**A INTERDISCIPLINARIDADE LÚDICA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

¹Marcia Valéria Luz da Cunha

 valerialuzcunha@outlook.com

 ²Lucia Queiroz

**RESUMO**

O Objetivo deste artigo é analisar a importância da interdisciplinaridade por meio do lúdico como um elo para o melhor entendimento das disciplinas entre si, ou, entre as áreas. A interdisciplinaridade pode integrar-se em outras áreas específicas, com o propósito de promover uma interação entre o aluno, professor e cotidiano. Estudiosos do tema têm procurado estabelecer acordos terminológicos e conceituais, relativos à interdisciplinaridade. Essas palavras estão ligadas entre si pelo radical disciplina. Para os possíveis consensos, procura-se estabelecer distinções relativamente a uma rede de conceitos afins, evidenciando-se oposições e diferenças. Além disso, compreende-se que o professor pode usar o lúdico como recurso pedagógico no qual desenvolverá os conteúdos e atividades de forma prazerosa e significativa dentro do processo de ensino e aprendizagem.

**Palavras-chave**: Interdisciplinaridade. Lúdico. Aprendizagem.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

¹Mestranda do Curso Docência da Educação Brasileira Saberes/Unasur. Graduada em Pedagogia-Universidade Vale do Acaraú ( UVA). Pós graduada em Psicopedagogia- Faculdades Integradas Ipiranga. Pós graduada em Docência do Ensino Superior-Universidade do Estado do Pará ( UEPA).

² Dra. Em Educação. Professor da Disciplina Educação e Interdisciplinaridade SABERES/UNASUR

**INTRODUÇÃO**

O presente estudo visa analisar a importância da interdisciplinaridade como um elo para o melhor entendimento das disciplinas entre si, ou, entre as áreas. A interdisciplinaridade pode integrar-se em outras áreas específicas, com o propósito de promover uma interação entre o aluno, professor e cotidiano.

É necessário que educador tenha conhecimento do uso da ludicidade, como recurso metodológico de forma interdisciplinar englobando as diversas áreas do conhecimento, onde os discentes possam aprender de forma significativa e prazerosa. O docente precisa ter Didática para atender para orientar a aprendizagem do educando da maneira mais eficiente possível em direção aos objetivos predeterminados (LIBