de Letras. Coordenadora do Subprojeto Letras Português - PIBID/CAPES - Centro Universitário Franciscano. E-mail: najaraferrari@gmail.com

<sup>3</sup> Professora da Rede estadual de educação, RS. Supervisora PIBID/CAPES - Centro Universitário Franciscano.

<sup>4</sup> Acadêmica do curso de Letras. Bolsista do Subprojeto Letras Português - PIBID/CAPES - Centro Universitário Franciscano.

<sup>5</sup> Acadêmico do curso de Letras. Bolsista do Subprojeto Letras Português - PIBID/CAPES - Centro Universitário Franciscano.

<sup>6</sup> Acadêmica do curso de Letras. Bolsista do Subprojeto Letras Português - PIBID/CAPES - Centro Universitário Franciscano.

**Keywords:** Playfulness, PIBID. Portuguese language

## **Introdução**

Este artigo está vinculado, de forma direta, ao PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) – um projeto fomentado pela CAPES em parceria com o Centro Universitário Franciscano e desenvolvido na Escola Estadual de Ensino Médio Dr. Walter Jobim, em Santa Maria (RS), pelo subprojeto Letras-Português, sobre a temática “Linguagem como Prática Sociocultural”.

Nessa perspectiva, o presente trabalho tem por objetivo descrever uma proposta de atividade interdisciplinar contemplando jogos didáticos. A atividade sugerida oportuniza aos alunos valorização interpessoal e aprendizado interconectado de saberes, em diversas disciplinas, a partir da ludicidade. Dessa maneira, é possível levar os alunos para um espaço de interação e coleguismo, além de formar um grande grupo de estudo e troca de conhecimento.

Essa atividade consiste em jogos com fins educativos, os quais formam um circuito, e envolve as disciplinas de Educação Física, Língua Portuguesa, Literatura, Artes e Matemática. Ao aprender de forma lúdica, os alunos, além de se envolverem com o conhecimento, são instigados a busca do mesmo (DINELLO, 2004). Vários estudos apontam para a importância do uso da ludicidade como instrumento para o professor conduzir sua aula. O uso dessa técnica, além de oportunizar aos educadores se envolverem mais com seus alunos, também possibilita um descontraído e responsável momento que motiva os discentes a ampliar seus conhecimentos. Ao integrar mais de uma disciplina, em seus projetos, o professor reflete e contextualiza mais conhecimento em diferentes áreas de atuação. Isso só traz benefícios, visto que pode proporcionar uma melhor compreensão sobre as disciplinas estudadas e aprofundar a reflexão sobre alguns conteúdos.

A interdisciplinaridade não dilui as disciplinas, ao contrário, mantém sua individualidade. Mas integra as disciplinas a partir da compreensão das múltiplas causas ou fatores que intervêm sobre a realidade e trabalha todas as linguagens necessárias para a constituição de conhecimentos, comunicação e negociação de significados e registro sistemático dos resultados (BRASIL, 1999, p. 89).

Assim, o trabalho interdisciplinar é necessário na produção e na socialização de conhecimento, pois através dele se estabelece a relação entre o conteúdo do ensino e da

realidade social, e trabalhar com o circuito educacional, no ensino básico, é um processo de relacionar conteúdos curriculares.

## **1. Fundamentação teórica: jogos didáticos no ensino**

Para a efetivação do trabalho, buscou-se um suporte bibliográfico referente à ludicidade e interdisciplinaridade. PIAGET (1967) já destacava a importância de atividades lúdicas na escola, quando dizia que o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira justamente pela importância que ele representa no desenvolvimento físico, cognitiva, afetiva, social e moral. É a partir desse desenvolvimento que o educando se constitui enquanto sujeito, e nesta perspectiva é visível a relevância dos momentos em que os alunos em grupos aprendem novos saberes.

Além do objetivo primeiro das ações do PIBID, focalizadas em leitura e produção textual, estão entre as metas previstas para serem atingidas, ainda no ano de 2014, a interdisciplinaridade e o trabalho com diversos jogos didáticos. Tais metas vêm ao encontro da formação inicial dos acadêmicos bolsistas, através de seus empenhos na construção de materiais didáticos, artigos e gêneros afins, juntamente com a professora supervisora da escola, com o propósito de buscar conhecimento abrangente e sólido.

Acredita-se que desenvolver um trabalho significativo na escola é fazê-lo de forma interdisciplinar, por isso uma proposta de trabalho que proporcione uma relação de jogos lúdicos com conteúdos de diferentes áreas pode resultar numa proposta importante de leitura e produção. Desse modo, diante da necessidade de se estruturar o processo ensino e aprendizagem, contribui-se de forma efetiva e eficaz, por meio da troca de conhecimentos ou experiências.

