

### 3.40.

#### **Título:**

**Rompendo fragmentos: o jogo enquanto ferramenta interdisciplinar de ensino-aprendizagem na extensão**

#### **Autor/a (es/as):**

Souza, Edison Roberto de [Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC]

Farias, Sidney Ferreira [Universidade Federal de Santa Catarina]

Souza, Patrícia dos Anjos [Universidade Federal de Santa Catarina]

Backes, Ana Flávia [Universidade Federal de Santa Catarina]

#### **Resumo:**

Esta pesquisa vinculada ao Laboratório de Pedagogia do Esporte (LAPE) do Núcleo de Pesquisa em Pedagogia do Esporte (NUPPE) do Centro de Desportos (CDS) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) teve como objetivo analisar e compreender o jogo enquanto ferramenta interdisciplinar no aprender a conhecer, aprender a conviver aprender a fazer e, sobretudo, o aprender a fazer, das crianças do Projeto Social Brinca Mané desenvolvido em parceria entre o Centro de Desportos (CDS) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e o Instituto Ayrton Senna (IAS). Ao compreender a extensão como um ambiente de relações entre ensino e pesquisa e a interdisciplinaridade como um conjunto de princípios de articulação entre saberes, teorias e ciências, optou-se metodologicamente por uma pesquisa do tipo descritiva, tendo como banco de análise os relatórios anuais produzidos pelos educadores da área da Educação Física, Pedagogia e Psicologia no período compreendido entre 2003 a 2009. Para análise dos jogos utilizados na proposta pedagógica interdisciplinar do projeto, escolheu-se a técnica de análise de conteúdo, desenvolvida por Bardin (1994), tendo como suporte o Programa NVivo versão 9.0, software de análise qualitativa de dados da QSR International que permitiu explorar, analisar e compreender facilmente informações obtidas. Percebeu-se que na proposta de utilizar o esporte como uma ferramenta de desenvolvimento humano os educadores criaram caminhos de co-relação, conexão e unidade oportunizando aos participantes meios de compreender e estabelecer nexos teórico-práticos na aprendizagem dos pilares. Assim, a intervenção coletiva no processo de planejamento, execução e avaliação das oficinas pedagógicas despertou o experimentar valores essenciais com repercussão e consolidação dos pilares planejados. Portanto, valendo-se dos conhecimentos adquiridos em seus cursos, os educadores direcionam e imbricam esses saberes no processo de ensino-aprendizagem, num

movimento dialético de construção teórica a partir da vivência do jogo, na busca de novos e ampliados conhecimentos. Essa proposta de utilizar o jogo como ferramenta interdisciplinar de desenvolvimento humano ainda representa um caminho a ser desbravado com mais profundidade, sendo uma caminhada coletiva em que a os pilares também devem ser vividos pelos educadores, tornando-se essências para se chegar a um lugar que se descortinará em muitos outros no processo de planejamento e projeção da proposta pedagógica do projeto.

### **Palavras-chave:**

Desenvolvimento Humano; Interdisciplinaridade; Formação Docente; Jogo Educativo.

### **Palavras iniciais...**

Em pesquisa divulgada, em dezembro de 2011, pelo *Centre for Economics and Business Research* (CEBR), sediado em Londres, o Brasil figura como a 6ª potência econômica industrial da atualidade. Porém, paradoxalmente, em se tratando de desenvolvimento humano, ocupa atualmente a 84ª posição no ranking do Índice de Desenvolvimento Humano (IDH).

Nessa enorme lacuna e o dualismo entre economia e desenvolvimento humano, gritante no Brasil, aponta para a necessidade de desencadear ações educacionais de enfrentamento de tal problema, pois a educação tem que ser entendida como fator indissociável e a principal estratégia de projetar desenvolvimento humano e qualidade de vida à população.

Assim, os inúmeros desafios que nosso país enfrenta atualmente, de natureza política e social, podem e devem ser solucionados através de uma política educacional justa e igualitária, aonde todos, sem exceção, tenham acesso a uma educação de qualidade. Ela é o mecanismo necessário à transformação de nossa sociedade, mais justa, pautada nos princípios do desenvolvimento humano global.

Para que uma nova concepção de educação floresça, Delors (2003, p. 82) contribui indicando que o desenvolvimento humano é um dos principais instrumentos para a equidade social mundial e que seu principal papel reservado à educação consiste, em dotar a humanidade da capacidade de dominar o seu próprio desenvolvimento pautado pela participação responsável dos sujeitos e comunidade.

Para isto, as práticas educacionais são essenciais, pois através delas as novas gerações serão capazes de transformarem a si mesmos e o mundo em que vivem e nesse contexto, Hassenpflug (2004: 43-44), esclarece que “a educação é, assim, fundamental para preparar as pessoas para viver plenamente as suas possibilidades, além de fortalecer as sociedades para superar a pobreza e a exclusão social, traçando um caminho firme em direção ao desenvolvimento humano pleno”. Portanto, a meta da Educação para o Século XXI, deve ser centrada no desenvolvimento numa perspectiva ética e cultural que contribua para o aprimoramento do ser humano enquanto instância singular e coletiva.

