

GINCANA INTERDISCIPLINAR: UMA EXPERIÊNCIA ON-LINE

Tatiana Maria Domingues de Oliveira ¹

RESUMO

Este projeto se desenvolveu durante a pandemia, quando as aulas estavam sendo vivenciadas remotamente e teve como principal objetivo dinamizar as interações on-line, pois a evasão das(os) estudantes apontavam a necessidade de uma intervenção mais ativa e lúdica. Contou com a participação de todas e todos da equipe pedagógica da Escola Municipal em Tempo Integral Luís Vaz de Camões, na cidade do Recife, e das treze turmas dos anos finais do ensino fundamental da escola. Realizada na primeira semana de outubro de 2020 em dois turnos, pela manhã as provas a serem cumpridas tinham características integradoras às várias áreas do conhecimento, proporcionando uma aprendizagem mais contextualizada, e para o período da tarde, um jogo de perguntas e respostas de cada componente curricular de atributo mais especialista envolvendo um aprofundamento dos conteúdos trabalhados em sala por cada professor(a). Além dos conceitos formais de aprendizagem, as atividades foram pensadas e desenvolvidas considerando a importância do projeto de vida individual de cada estudante, a preservação do isolamento social e as habilidades socioemocionais. A respeito da participação, a Gincana Interdisciplinar contribuiu de forma positiva e renovadora, pois além de aproximar toda a comunidade escolar, despertou para a necessidade de metodologias incorporadas às diversas inteligências que permeiam o universo educativo.

Palavras-chave: Interdisciplinaridade, Atividade virtual, Atividades integradoras, Contextualização.

INTRODUÇÃO

Em um piscar de olhos “o futuro” chegou, os recursos tecnológicos tanto almejados em sala de aula se tornaram a ferramenta principal, e de uma hora para outra o ensino passou a ser virtual, explorando os ambientes da era digital.

Os impasses da educação formal entre o mundo físico da sala aula e os múltiplos espaços fora da escola tiveram que dialogar a distância, sem planejamento prévio. Mas as escolas, de um modo geral, estão estruturadas nos métodos tradicionais de ensino e não conseguiram romper com a essa padronização mesmo vivenciando novas dinâmicas e metodologias.

Dessa maneira, com uma diversidade de entraves e conflitos, o caminho foi o de resgate do protótipo curricular disciplinar, utilizando a transmissão dos saberes através da(o) docente. Contudo, esse modelo já não estimulava boa parte das(os) estudantes na sala de aula física e com o tempo a participação nas aulas virtuais foi gradativamente diminuindo, tornando-as cansativas e desinteressantes.

¹ Mestra pelo PROFMAT na Universidade Federal Rural - PE, professora de matemática da Secretaria de Educação do município do Recife e do estado de Pernambuco, tatia.do@hotmail.com.

Para tanto, foi necessário autocrítica e a análise de uma proposta pedagógica para esse novo formato de aula, emergindo alguns questionamentos acerca das interações on-line: (i) Quais são as atividades propostas que despertam maiores interesses nas aulas virtuais? (ii) Como mobilizar a interação social entre as(os) estudantes em um momento de isolamento social? (iii) Como articular os conhecimentos propostos pela matriz curricular?

Nesse sentido, as(os) professoras(es) especialistas precisaram aprender com essa nova realidade e mais do que nunca buscar embasamento teórico e prático para incorporar nas suas atividades educativas. Não era a ideia abolir a aula por área de conhecimento, pois esses blocos de disciplinas têm como origem conceitos e metodologias apropriadas ao seu campo das ciências, mas encontrar uma forma de articular as trocas desses saberes com metodologias ativas.

“A maior parte do tempo - na educação presencial e a distância - ensinamos com materiais e comunicações escritos, orais e audiovisuais, previamente selecionados ou elaborados. São extremamente importantes, mas a melhor forma de aprender é combinando equilibradamente atividades, desafios e informação contextualizada.” (MORÁN, 2015, p. 17).