Dinello (2004) destaca que a ludicidade é, por vez, o fio condutor para a apropriação do conhecimento de forma significativa. Neste sentido, nota-se que os discentes envolvem-se de fato com o conhecimento e o processo de aprendizagem quando o docente oferece um jogo didático para despertar neles o interesse pela aprendizagem. Com esse tipo de dinâmica, a aula torna-se mais prazerosa, e o estudante aprende brincando, sem se dar conta. O professor pode fazer uso desse recurso para certos conteúdos que, muitas vezes, são complicados para os jovens, fazendo com que a aula se torne menos monótona.

No viés do Circuito Educacional, se estabelece a relação de interatividade entre os discentes. Para Lévy (1999, apud PINHEIRO, 2013, p. 2019), a interatividade não se limita às tecnologias digitais, uma vez que “assinala muito mais um problema, a necessidade de um novo trabalho de observação, de concepção e de avaliação dos modos de comunicação do que uma característica simples atribuível a um sistema específico”. Nesse sentido, o Circuito Educacional é, pois, uma possibilidade de os alunos, com o auxílio das professoras e dos bolsistas, interagirem e até influenciarem no conhecimento.

Na área da educação, há múltiplas possibilidades ofertadas pelo uso de jogos didáticos. Muitos alunos e professores, em suas experimentações, utilizam da ludicidade apenas para fins de divertimento, e muitas vezes não é levado em conta o caráter educativo que essa brincadeira representa. Afastando-se dessa concepção, a presente proposta, criada a partir da montagem do “Enigma Educacional” (quebra-cabeça), contribuiu para a reflexão dos alunos no que diz respeito ao aprendizado com jogos didáticos.

## **2. Interdisciplinaridade no âmbito escolar**

Os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (BRASIL, 1998) definem a interdisciplinaridade como um instrumento capaz de articular conhecimentos. Nesse sentido conceitual, atribuiu-se, então, uma espécie de finalidade instrumental, pois essa prática visa à totalidade no ensino, para que não seja uma prática fragmentada.

De acordo com Fazenda (1979), há na educação uma procura, bem como uma conquista e troca de saberes que devem ser construídas entre pessoas interessadas, ou seja, professores interativos. Nesse sentido, para Fazenda (1979, p. 32):

O conhecimento interdisciplinar deve ser uma lógica da descoberta, uma abertura recíproca, uma comunicação entre os dominós do saber, uma fecundação mútua e não um formalismo que neutraliza todas as significações, fechando todas as possibilidades.

Assim, promover uma atividade lúdica, como o Circuito Educacional, gera a integração de diferentes áreas fora da sala de aula, podendo transformar o ambiente escolar devido a sua estrutura e organização fugirem dos métodos padrões propostos pelo ensino atual.

Luck (1994, p. 62) salienta que “a interdisciplinaridade corresponde a uma nova consciência da realidade, ao novo modo de pensar, que resulta num ato de troca, de reciprocidade e integração entre áreas diferentes, visando à produção de novos conhecimentos”. Nessa percepção, a interdisciplinaridade promove a construção da aprendizagem, reduzindo seu caráter fragmentado, permitindo a organização das diversas áreas de conhecimento e favorecendo um diálogo entre as disciplinas.

O Circuito Educacional responde em parte a uma nova proposta de organização dos conhecimentos, mediante a interação dos alunos. Esse tipo de jogo, além de atravessar os conteúdos de várias disciplinas, faz a interação, uma vez que os PCNs (BRASIL, 2002) instruem para as práticas interdisciplinares.

### **3. O Circuito Educacional do ensino médio na Escola Dr. Walter Jobim**

Ao trabalhar com o Circuito Educacional como um propósito de relacionar conteúdos curriculares (BRASIL, 1998), busca-se o envolvimento dos alunos na realização de questões de diferentes disciplinas, além de encontrar uma possibilidade para que os professores da educação básica possam rever concepções de sustentação de suas práticas cotidianas.

Fazem parte do Circuito Educacional proposto para ser realizado na escola as disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática, por entender que a leitura e a resolução de problemas constituem-se como base para um conjunto de atividades escolares com conexões em todas as disciplinas do Ensino Médio. Ainda foram incluídas, na atividade, as disciplinas de Educação Física e Artes, por seu caráter lúdico e pelo fato de envolverem o domínio de certas técnicas corporais, assim como a criatividade. Outro fator que motivou a escolha de tais disciplinas foi uma certa proximidade com os professores dessas áreas.

Os alunos que participam do Circuito Educacional têm a oportunidade de agregar conhecimentos e conteúdos em torno de uma única atividade proposta por professores de diferentes áreas de conhecimento. Além disso, ainda é possível fazer que os docentes da escola percebam a interação e o empenho de seus alunos na realização das atividades. A observação ou participação, nesse tipo de dinâmica, pode levar o professor a fazer reflexões sobre seus métodos de ensino e, assim, despertar-lhe a percepção da importância do trabalho interdisciplinar, como também pode levá-lo a adesão da ludicidade em suas práticas.

Na perspectiva escolar, a interdisciplinaridade não tem a pretensão de criar novas disciplinas ou saberes, mas utilizar os conhecimentos de várias disciplinas para resolver um problema ou compreender um determinado fenômeno sob diferentes pontos de vista. “A interdisciplinaridade tem uma função instrumental. Trata-se de recorrer a um saber diretamente útil e utilizável para resolver às questões e aos problemas sociais contemporâneos” (PCN-EM BRASIL, 2002, p. 34).

Fazendo uso da ludicidade, na escola, também é visível a curiosidade e a empolgação dos alunos para que possam participar e contribuir com a atividade proposta. Nesta perspectiva, o uso do jogo didático não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico, resultando em um empréstimo da ação lúdica para a aquisição de informações (KISHIMOTO,1996).

#### **4. Metodologia**

O chamado “Circuito Educacional” que originou esse artigo trata-se de uma tarefa interdisciplinar e envolve uma atividade lúdica que é realizada em equipe. A proposta foi montada para ser aplicada com três turmas do ensino médio da escola Estadual de Ensino Médio Dr. Walter Jobim, no município de Santa Maria – RS, pelos bolsistas do PIBID do Centro Universitário Franciscano, do subprojeto de Letras-Português.

Inicialmente, foi montado pelo grupo as atividades do circuito, ou seja, as provas que os participantes teriam que realizar. Definidas as modalidades de competições, foram criadas as regras (ou regimentos), cartazes de divulgação, fichas de inscrição para as equipes.

No dia da competição, os bolsistas montaram, no pátio da escola, as provas do circuito: “corrida com obstáculos”, “cobranças de pênaltis” , “boliche” e “passagem por dentro de um túnel”. No percurso dessas provas, foram escondidas peças de um quebra-cabeça, as quais teriam que ser encontradas pelos competidores. Atrás de cada peça tinha uma questão para ser resolvida, seja de matemática, português ou literatura. A peça só poderia ser colocada no quebra-cabeça após ser resolvido o problema. Por fim, a figura a ser formada era a pintura “Operários”, de Tarsila do Amaral.

As equipes foram definidas por cor. Cada uma realizou as provas separadamente. Os membros das equipes definiram quem iria realizar cada uma das provas, mas as questões que

estavam nas peças encontradas teriam que ser resolvidas por todos. A equipe terminaria o circuito quando conseguisse montar o quebra-cabeça, com todas as questões resolvidas, sendo então chamada a outra equipe. Uma comissão acompanhava as provas e atribuía pontuação para as atividades. Na avaliação, não era levado em consideração o tempo que o grupo levava para realizar o circuito, mas os acertos das questões e seus desenvolvimentos. Cada uma das questões tinha o valor referente a um ponto.

A realização dos jogos do circuito aconteceu durante todo o turno da manhã, em torno de cinco horas. Posteriormente, em outro dia, a comissão julgadora se reuniu para somar a pontuação e indicar qual equipe era a vencedora. Como premiação, os vencedores foram contemplados com ingressos para o cinema.

## **5. Resultados e discussões**

A atividade lúdica interdisciplinar “Circuito Educacional” alcançou um resultado bastante positivo, sendo possível constatar o sucesso de tal proposta pedagógica ao perceber a motivação e integração dos discentes. Tal evento reuniu equipes com alunos das diferentes séries, professores de variadas disciplinas além, claro, dos bolsistas que se envolveram durante todo o período da manhã.

O circuito teve grande repercussão no ambiente escolar, porque havia a presença da comunidade escolar, professores, alunos e familiares, além de professores da Instituição de Ensino Superior, ligados ao PIBID. Três equipes se inscreveram para o evento, que foi marcado para um sábado de manhã, data em que houve um evento na escola com a participação da comunidade escolar, “O Dia da Solidariedade”. No ato da inscrição, o aluno doava um quilo de alimento ou peça de agasalho para serem distribuídos a famílias carentes, desta forma, quem participasse da atividade estaria contribuindo com um posto de coleta desses produtos alimentícios, na escola, ou com um varal de roupas montado para aqueles visitantes que quisessem ou estivessem precisando.

Observou-se bastante entrosamento e colaboração entre os membros participantes das equipes durante a realização das tarefas; houve uma grande mobilização do grupo para resolver as questões; as peças do quebra-cabeça constavam em seu verso desde questões mais complexas de matemática, raciocínio lógico, até questões de literatura com trecho de obras,

autores, assim como questões de português referentes à acentuação gráfica ou reforma ortográfica. Cada um contribuía com o que sabia. No final, houve empate entre duas equipes, resultado que foi divulgado alguns dias depois.

A premiação foi um ingresso para o cinema, para cada membro das equipes. Então, foi marcada uma sessão especial no cinema para a escola, na parte da manhã, horário de aula, para assistirem o filme “A Culpa é das Estrelas”, que estava em cartaz no período em que foi desenvolvida essa atividade. Além dos vencedores da competição, que ganharam os ingressos, foram convidados os demais colegas. Por fim, acabaram indo ao cinema todas as turmas do turno da manhã com os professores, o que proporcionou uma maior amplitude ao projeto que, inicialmente, era modesto.

Convém destacar vários aspectos relevantes na realização desse evento lúdico. Além da empolgação dos educandos, desvendando os enigmas que constavam nas competições, podem ser salientados seus exemplos de cidadania ao contribuírem com agasalhos ou alimentos. Outro fator que chamou a atenção foi o envolvimento de professores da escola, tanto na ajuda com a elaboração das questões para as provas, como no dia do circuito, auxiliando os alunos na resolução de problemas e, também, do passeio ao cinema com os alunos.

Com propostas didáticas como essa, é possível aprender alguns conteúdos das áreas envolvidas brincando e também vencer uma série de dificuldades, como o medo, a insegurança, o espírito de grupo. Certamente essa atividade interdisciplinar não acabou com a brincadeira do circuito: os professores vão realizar trabalhos em aula sobre o filme, e, possivelmente, venha a acontecer o Segundo Circuito Educacional, com inovações e integração de outras disciplinas no desenvolvimento de uma série de habilidades através do jogo.

## **Conclusão**

Sabe-se que educar de forma lúdica é um importante papel atribuído ao professor da educação básica, conforme definido pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio – DCNEM, para tornar mais atrativa a aula ao aluno que hoje convive com tantos e

modernos meios de receber informações. Cabe, assim, ao professor proporcionar ao educando contato com informações aquém daquelas previstas no programa específico, ou mesmo, aquelas previstas nos programas, mas passadas de uma forma diferenciada, despertando o interesse e fazendo com que o aluno aprenda.

Trabalhar com o Circuito Educacional é de fundamental importância para a comunicação entre alunos e professores, uma vez que a interação faz parte do seu cotidiano escolar. Antunes (2009) ressalta a necessidade da desacomodação do professor frente ao processo de ensino e aprendizagem. Muitas vezes, propostas como essa vão tirar o professor de seu “sossego” e gerar-lhe um “certo trabalho”, pois envolve pesquisa e confecção de uma série de materiais, como também o desconforto de buscar parceria, o que, na escola tradicional, é bem difícil. O Professor está acostumado a preparar suas aulas solitariamente, já tem seus métodos e técnicas próprios.

Conclui-se que trabalhar interdisciplinarmente na escola é uma tarefa difícil. Uma proposta de trabalho interdisciplinar envolve boa vontade e compreensão da proposta por parte dos professores, e, o mais importante, tempo para encontros entre os professores, tempo para planejamentos, o que, muitas vezes, é um tanto complicado. Sabe-se que muitos professores das escolas públicas desdobram-se entre várias escolas e possuem uma carga horária frente ao aluno bastante elevada. Para esse processo realmente evoluir, o professor necessitaria de mais tempo para estudos e planejamentos.

## Referências

- ANTUNES, I. **Aula de Português: encontros e interação**. São Paulo: Parábola, 2009.
- BRASIL. **Diretrizes curriculares nacionais do ensino médio**. Brasília: MEC, 2002.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio**. Brasília: MEC/SEF, 2002.
- DINELLO, R. **Os jogos e as ludotecas**. Santa Maria: Pallotti, 2004.
- FAZENDA, I. C. A. **Interação e interdisciplinaridade no ensino brasileiro: efetividade ou ideologia?**. São Paulo: Edição Loyola, 1979.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez, São Paulo, 1996.

FERRARI, N. P.; NEVES, T. R. P.; LÖBLER, A. R.; PEREIRA-QUEVEDO, L.; CORDEIRO, L. P.. Jogos didáticos: o circuito na interdisciplinaridade.

LUCK, H. **Pedagogia Interdisciplinar**: fundamentos teóricos-motodológicos. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

PIAGET, J. **O raciocínio na criança**. Rio de Janeiro: Real, 1967.

PINHEIRO, N. F. **Bate-papo**: um formato do gênero entrevista na TV. IN: \_\_\_\_\_. Gêneros: Um diálogo entre comunicação e linguísticas. Florianópolis: Insular, 2013.

Aceito em 10 de dezembro de 2014