Assim, inserido neste desafio, o Instituto Ayrton Senna (IAS), criou o Programa de Educação pelo Esporte com o desafio de promover o desenvolvimento humano. Para isso, adotou a educação como ferramenta para transformar os potenciais em competências para a vida, oportunizando aos indivíduos uma educação que assegure a vivência plena das suas possibilidades, além de buscar minimizar pobreza e exclusão social. Para obter êxito, buscou parceria com Universidades Brasileira, na perspectiva de promover através de parcerias, projetos sociais de educação pelo esporte que abracem esses ideais.

Ao utilizar o esporte como ferramenta, propõe a disseminação de uma tecnologia educativa de desenvolvimento dos quatros pilares da educação e as suas respectivas competências, a saber: *aprender a ser* (competência pessoal); *aprender a conviver* (competência social); *aprender a fazer* (competência produtiva); *aprender a conhecer* (competência cognitiva), eixos condutores das ações pedagógicas nos projetos parceiros.

Assim, ao refletir sobre o tema *o lugar da investigação no ensino-aprendizagem* do VII Congresso Ibero-americano de Docência Universitária e compreender a extensão como um ambiente de formação e desenvolvimento, este estudo buscou analisar o jogo como ferramenta interdisciplinar de desenvolvimento das competências e dos pilares da educação as crianças e jovens participantes do Projeto Brinca Mané (PBM), desenvolvido pelo Centro de Desportos da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) em parceria com o Instituto Ayrton Senna (IAS).

Portanto, compreendendo o projeto como um ambiente de relações entre ensino e pesquisa, optou-se metodologicamente por um estudo descritivo, tendo como banco de análise os relatórios anuais produzidos pelos educadores da área da Educação Física, Pedagogia e Psicologia no período compreendido entre 2003 a 2009. Para análise dos depoimentos, investigou-se a percepção dos educadores do projeto sobre a as dimensões interdisciplinares do jogo utilizado na proposta pedagógica do projeto.

Os depoimentos foram coletados dos relatórios de vinte (40) educadores do projeto, divididos em dezoito (18) alunos da área da educação física, doze (12) da pedagogia e dez (10) da psicologia. Alunos, bolsistas e voluntários, que sob a orientação dos coordenadores e professores construíram e consolidaram a proposta interdisciplinar do programa de educação pelo esporte no projeto. Portanto, na apresentação dos dados, serão tratados por ordem de seus depoimentos nos relatórios e pela abreviação de sua área de formação, assim legendados: Educadores da Educação Física (EEF nº); Educadores da Pedagogia (EPD nº); Educadores da Psicologia (EPS nº).

### **O jogo no projeto...**

Ao pensar o jogo enquanto ferramenta de desenvolvimento humano é necessário, como aponta Alves (2000), educar tendo como objeto o corpo, pois a inteligência é essencialmente prática, devendo estar a serviço da vida. O saber deve brotar das perguntas que o corpo faz, o ponto de referência deve ser o corpo brincante infantil e não uma proposta oficial descontextualizada de suas necessidades. Portanto, romper com inversão do processo de aprendizagem que impõe valores e conteúdos universais sem partir da prática social e cultural da criança, desconsiderando sua identidade e sua cultura, absolutamente lúdica, é emergente.

Pensar o jogo numa proposta educativa pode ser um caminho, pois no ato de jogar observam-se elementos e valores associados às várias dimensões necessárias ao processo de ensino-aprendizagem da criança, pois no jogar a criança fantasia, sonha, aceita desafios e cria estratégias motoras e cognitivas no fazer. É também através de sua atividade lúdica que ela consegue relacionar-se com seu próprio corpo, com o outro e com o mundo, processo no qual o imaginário se transforma em real, provocando-lhe uma sensação de poder e domínio sobre a realidade circundante.

No agir lúdico, jogando, ela transforma valores produtivos como racionalidade, dominação, padronização, produtividade, sincronização, concorrência, especialização e competição, por outros de significados sociais emergentes, como a cooperação, solidariedade, subjetividade, confiança, ética, emoção, lazer, felicidade, autonomia e projeto de vida.

Compreender o jogo nessa ótica é entendê-lo como uma ferramenta através do qual a ênfase do processo pedagógico seja mais no significado do que no conteúdo, mais na pluralidade e intersubjetividades do que na igualdade, mais no movimento do que na passividade. Portanto, falar em jogo é pensar simultaneamente sobre o corpo na educação, é entender todas as possibilidades da criança, é compreender que suas leis a levam a ser feliz.

Alves (2000, p.74), ilustra tal comportamento ao escrever:

*É certo que Deus, Todo Poderoso, trabalhou seis dias para criar o mundo. Foi o mesmo que levou para tirar de dentro da gaveta dos seus sonhos as bolinhas de gude para a brincadeira da vida. Trabalhou para criar um lugar de deleite onde a vida atingisse sua expressão suprema: pura inutilidade, puro gozo, puro brinquedo. A única finalidade do saber adulto é permitir que a criança que mora em nós continue a brincar.*

Para o autor, a criança, ao brincar, também sonha, como Deus, que, do nada, criou tudo. Ela, ao tomar o nada em suas mãos, cria um carrinho, um bichinho ou um avião e, sorrindo como Deus, fica contemplando seu poder criativo, fruto de sua imaginação.