É importante salientar que para muitos profissionais da educação saber lidar com este fenômeno não constituiu tarefa fácil, foi como trocar a roda do carro com ele em movimento, pois, de modo geral, a maioria das escolas desenvolvem projetos integradores nos seus espaços físicos envolvendo o seu entorno, mas como sugere Morán (2015, p. 25) “[...] o que as tecnologias em rede nos permitem é não só trazer o bairro e a cidade, mas também o mundo inteiro, em tempo real, com suas múltiplas ideias, pessoas e acontecimentos numa troca intensa, rica e ininterrupta”. Assim, o objetivo era de desfrutar dessa ferramenta potencializadora que o ambiente virtual estava proporcionando e tornar a(o) estudante mais ativo e envolvido nesse ensino experimental em ambiente tecnológico digital.

Diante destes fatos e com intuito de ressignificar as interações síncronas e assíncronas, a Gincana Interdisciplinar teve como propósito articular as aulas vivenciadas separadamente por cada componente curricular respeitando a individualidade dos saberes de cada estudante de tal modo que permitisse contribuir para o seu projeto de vida.

METODOLOGIA

A gincana foi realizada na Escola Municipal em Tempo Integral Luís Vaz de Camões, localizada na cidade do Recife, entre 05 e 09 de outubro de 2020, nos turnos manhã e tarde de modo on-line, pelo serviço de comunicação por vídeo de endereço eletrônico

<https://meet.google.com/hcd-kfxc-dwu>, através da apresentação de slides com a participação das treze turmas dos anos finais do ensino fundamental, distribuídas assim sete 6^{os} anos, três 7^{os} anos, um 8^o ano, um 9^o ano e uma turma do projeto Travessia.

Cada turma contou com um(a) professor(a) responsável, escolhido(a) espontaneamente pela turma ou pela(o) docente. Após distribuição das turmas foi fornecido uma ficha de inscrição para preenchimento dos seguintes dados: turma, cor, nome da equipe, líder, vice-líder e as provas a serem realizadas, com o intuito de que cada item fosse dialogado com o grupo e escolhido por adesão. Ressaltando a importância de se ter mais de uma pessoa responsável pela execução de cada tarefa devido aos possíveis problemas técnicos, pois se tratava de uma atividade on-line e as perdas de conexão poderiam comprometer o andamento do trabalho.

As provas foram organizadas por área de conhecimento contemplando os componentes presentes na matriz curricular da rede de ensino: arte, ciência, educação física, geografia, história, história do recife, língua inglesa, língua portuguesa, matemática, raciocínio lógico e sustentabilidade, alinhados as habilidades socioemocionais, dividida em dois momentos: pela manhã, atividades de cunho mais prático, constituído de movimentos e criação, e pela tarde, um jogo de perguntas e respostas.

A pontuação foi estruturada obedecendo aos seguintes critérios: 0 pontos se não apresentou; 60 pontos se cumpriu a tarefa; 80 pontos se a tarefa foi cumprida satisfatoriamente e 100 pontos para a tarefa cuja execução foi impecável. Também foi explicado que a turma poderia ser prejudicada se atrapalhasse as equipes concorrentes por meio de qualquer artifício, inclusive barulho, com a perda de pontos da respectiva prova, a critério da comissão julgadora.

As Provas

A competição não teve como objetivo a rapidez na execução das provas, pois todas as turmas tiveram o seu momento de apresentar suas atividades, organizado da seguinte maneira: no início de cada prova era conferido, por turma, a(o) estudante responsável pela execução da tarefa e em seguida era chamado gradativamente o nome e a turma para a apresentação, salientando o fato da não intervenção durante o seu cumprimento.

As provas foram assim separadas: o primeiro dia para as Linguagens, o segundo dia para as Ciências Humanas, o terceiro dia Ciências Exatas e da Natureza, o quarto dia para o Socioemocional e o último para a confraternização e fechamento do evento.

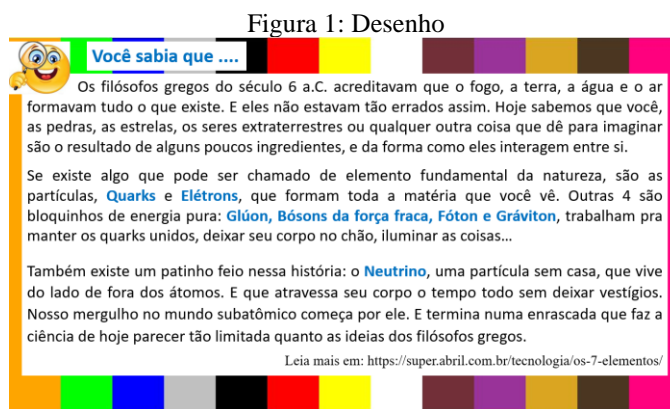
Atividades Integradoras

Para o período da manhã, as atividades apresentadas tinham aparentemente um perfil mais descontraído e lúdico, mas foi justamente esse momento que permitiu uma compreensão mais efetiva da interdisciplinaridade. Pois não era apenas apresentar objetos e atividades desconectadas, havia a necessidade de apropriar a prova ao conhecimento.

Assim, no intuito de mobilizar e articular os conceitos sobre cada tarefa solicitada era apresentado antes um slide com alguma informação de modo mais curioso, que fizesse referência ao tema com outros campos da ciência, através de uma notícia, artigo, significado ou qualquer texto tirado da Wikipédia, revistas, blogs e outras fontes.

No campo das Linguagens que abrangiam Arte, Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Educação Física, as atividades interdisciplinares foram: leitura e interpretação de um diálogo; leitura de um poema ou poesia de autoria da(o) estudante; realizar um desenho; performance artística e uma performance atlética.

O desenho escolhido pelo professor de arte teve como tema Os Quatro Elementos da Natureza, contextualizado com um texto da revista Super Interessante com as questões filosóficas e científicas em torno do assunto, como mostra a figura 1.



Fonte: acervo pessoal, 2020.

As provas de performance artística, poderia ser uma dança, canto, representação ou tocar um instrumento, e a performance atlética, abrangendo qualquer demonstração esportiva como um golpe, técnica de jogo, uma embaixadinha ou um catar, foram momentos importantes, pois aconteceram ao vivo permitindo uma aproximação mais afetiva entre a comunidade escolar.

Na área das ciências humanas compostas por Geografia, História e História do Recife as atividades integradoras foram para apresentar: (I) uma identidade com a data de expedição mais antiga, contextualizado com um texto sobre o surgimento do primeiro registro geral no Brasil, (II) um relógio de bolso, fazendo relação com a grandeza tempo, (III) uma máquina de escrever, correlacionando com os registros da escrita de diversos povos, (IV) uma cédula antiga, que tivesse sido moeda corrente no Brasil, fazendo análise com a origem e a necessidade do

comércio. A figura 2 faz referência a prova da máquina de escrever com informações sobre as inscrições: suméria, chinesa, egípcia e maia, retiradas da Wikipédia.

Figura 2: Máquina de Escrever



Fonte: acervo pessoal, 2020.

As atividades interdisciplinares realizadas nas ciências exatas e da natureza, constituída por Ciências, Matemática, Raciocínio Lógico e Sustentabilidade, foram: (I) realizar a confecção de um origami, que fez relação com a origem do papel, a geometria e a arte da dobradura, (II) apresentar uma roupa construída com materiais recicláveis, relacionando aos 7 R's: reduza, repense, responsabilize-se, reintegre, recuse, reaproveite e recicle do consumo do mundo sustentável. Segue imagens das produções de um origami, figura 3, e de uma roupa produzidos durante a apresentação da gincana, figura 4.

Figura 3: Origami



Fonte: acervo pessoal, 2020.

Figura 4: Roupas Recicláveis

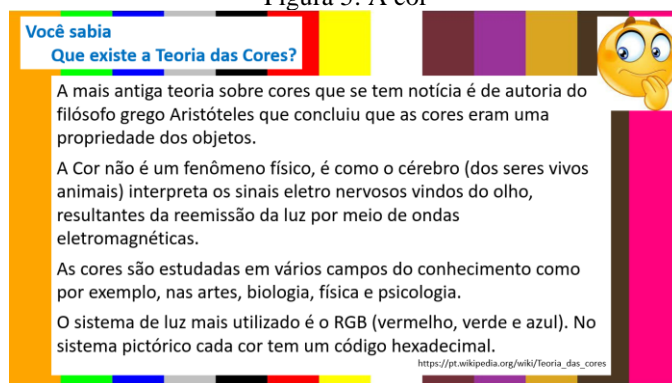


Fonte: acervo pessoal, 2020.

As provas no campo Socioemocional foram aquelas voltadas às questões mais afetivas como a caracterização da equipe, apresentação do grito de guerra, prova surpresa e apresentação de uma mensagem de otimismo ou conforto para o período da quarentena.

