

Construção de Gamão Artesanal: uma proposta interdisciplinar entre Educação Física e Arte

Fabíola Viana de Melo¹, Giselda de Macedo Garrett Vasconcelos²

Temática abordada: Ensino Fundamental I.

Identificação da Província e da instituição: Província Marista Brasil Centro-Norte (PMBCN), Colégio Marista São Luís.

Contexto e objetivos da atividade

Segundo dados históricos, o gamão é um jogo de tabuleiro antigo, cujas origens remontam às civilizações egípcia e suméria. Esse jogo é praticado em diversos países e apresenta aspectos pedagógicos enriquecedores, tanto para o componente curricular de Educação Física, quanto para o componente curricular de Arte. Baseada nos eixos temáticos que compõem os Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação, assim como na Matriz Curricular Marista, a atuação de forma interdisciplinar deste conteúdo possibilita uma conexão que se apresenta como uma forma de promover o diálogo entre os componentes curriculares, buscando favorecer a ampliação do conhecimento. A interdisciplinaridade pode ser definida como aliança entre dois ou mais componentes curriculares sobre o mesmo eixo temático. Essa prática oportuniza a presença da globalização no contexto escolar. Diante da possibilidade de atuar de forma interdisciplinar, o gamão foi selecionado por algumas questões. Primeiramente, por necessidade de um resgate cultural (vem sendo esquecido em detrimento de outros jogos); em segundo lugar, por oportunizar o envolvimento com temas transversais (meio ambiente/sustentabilidade no processo de reutilização de resíduos sólidos) e, finalmente, por possuir características que o insira tanto na Educação Física como em Arte. A união desses componentes curriculares se apresenta como um esforço em ultrapassar a fragmentação do conhecimento.

¹ Graduação em Educação Física e Turismo e Pós-Graduação em Administração em Marketing. E-mail: fvmelo@marista.edu.br

² Graduação em Educação Artística e Pós-Graduação em Artes. E-mail: gvasconcelos@marista.edu.br

O presente projeto foi desenvolvido no Colégio Marista São Luís, localizado na Região Metropolitana do Recife (PE), durante o ano letivo de 2015, com as cinco turmas dos quintos anos do Ensino Fundamental, no período de um mês. Objetivou-se demonstrar a possibilidade de utilizar o gamão como conteúdo interdisciplinar, baseado numa intervenção com estudantes dos quintos anos do Ensino Fundamental do referido colégio.

Ações desenvolvidas

A experiência foi esquematizada em três etapas:

- (1) problematização dialogada** acerca dos jogos de tabuleiro; do conceito, histórico e regras do gamão, e da importância da reutilização de resíduos sólidos. Os(As) estudantes efetuaram pesquisas bibliográficas e digitais, socializando o conhecimento, por intermédio de discussões e debates durante as aulas;
- (2) para o planejamento da confecção do gamão artesanal**, foi solicitado aos(às) estudantes que coletassem materiais que façam parte do seu cotidiano e que seriam sumariamente descartados, logo após uma única utilização, tais como: tampas de garrafa de refrigerante, de produtos de limpeza, de higiene pessoal, dentre outros. Uma caixa de coleta foi elaborada e acondicionada em sala de aula para coletar o material trazido pelos(as) estudantes. Após a coleta, seguiram as etapas de separação e higienização desse material;
- (3) A construção individual** se constituiu na confecção e montagem artesanal do tabuleiro do jogo e escolha das peças dentre o material (resíduos sólidos) coletado. Após essa etapa, seguiu-se a culminância do projeto, quando os(as) estudantes, divididos em duplas, tiveram a oportunidade de jogar o gamão artesanal, desenvolvido durante as aulas de Educação Física e Arte.

Desafios

Atuar de forma interdisciplinar no ambiente escolar é tratar diretamente com a complexidade causada pelas exigências e atribuições ao exercício da função do professor, como: falta de tempo destinado para alinhar as intervenções (aulas); administrar questões referentes a deslocamentos diários para outras instituições; preenchimento de cadernetas,

elaboração e correção de atividades, dentre outras. Esses são alguns dos fatores que dificultam o desenvolvimento de ações interdisciplinares.

Resultados alcançados

A experiência refletiu a importância de vivências no contexto escolar. Como resultado preliminar, identifica-se que o gamão é um excelente conteúdo a ser vivenciado de forma interdisciplinar pelo fato de envolver diversas possibilidades de desenvolvimento, tanto em questões referentes aos valores humanos relacionados à ética, regras e cidadania, quanto de ordem cognitiva, evidenciando habilidades de inteligências múltiplas como lógico-matemática, espacial, emocional, inter e intrapessoal.

Propor intervenções interdisciplinares é superar a segregação do conhecimento e colocar o(a) estudante como agente ativo no processo transformador.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação e Desporto. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física**/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

DARIDO, S. C.; SOUZA JÚNIOR, O. M. **Para ensinar Educação Física**. Campinas: Papirus, 2013.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2. ed. Curitiba: Ibpx Dialógica, 2011.

TAVARES, M. **O ensino do jogo na escola: uma abordagem metodológica para a prática pedagógica dos professores de Educação Física**. Recife: EDUPE, 2003.

UNIÃO MARISTA DO BRASIL. **Projeto Educativo do Brasil Marista: nosso jeito de conceber a Educação Básica**. Brasília: UMBRASIL, 2010.

UNIÃO MARISTA DO BRASIL. **Matrizes Curriculares da Educação Básica do Brasil Marista**. Curitiba: PUCPress, 2016.