Assim, ao oportunizar o jogo na educação, valoriza-se o movimento, o imediato, o natural, a relação, a intensidade, a solidariedade, a autogestão e a cultura popular, sem com isso, desvencilhar seu papel na difusão da cultura erudita, mas sim, a conciliar esses dois pólos essenciais à emancipação da criança como um ser histórico e que busca, a partir de suas raízes, compreender e transformar o mundo e, ao mesmo tempo preservar sua identidade. Portanto, o jogo é o conteúdo dominante nas oficinas do projeto Brinca Mané, pois essas atividades oportunizam valores de todos os pilares associados às dimensões políticas e éticas, não podendo ser destituído de sua finalidade social. Nesse contexto, o desenvolvimento moral da criança ao jogar surge com a ordem na desordem, com os regulamentos criados e discutidos, com as escolhas de líderes, juízes e papéis na ação lúdica, com as discussões para impedir fraudes e tapeações e nas definições espaciais e temporais da atividade.

Portanto, o jogo não é uma fuga do mundo real, mas, uma experiência social que combina elementos de fantasia e realidade, no processo de construção de identidade e cidadania da criança, pois o ser humano é na percepção de Morin (2000, p. 57), "... uma infinidade de personagens quiméricos, uma poliexistência no real e no imaginário, no sono e no secreto, balbucios embrionários em suas cavidades e profundezas insondáveis".

Tendo essa compreensão, o projeto pode ser compreendido como um espaço singular para o desenvolvimento dessa cultura corporal, principalmente pela sua construção histórica, sua riqueza tradicional constituída de um saber-fazer e de um recorte epistemológico próprio. Conhecer a natureza e as características de cada manifestação corporal da cultura lúdica da criança, sua construção histórica e social, é fundamental para se pensar o jogo enquanto ferramenta educativa no projeto.

Na proposta de consolidar o jogo como ferramenta educativa e, sobretudo interdisciplinar imbricado com demais pilares do projeto, o conteúdo das oficinas pedagógicas para as crianças de sete (7) a dez (10) anos deve ser pensado a partir da transição entre o brincar simbólico e o brincar social na perspectiva da corporeidade. Além da exploração dos jogos sociais, motores e de exploração, com regras simples, devem ser utilizados jogos tradicionais, de embate, rítmicos, brinquedos cantados e danças folclóricas regionais e nacionais.

Já para as crianças e jovens entre onze (11) a quinze (15) anos os conteúdos mais apropriados são desdobramentos e aperfeiçoamentos dos conteúdos dos jogos citados da faixa etária anterior, com evolução das estruturas lúdicas simples para as mais complexas permitindo-lhes um desenvolvimento mais acentuado. Os jogos tradicionais e pré-desportivos evoluem para a iniciação, não só, dos esportes individuais e coletivos. Além dessas atividades lúdicas, o jogo pode ser desenvolvido no processo de aprendizagem da ginástica rítmica, acrobática e artística, além das artes marciais e da dança em todas as suas dimensões. Ou seja, o jogo pode constituir-se em recurso de aprendizagem das mais diversas manifestações da cultura corporal humana.

Ao se propor o jogo enquanto conteúdo educativo e ferramenta interdisciplinar no projeto, o faz-se na perspectiva, conforme Souza (2001, p. 217) de uma mudança paradigmática de educação do corpo produtivo em favor da educação do corpo brincante, principalmente porque a criança no brincar:

*... ensina que o seu processo de aquisição do mundo tem inscrição no corpo; mostra a seriedade dessa atividade lúdica; interage e conecta-se com o mundo, irradiando sua complexidade; transforma a realidade, criando e recriando a natureza, mostrando a sua esteticidade; torna-se subversiva, criativa, guerreira, resistente, portadora de prazer e subjetividade; demonstra o seu potencial festeiro ao celebrar a vida e o mundo, com alegria e felicidade; vive suas histórias e sua cultura; organiza-se, a partir da desordem, discutindo e estabelecendo critérios e regulamentos; cria situações novas, agindo sob a influência de fatores antagônicos, como a sorte e o azar, a segurança e o perigo, o prazer e o desprazer, o relaxamento e o cansaço, a inibição e a ousadia, o receio e o destemor; demonstra que o seu corpo dominado pela sociedade é sedento de liberdade; transforma sua ação lúdica numa celebração espaço-temporal de cidadania; mostra que o seu corpo 'educado', idealizado pela escola e sociedade, é essencialmente brincante.*

Seu emprego deve transcender as necessidades biológicas da criança e ser desenhado na perspectiva do desabrochar atitudes de cooperação, solidariedade, dignidade e respeito, de promover o espírito criativo, imaginativo e construtivo, de interação com o outro e com o mundo, de resolução de problemas e conflitos e, sobretudo, de autoconhecimento, autodeterminação, autoestima, autoconfiança, autorrealização, resiliência e autonomia.

Portanto, é importante abraçar um ensinamento fundamental de Freire (2002, p. 87) ao indicar “o jogo como uma das mais educativas atividades humanas, se o considerarmos sob esse prisma, ele educa não para que saibamos mais matemática ou português ou futebol; ele educa para sermos mais gente, o que não é pouco.”.

### **O jogo e sua possibilidade interdisciplinar...**

Vivemos num mundo globalizado, em que as dimensões financeiras, culturais, políticas, ambientais e científicas são interdependentes, e neste contexto, nenhum aspecto pode ser compreendido de forma isolada, independente das demais. Na busca do desenvolvimento humano da criança no projeto, preparando-a para viver a complexidade que caracteriza o mundo atual, é necessário educá-la para aprender a conhecer, fazer, conviver e a ser, despertando atitudes críticas e compromissadas socialmente.

Neste contexto, foi pensada a interdisciplinaridade, por compreendê-la como um conjunto de princípios que defende a articulação entre saberes, teorias e ciências, em prol de uma visão mais integrada de sociedade e ser humano, não sendo então, compreendida como uma metodologia pedagógica ou de ensino, mas como uma referência ou indicativo para o redimensionamento dos princípios que circundam a definição da proposta pedagógica do projeto.

Ao propor e pensar o jogo com ferramenta interdisciplinar de educação dos pilares da educação e das competências, a proposta pedagógica sinaliza formar a criança numa perspectiva integral, tornando-os aptos, de acordo com Morin (2002, p. 29), para “articular, religar, contextualizar, situar-se num contexto e, se possível, globalizar, reunir os conhecimentos adquiridos”.

A concepção da complexidade do conhecimento pauta as intenções interdisciplinares dos educadores do projeto. Assim, ao planejarem uma competência, um pilar, um tema transversal, a abordagem do tema a ser desenvolvido se dá numa relação de análise-síntese. A intenção de desenvolver o conhecimento como um todo e de compreender a relação em suas respectivas áreas de conhecimento do projeto, fundamentais para o processo interdisciplinar.

Assim, o trabalho pedagógico com o jogo deve ser pensado e planejado coletivamente, criando um ambiente de trocas recíprocas, de enriquecimento mútuo. Os saberes são confrontados, convergindo numa única direção, desenvolvimento das várias competências dos participantes do projeto. E nessa proposta, as interfaces da Educação Física, Pedagogia e Psicologia podem se entrelaçar e produzir através do jogo uma tecnologia de educação social apropriada aos anseios das crianças e jovens.

Os depoimentos a seguir caracterizam tal situação:

*O projeto ampliou os meus conceitos e possibilidades de aplicação prática da educação pelo esporte, visto que nas disciplinas do curso de Pedagogia não se enfatiza o esporte como ferramenta educativa. Assim ao discutir com outros colegas de outras áreas, estamos aos poucos compreendendo que o jogo pode servir de recurso interdisciplinar no desenvolvimento de todos os pilares, desenvolvendo competências as crianças. (EPD 9)*

*O planejamento das atividades pedagógicas, discutidos com os colegas da educação física e da psicologia, oportuniza a gente pensar o jogo numa dimensão interdisciplinar, pois os saberes de cada área convergem e são utilizados na ação do jogar. Apesar de não ser um processo interdisciplinar entre disciplinas, sua riqueza está ao articularmos os saberes de cada área no jogo, para promover competências as crianças. (EPS 6)*

*A nossa ação prática é alicerçada pelas trocas de informações e experiências vividas por todos. Nesse sentido pensamos no jogo como uma ferramenta interdisciplinar na busca de*

*estratégias nas conquistas dos objetivos do projeto, trabalhando saberes essenciais para o fazer, conhecer, conviver e ser das crianças. (EEF 7)*

Assim, através da discussão e planejamento coletivo no projeto, o jogo tem sido discutido, estudado, planejado e utilizado como a ferramenta educativa interdisciplinar na perspectiva de desenvolver competências e de promover a aprendizagem dos pilares propostos. Além de tudo, vem representando uma possibilidade de articulação de saberes das demais dimensões formativas.

Nesse processo de utilização do jogo para o desenvolvimento de competências associadas aos pilares da educação configura, de acordo com Japiassú (1976, p. 81), “... um tipo de interdisciplinaridade que não se efetua por simples adição nem tão pouco por mistura,” principalmente pelas ações interdisciplinares do projeto ser desenvolvida a partir de um eixo temático integrador, discutido e planejado coletivamente, atraindo a criança a compreender e sentir o jogo em suas múltiplas dimensões.

Portanto, a partir dessa intenção, a aprendizagem no projeto tem se constituído num processo no qual o educando apreende, compreende, significa e domina um determinado conteúdo cognitivo, afetivo ou de conduta, no relacionamento consigo mesmo, com os outros, com o ambiente onde vive e com tudo aquilo que confere significado e sentido a sua existência. Assim, uma vez formada a triangulação entre os pilares, competências e aprendizagens, parte-se na noção que um está intimamente ligado ao outro, sem uma ordem pré-estabelecida, pois é impossível separar o conhecimento da ação que este desencadeia.

A partir dessa breve discussão sobre o jogo enquanto ferramenta interdisciplinar busca-se a seguir compreender seu papel no desenvolvimento de competências e pilares da proposta educativa do projeto a partir dos olhares dos educadores das áreas da educação física, pedagogia e psicologia, responsáveis pelo fazer pedagógico no projeto.