A caracterização das turmas com a escolha das cores fez um paralelo com a arte, a biologia, a física, a psicologia e a tecnologia, com um texto retirado da Wikipédia, como mostra a figura 5. Todo o plano de fundo dos slides utilizados foi construído com as cores escolhidas pelas turmas utilizando o código RGB, em ordem: 6° A laranja, 6° B verde, 6° C azul, 6° D prata, 6° E preta, 6° F vermelha, 6° G amarela, 7° A branca, 7° B vinho, 7° C roxa, 8° A dourada, 9° A marrom e Travessia rosa.

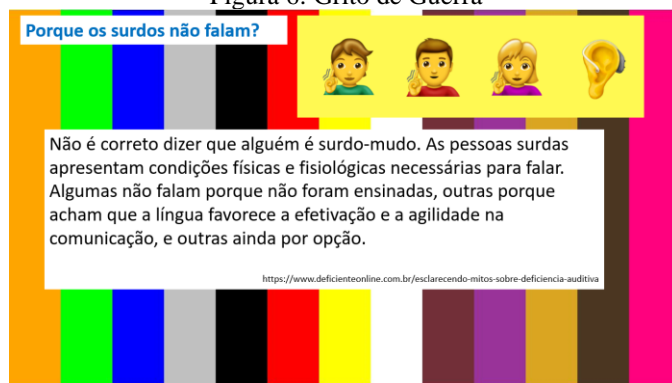
Figura 5: A cor



Fonte: acervo pessoal, 2020.

O grito de guerra trabalhou as questões da inclusão, esclarecendo mitos sobre a deficiência auditiva, como apresentado na figura 6.

Figura 6: Grito de Guerra

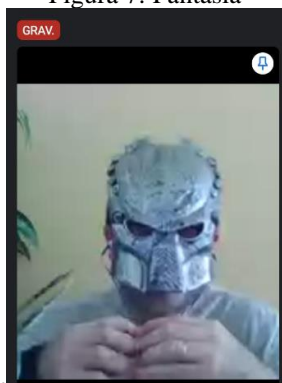


Fonte: acervo pessoal, 2020.

A prova surpresa, pensada no universo da criança e do(a) professor(a), visto que foi realizada no mês de comemoração para ambos envolvidos, foi constituída de quatro atividades onde qualquer um da equipe, inclusive o(a) docente, poderia apresentar os seguintes objetos: fotografia do(a) professor(a) responsável pela turma de quando criança, brinquedos que marcaram época (ioiô, pião, peteca, bambolê...), LP de Luís Gonzaga, pois se tratava do dia do

nordestino 8 de outubro, e alguém se fantasiar. A figura 7 mostra a tarefa cumprida de uma turma com a apresentação da fantasia por um professor.

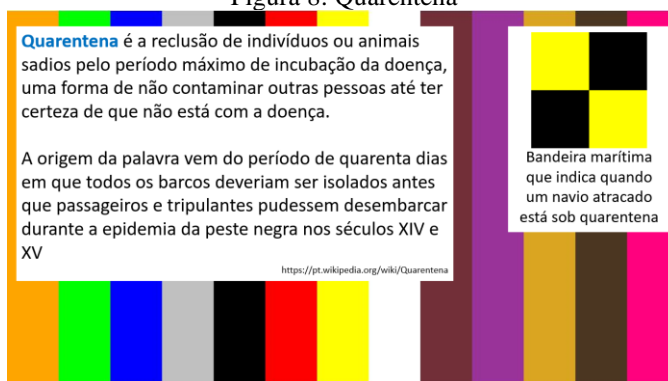
Figura 7: Fantasia



Fonte: acervo pessoal, 2020.

A apresentação da mensagem de otimismo ou conforto para o período da quarentena fez um apanhado histórico com outros momentos de epidemia ocorridos anteriormente pelo mundo, como indica a figura 8.

Figura 8: Quarentena



Fonte: acervo pessoal, 2020.

Atividades Específicas

Um jogo de perguntas e respostas, atividade trabalhada no turno da tarde composto por duas perguntas de múltiplas escolhas por turma e de cada componente curricular, todas diferentes entre si e selecionadas pelo(a) professor(a).

Da seguinte forma: a(o) docente responsável pela cadeira falava a turma e o nome da(o) estudante, caso não estivesse presente entrava um(a) suplente, apresentava o slide, lia a pergunta e as alternativas, em seguida a(o) discente respondia. As correções ficaram para serem realizadas em sala de aula, na perspectiva de evitar bullying, pois toda a escola estava presente no momento e poderia ser constrangedor errar alguma questão. A equipe julgadora já de posse

dos gabaritos verificava se a resposta estava certa ou errada e pontuava a equipe com 100 ou 0. A figura 9 mostra a abertura da prova de matemática.