### **O Jogo e o Conhecer...**

Na perspectiva de desenvolver competência cognitiva, a intervenção interdisciplinar através do jogo no projeto oportuniza a apropriação de saberes importantes na trajetória de desenvolvimento da criança. Esses conhecimentos explorados e desenvolvidos permitem um olhar ampliado no exercício da linguagem oral e escrita, na aprendizagem de cálculos, na resolução de problemas, na análise e interpretação de dados, atos e situações e no acesso à informação. Todo esse processo resulta da instigação da curiosidade da criança tendo como eixo condutor o próprio jogo envolvendo elementos da arte, do esporte, da cultura e da saúde na perspectiva do aprender a conhecer.

As transcrições a seguir, indicam tal situação:



*Os elementos do aprender a conhecer desenvolvido pelos educadores de diversas áreas do projeto foram possíveis pela oportunidade do planejamento coletivo do projeto. Tudo pode ser ligado. Esse contexto mostrou a nós educadores, que uma proposta interdisciplinar com o jogo, sendo um processo possível, rico e ilimitado que possibilitou explorar temas transversais, como saúde, cultura, sexualidade. (EPD 3)*

*É observável, que além da competência motora o trabalho interdisciplinar com o jogo desenvolve valores cognitivos. Situações proposta no jogo auxiliam no desenvolvimento do pensamento lógico da criança, ajudam também na resolução de problemas fundamentais para aprendizagem. (EEF 6)*

*Na resolução de problema apresentado no jogo a criança opera com situações de tomadas de decisões e de aprender coisas novas. Esse prazer de aprender brincando, desenvolve nela uma formação psíquica bem estruturada. E tudo isso resulta de uma abordagem interdisciplinar através do jogo desenvolvida no projeto. (EPS 8)*

As transcrições das falas indicam as possibilidades do jogo no desenvolvimento cognitivo da criança e essa interface pode compreendida com mais contundência ao analisarmos o conteúdo dos mesmos. Assim, em cada área de formação, os educadores retratam a complexidade e amplitude interdisciplinar pedagógica do jogo no projeto.

Para ilustrar tal situação destaca-se aqui, o jogo da *Amarelinha*, que provoca uma relação dialética entre o conhecer e fazer. O nível de dificuldade vai aumentando conforme a pedrinha vai sendo lançada. A precisão e a definição de estratégias motoras e cognitivas vão sendo entrelaçadas. Noções de análise-fundo, de causa-efeito, de figura-fundo e de reversibilidade são colocadas em prova. A criança opera com conceitos abstratos espaciais relacionados à organização, estruturação, reversibilidade, identificação, ordenação e seriação.

### **O Jogo e o Fazer...**

A competência produtiva foi observada no processo de aquisição, apreensão, organização e organização dos jogos desenvolvidos. No jogar a criança é impelida a tomar decisões por si mesma, ter liberdade de escolha de suas atitudes e movimentos de acordo com o que mais lhe convém e de estar em constante processo de desenvolvimento de sua autonomia.

Porém, numa proposta interdisciplinar, o aprender a fazer está intimamente imbricado com o conhecer e, assim, consiste em aplicar na prática conhecimentos anteriormente adquiridos, sendo, portanto, consequência do aprender anterior. Assim, o jogo pode desenvolver um saber prático fundamental no cotidiano da criança e do jovem. Assmann (1998, p. 33) reforça esta percepção ao registrar que “todo o conhecimento tem uma inscrição corporal e se apoia numa complexa interação sensorial. O conhecimento humano é pura operação mental. Toda ativação da inteligência está entretecida de emoções”.

Os depoimentos sobre o aprender a fazer, indicam a relação entre o conhecer e o fazer:

*Tudo o que aprendem projetam no fazer. No pilar aprender a fazer as crianças mostram o tempo todo, suas capacidades cognitivas. O conhecer e fazer estão presentes em todos os jogos. O conhecer permite as crianças a criarem jogos, a se auto-organizarem e isso as leva para uma autonomia que lhes possibilita mais tarde serem organizadoras de algumas atividades. (EPD 2)*

*A capacidade da criança de se auto-gerir e de ser capaz de tomar decisões e de mantê-las, tem sido observada em alguns jogos utilizados. Esse aprender a fazer tem uma importância vital no desenvolvimento delas e mostra suas possibilidades de operar com o conhecimento apreendido. (EPS 5)*

*Na proposta interdisciplinar de projeto, a criança é sempre estimulada e instigada a criar algo novo, uma nova forma de se movimentar e de inventar jogos diferentes. A criatividade é fundamental para a criança e nesse processo o conhecer e o fazer são muito utilizados pelas crianças. (EEF 1)*

Portanto, aprender a fazer não se resume ao simples ato de reproduzir algo, é preciso compreender o porquê fazer, com que propósito e baseado em quais princípios. A criatividade, a iniciativa e a gestão do conhecimento adquirido são características imprescindíveis para o fazer consciente. Nessa direção o jogo instiga a criança a assumir uma postura crítica sobre aquilo que realiza, trazendo uma nova perspectiva sobre as habilidades e capacidades de cada indivíduo, uma vez que, para tanto, é necessário compreender de forma global o sentido e o porquê da realização das atividades.