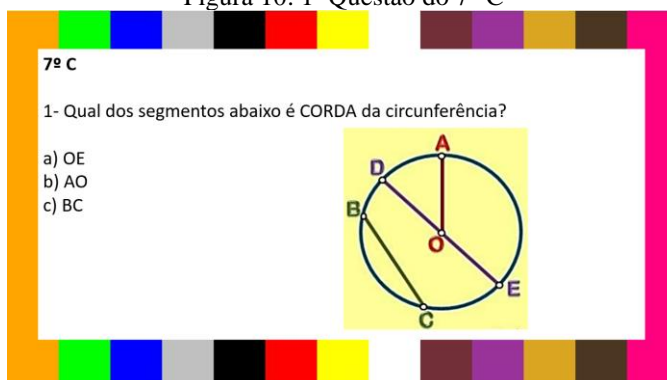
Figura 9: Prova de Matemática



Fonte: acervo pessoal, 2020.

As figuras 10 e 11 fazem referência à prova de matemática do 7º C.

Figura 10: 1ª Questão do 7º C



Fonte: acervo pessoal, 2020.

Figura 11: 2ª Questão do 7º C



Fonte: acervo pessoal, 2020.

A confraternização

No último encontro, enquanto a organização e a comissão julgadora faziam a contabilidade dos pontos para a divulgação, foi disponibilizada a abertura do chat para que todos e todas conversassem espontaneamente, no mesmo momento em que as professoras

Renata Jordão e Sheylla Soraya comandavam a festa, com a apresentação de músicas e videoclipes escolhidos pelas(os) estudantes, fato importante na socialização dos presentes.

Finalizado com a entrega dos resultados dos três primeiros lugares com o total de pontos de cada equipe e fornecido aos professores(as) a ordem dos classificados para que cada um(a) divulgasse na sua turma individualmente.

REFERENCIAL TEÓRICO

De acordo com o dicionário FERREIRA (1988, p. 366), Interdisciplinar é “comum a duas ou mais disciplinas ou ramos de conhecimento”, mas em educação essa definição não é algo tão básico e estagnado, existem vários estudos e teorias envolvendo pesquisas em torno dessa temática, pois a integração de áreas de conhecimento mobiliza inesgotáveis situações e níveis de operações.

Para Ivani Fazenda (2008) existe uma relação clássica numa educação interdisciplinar que são ao mesmo tempo contrários e complementares, mas que esses aspectos cooperam à formação autônoma e viabilizam novos conhecimentos.

“[...] Um olhar interdisciplinarmente atento recupera a magia das práticas, a essência de seus movimentos, mas, sobretudo, induz-nos a outras superações, ou mesmo reformulações. Exercitar uma forma interdisciplinar de teorizar e praticar educação demanda, antes de mais nada, o exercício de uma atitude ambígua. Tão habituados nos encontramos à ordem formal convencionalmente estabelecida, que nos incomodamos ao sermos desafiados a pensar com base na desordem ou em novas ordens que direcionem ordenações provisórias e novas.” (FAZENDA, 2008, p. 13)

Segundo Yves Lenoir apud Fazenda (2008), a interdisciplinaridade está dividida em quatro campos de operacionalização: científica, escolar, profissional e prática, de acordo com as finalidades da aprendizagem. No domínio educacional considera que emerge de trabalhos que mantenham as particularidades do currículo e sejam ao mesmo tempo articulados a uma prática integradora e colaborativa, pois destaca que: “a interdisciplinaridade escolar é, por sua vez, curricular, didática e pedagógica.” (FAZENDA, 2008, p. 55)

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é essencial que para o desenvolvimento de um currículo em ação seja levada em consideração a autonomia e as características locais, assim é função da escola “decidir sobre formas de organização interdisciplinar dos componentes curriculares e fortalecer a competência pedagógica das equipes escolares para adotar estratégias mais dinâmicas, interativas e colaborativas em relação a gestão do ensino e da aprendizagem.” (BRASIL, 2017, p. 16)