Um jogo em que promove valores relacionados a aprender a fazer é a *Peteca*. Além das etapas de construção do brinquedo, no qual a criança põe em jogo, vários saberes, que integrados e articulados lhes permite sentir as etapas de sua montagem. Ao vivenciar o processo de construção como um momento criativo ímpar e significativo ao contexto do próprio jogo, ela valoriza sua produção e, nesse

sentido, o brinquedo se reveste de muito significado. Além desse fator, o próprio brinquedo oportuniza momentos de organização e autogestão no jogar e no propor novas formas de jogo.

### **Jogo e Conviver...**

No processo de conviver, a comunicação tem sido destacada no projeto. Várias formas de comunicação têm sido estimuladas, a fala, os gestos, as expressões faciais e/ou corporais. E nesse processo, é fundamental compreender as diferentes realidades, várias interpretações, as singulares histórias, os valores e conceitos e as experiências pessoais de cada participante do projeto.

Assim, através da comunicação no jogo, o projeto objetiva a integração entre os indivíduos, livres de preconceitos e idéias pré-estabelecidas a respeito do outro. Assim, enquanto estratégia educativa interdisciplinar, o jogo envolve os participantes estabelecendo redes sociais de convivência, fundamentais para o processo ensino-aprendizagem.

No jogar o convívio ocorre no nível interpessoal e social. No primeiro, na relação entre as pessoas, o jogo promove o reconhecimento do outro, o convívio com a diferença, a interação e comunicação e o desenvolvimento de uma relação afetiva. No segundo nível, o jogo desenvolve a consciência individual de compromisso com o coletivo, com o ambiente e com a diversidade cultural.

Saber conviver com si mesmo e com o outro é base para evolução de todo ser humano. Crescer enquanto pessoa significa aprofundar relações, respeitando as diferenças e aprendendo com elas. Portanto, conviver é elemento chave para uma educação voltada para a o viver socialmente e para desenvolver cidadania plena.

*O jogo tem se revelado um recurso interessante no processo do conviver da criança. Nele, e em suas possibilidades interdisciplinares, a criança experimenta e vivencia o respeito, a cooperação, a espírito coletivo, valores fundamentais para o conviver. (EPD 6)*

*Na proposta interdisciplinar do jogo no projeto, antes do desenvolvimento dos outros pilares, sempre discutimos a importância de desenvolver como primeiro pilar no projeto o aprender a conviver. Quando se consegue da criança, o respeito ao outro e que ela entenda a importância do outro na ação do jogo, todo o trabalho fica facilitado. (EPS 2)*

*Em jogos de competição o desafio tem sido o desenvolvimento do respeito entre todos e, sobretudo com o resultado do jogo. Buscamos sempre valorizar o papel de todos, seja no próprio time ou no time adversário, pois sem um ou o outro fica difícil acontecer o jogo. A*

*relação amistosa, o respeito e a cooperação produz nos jogadores responsabilidade e coletividade. (EEF 4)*

Tal situação é reforçada por André & Costa (2004, p. 78) ao escreverem que “conhecer e reconhecer o outro começa com identificar nele um igual. Exercitar isso envolve, acima de tudo a capacidade de ver o outro além das aparências, de reconhecê-lo como uma pessoa autônoma e livre que, como tal, é portadora do mesmo direito à vida e ao desenvolvimento pessoal e social. É a capacidade de colocar-se no lugar do outro para compreendê-lo e aceitá-lo como condição para relacionar-se com ele.”

Com o parceiro ou contra o oponente ela aprende pelas circunstâncias do jogo a respeitar seus colegas, suas singularidades, suas potencialidades e fragilidades. Esse reconhecimento do outro vem do convívio com a diferença. Respeitar as particularidades de cada ser, ver nele uma pessoa igual a si, porém, com suas próprias vontades, opiniões, individualidade. Portanto aceitar o outro é conhecer e perceber suas diferenças.

Assim, o aprender a conviver no projeto tem sido um desafio que antecede aos demais pilares da educação. Para se obter êxito no desenvolvimento do aprender a conhecer, fazer e ser, a primeira dimensão e competência abordada na proposta pedagógica é a relacional. Seu desenvolvimento vai permitir o desenvolvimento de outras competências com serenidade e qualidade, pois para Hassenpflug (2004, p.95) “aprender a conviver é um dos maiores desafios se considerarmos o crescimento da violência e o clima de exacerbação da competição, tanto no nível pessoal como no das organizações e dos países”. Nesse contexto, concorrência e competição são comportamentos na busca do sucesso individual, e valores como a cooperação e a coletividade são descartadas.

No jogo dos *Dez Passes*, por ser este um jogo coletivo, as crianças definem estratégias na busca dos objetivos. Na vontade de realizarem o proposto, desenvolvem o espírito coletivo, a interação, a cooperação entre si, e a comunicação para construir as jogadas. Portanto, desde que bem mediados, esta atividade lúdica desenvolve a competência relacional em íntima associação com as demais competências pensadas no projeto.

### **O Jogo e o Ser...**

Todas as competências discutidas anteriormente devem convergir para o desenvolvimento pessoal da criança. O aprender, o fazer e o conviver no jogo deve desencadear o ser de cada um.

As competências pessoais determinam a identidade do indivíduo. Uma vez que tais competências são desenvolvidas e compreendidas, o educando atingirá sua plenitude, através de sua realização como um todo, nos planos afetivos, social e cognitivo. Nesse processo, o jogo deve estimular a construção da identidade e desencadear na criança sentido e significado da sua vida.

Na construção e consolidação de da identidade o jogo deve oportunizar valores associados ao autoconhecimento, a autodeterminação, a autoestima, a autoconfiança, o autoconceito e a confiança no seu futuro. Já na representação e significado do seu existir, o querer-se, a autoproposição, a autodeterminação, autorrealização, a plenitude e, sobretudo, a resiliência, são valores fundamentais.

Portanto, o aprender a ser constitui-se no pilar central da proposta de educação do Projeto Brinca Mané. Deve resultar dos pilares anteriores. É inerente a toda e qualquer aprendizagem que o educando venha a se submeter, uma vez que *ser* é a chave para o desenvolvimento das demais competências.

Ao estabelecer uma relação consigo mesma de confiança, conhecimento e realização, a criança se torna sujeito da própria história, sendo capaz de escolher os caminhos e discernir sobre o que é melhor para si próprio. Portanto no jogar, a criança é corpo e consciência e nessa relação é ao mesmo tempo objetividade (corpo) e subjetividade (consciência), não podendo ser reduzido a nenhuma destas dimensões. Nesse contexto lúdico, a construção de sua identidade se consolida a partir de uma relação dialética entre o seu corpo e sua consciência no contexto social em que está imersa.

*Em vários jogos foi possível observar as possibilidades interdisciplinares do jogo no aprender a ser, pois valores dos outros pilares foram se somando ao desenvolvimento da competência pessoal de cada criança. Assim, o conhecer, o conviver, o fazer converge para o ser e ao mesmo tempo o aprender a ser é muito importante para os outros aprenderes. Ao se tornar autoconfiante, autodeterminada e resiliente, ela melhora suas possibilidades afetivas, cognitivas, motoras e pessoais. (EPD 5)*

*A formação pessoal da criança, a sua estruturação de sua personalidade, o seu autoconhecimento é muito facilitado pelo jogo. Nas relações dessas atividades, em suas dificuldades, pelas formas e estratégias de jogar pelos resultados obtidos, o jogo desenvolve a psique infantil. (EPS 8)*

*O jogo vai além de seu prazer catártico, ele promove condições reais de desenvolvimento da criança. Assim ao se propor o aprender a ser, os valores desenvolvidos oportunizam a criança a enfrentar as dificuldades motoras no fazer atividade, Cada vez que ela resolve situações de dificuldades proposta pelo jogo, obtendo êxito, a confiança, determinação e enfretamento permitem a ela desenvolvimento pessoal. (EEF 4)*

Para ilustrar tal situação destaca-se aqui, o jogo da *Alturinha*, que provoca uma relação dialética entre o pensar e o agir. O nível de dificuldade vai aumentando conforme a corda vai levantando do chão. A cada nova altura, a criança é desafiada e suas estratégias motoras precisam ser pensadas. Nesse agir no

espaço e no tempo, além da tomada de decisão, autodeterminação e resolução de problemas, a autoconfiança, a autoestima, a autodeterminação e a resiliência, são desenvolvidas a cada desafio superado.

Portanto, ao jogar, tentando transpor a corda, conheceu seus limites, suas fragilidades, suas potencialidades. Conheceu a si mesmo, seu interior, controlou seus anseios, seus medos, acreditou na vontade, nos desejos. Enfrentou os desafios, superou as dificuldades, se fortaleceu. Assim o jogo contribui com este processo de autoconhecimento possibilitando a experimentação do corpo e suas várias dimensões.

Essa constatação é reforçada nas palavras de André & Costa (2004, p. 74) nessa ação lúdica, “...a criança deve ter o poder sobre si, tomar as decisões corretas a partir de seus conhecimentos prévios ou da sua intuição.

Enquanto joga a criança experimenta a possibilidade de reorganizar-se internamente, de forma constante, pulsante, atuante e perene. É jogando que a criança vai interiorizando o mundo que a cerca e na troca com o outro, vai se constituindo sujeito humano, posto que simboliza o *humus* socialmente acumulado, pela capacidade de estar em momento de prazer e de singular interesse, o de ser brincante.

### **Considerações finais**

Ao analisar, discutir, compreender e identificar, a contribuição do jogo como ferramenta interdisciplinar de promoção e desenvolvimentos dos pilares da educação: *aprender a conhecer*, *aprender a conviver*, *aprender a fazer* e *aprender a ser*, que contemplam a proposta pedagógica do Projeto Brinca Mané, foi possível perceber que esta manifestação da cultura lúdica infantil tem importância fundamental no desenvolvimento da criança.

Ao jogar, a criança se emociona, resolve problemas, pratica sua autonomia, vive plenamente, se expõe, se relaciona, exercita a imaginação, experimenta a criatividade, compreende a relação causa-efeito, ativa a memória, hierarquiza elementos da figura-fundo, toma decisão, se organiza, interage, coopera, respeita, busca o autoconhecimento, torna-se autodeterminada, desenvolve a autoestima, e autoconfiança, torna-se, sobretudo, resiliente.

Esses valores vividos de todos os pilares, de forma entrelaçada e interdisciplinar, legitimam o jogo como a ferramenta educativa de desenvolvimento humano das crianças e jovens do entorno da Universidade Federal de Santa Catarina. A riqueza de seus detalhes e sua importância na proposta pedagógica do projeto foi muito percebida nos depoimentos dos educadores.