Diante do exposto, desenvolver uma prática interdisciplinar requer a participação da equipe pedagógica e um projeto educacional que oportunize a interação e integração dos saberes promovendo reflexões entorno dos objetivos a serem adquiridos pelas(os) educandas(os). Assim sendo, a Gincana Interdisciplinar foi pensada como um instrumento didático a ser vivenciado por toda comunidade escolar, respeitando o contexto social, emocional e pedagógico de cada professor(a) e estudante.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A escola já havia promovido em anos anteriores gincanas com objetivos mais direcionados as habilidades físicas e engajadas às questões ambientais, no entanto essa trouxe dois aspectos bem diferenciados: o fato de ser on-line, divulgada pelo Portal da Educação (RECIFE, 2020) como “as escolas municipais do Recife estão lançando mão de atividades dinâmicas para tornar as aulas remotas mais atrativas” e de se ter como estratégia didática a interdisciplinaridade.

Outro viés a ser ressaltado é com relação as provas, pois é comum nesse tipo de competição tarefas estranhas e as vezes extravagantes, como também a arrecadação de materiais para reciclagem e/ou produtos para cestas básicas ou higiene pessoal, nesse caso vale lembrar que o momento era de isolamento social e não se poderia colocar as pessoas em situações de riscos.

Diante do exposto, as atividades dessa gincana tiveram como características o despertar, o adquirir e/ou aprofundar o conhecimento, assim todas as provas foram previamente pensadas num projeto didático pedagógico interdisciplinar.

Com relação ao processo de intervenções para estimular e diversificar a aprendizagem encontramos na Gincana Interdisciplinar uma agradável ferramenta metodológica que nos possibilitou a uma experiência pedagógica enriquecedora que foi além dos aspectos conceituais, pois permitiu uma maior ligação entre as(os) docentes tanto no planejamento em conjunto como nas intervenções ocorridas durante o processo.

Assim, serviu como ponto de partida para redirecionar o trabalho pedagógico visto que surgiram novos projetos vivenciados posteriormente como uma Oficina de Primeiros Socorros em parceria com a Universidade Federal de Pernambuco, a Semana Halloween com um enfoque regionalizado no Recife Assombrado e o projeto Primavera, transformando as interações síncronas durante o final do ano letivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo das aulas virtuais como princípio para garantir tanto o aprendizado como o ano letivo no período de pandemia foi significativo para a continuidade da formação escolar das(os) estudantes. Portanto, a implementação de novas metodologias possibilitou um elo entre as ações pedagógicas mais consistentes.

Para tanto, a necessidade de resignificar as interações síncronas e assíncronas fez da Gincana uma alternativa plausível e estimulante tanto para as(os) discentes como para as(os) docentes, apesar de não se ter atingido a totalidade de todas e todos estudantes da escola, pois o acesso à tecnologia digital infelizmente foi um entrave durante todo o ano letivo, houve uma participação significativa das(os) que vinham assistindo as aulas anteriormente.

As atividades realizadas corroboraram para uma aprendizagem mais expressiva, pois fomentaram reflexões acerca das expertises individuais contribuindo para a construção do projeto vida de cada estudante. Além disso, propiciou uma maior aproximação com e entre as(os) estudantes em um momento de mudanças devido ao isolamento social, permitindo uma troca de conhecimento, colaboração e as vezes de frustrações vivenciadas nesse formato de relacionamento a distância.

Diante das conversas pelo grupo de professores(as) nos momentos de reuniões podemos destacar que a gincana foi um marco pedagógico, pois despertou o interesse pela busca de metodologias que proporcionasse o interesse de cada estudante, contribuindo na construção de uma escola que valoriza a individualidade e a colaboração mútua de todas e todos.

REFERÊNCIAS

MORÁN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

FERREIRA, A. B. de H.. **Dicionário Aurélio Básico Da Língua Portuguesa**. São Paulo: Nova Fronteira, 1988.

FAZENDA, I. C. A. (org.). **Didática e Interdisciplinaridade**. 13. ed. São Paulo: Papirus, 2008.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <
http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em 18 de maio de 2020.



RECIFE. Secretaria de Educação. **Portal da Educação da Prefeitura do Recife**. Disponível em: < <http://www.portaldaeducacao.recife.pe.gov.br/groups/escola-promove-gincana-interdisciplinar-para-aulas-remotas>>. Publicado em: 9 de outubro de 2020. Acesso em: 06 de fevereiro de 2021.