Assim, a análise preliminar deste estudo investigativo sobre a possível existência de interdisciplinaridade entre os saberes desenvolvidos no Projeto Brinca Mané a partir da percepção dos educadores, permite algumas considerações a respeito.

Os depoimentos indicam que os educadores entendem que existe relação entre os saberes desenvolvidos no projeto e que a intenção interdisciplinar é desencadeada a partir do pensar coletivamente, entre os educadores de distintas áreas (educação física, pedagogia e psicologia), o fazer pedagógico, tendo como condutor da ação proposta, o jogo.

Porém, mesmo com essa constatação, seus discursos ainda carecem de uma sustentação teórica mais consistente. Todavia, é importante ressaltar que análise do estudo, levou em consideração, sem aprofundar questão, suas impressões sobre a possibilidade de articular os saberes dos pilares numa perspectiva interdisciplinar na perspectiva de desenvolvimento das competências das crianças e jovens participantes.

Com o estudo, percebe-se também, há necessidade de se investigar com mais profundidade o jogo como ferramenta interdisciplinar, ampliando suas possibilidades no projeto e que possa ser referência para outras áreas de atuação da educação física, pedagogia e psicologia, a partir de uma avaliação sistematizada no processo de formação da criança em ambientes educativos diferentes do projeto, em especial à escola. Nessa direção, estudar com mais profundidade o objeto investigado, talvez possa convergir em alternativas para uma articulação mais profunda entre outras áreas fundamentais ao desenvolvimento infantil.

Nesse sentido, é oportuno destacar o pensamento de Lück (2007, p. 54), ao definir que “superação da fragmentação e linearidade, tanto do processo de produção do conhecimento, como do ensino, bem como o distanciamento de ambos em relação à realidade, é vista como sendo possível, a partir de uma prática interdisciplinar”.

As percepções dos educadores sobre a interdisciplinaridade entre os saberes através do jogo no projeto se descortinou com muita contundência a partir de suas próprias experiências coletivas que brotaram da relação entre o pensar e o fazer. Nesse processo, eles criaram caminhos de correlação, conexão e unidade oportunizando aos participantes meios de compreender e estabelecer nexos teórico-práticos num movimento dialético de construção da tecnologia social de educação na busca de promoção de desenvolvimento humano.

Porém, muito ainda há ser discutido e analisado ao se pensar o jogo como ferramenta educativa interdisciplinar, Na verdade, representa ainda, um caminho a ser desbravado com mais profundidade, sendo uma caminhada coletiva na qual os valores dos pilares, devam também, serem experimentados pelos educadores do projeto, tornando-se essências para se chegar a um lugar que se descortinará em muitos outros no processo de planejamento e projeção da proposta pedagógica do projeto.

Assim, precisamos redimensionar o saber teórico e construir coletivamente o fazer pedagógico do jogo enquanto ferramenta educativa interdisciplinar, integrando e articulando o trabalho coletivo do grupo de educadores, pois segundo Santomé (1998, p. 66), a interdisciplinaridade deve ser “um objetivo nunca completamente alcançado e por isso deve ser permanentemente buscado. Não é apenas uma proposta teórica, mas sobretudo uma prática. Sua perfectibilidade é realizada na prática; na medida em que são feitas experiências reais de trabalho em equipe, exercitam-se suas possibilidades, problemas e limitações”.

## Referências

- Alves, Rubem (2000). *A Alegria de Ensinar*. Campinas (SP): Papirus/Speculum.
- André, Simone & Costa, Antônio Carlos Gomes da (2004). *Educação Para o Desenvolvimento Humano*. São Paulo (SP): Saraiva/Instituto Ayrton Senna.
- Assmann, Hugo (1998). *Reencantar a Educação: rumo à sociedade aprendente*. Petrópolis (RJ): Vozes.
- Delors, Jacques (2003). *Educação: Um tesouro a descobrir*. São Paulo (SP): Cortez.
- Freire, João Batista (2002). *Educação de corpo inteiro*. Rio de Janeiro (RJ): Scipione.
- Hassenpflug, Walderez Nóse (2004). *Educação pelo esporte: Educação para o Desenvolvimento Humano pelo Esporte*. São Paulo (SP): IAS/Saraiva.
- Japiassú, Hilton (1976). *Interdisciplinaridade e patologia do saber*. Rio de Janeiro (RJ): Imago.
- Lück, Heloísa (2007). *Pedagogia interdisciplinar: fundamentos teórico-metodológicos*. Rio de Janeiro (RJ): Vozes, 2007.
- Morin, Edgar (2000). *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo (SP): Cortez.
- \_\_\_\_\_ (2002). *Educação e Complexidade: Os sete saberes e outros ensaios*. São Paulo (SP): Cortez.
- Santomé, Jurjo Torres (1998). *Globalização e interdisciplinaridade: o currículo integrado*. Porto Alegre (RS): Artmed.
- Souza, Edison Roberto de (2001). *Do corpo produtivo ao corpo brincante: O jogo e suas inserções no desenvolvimento da criança*. Tese de Doutorado, Engenharia de Produção (EPS), Centro Tecnológico (CTC), Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis (SC), Brasil.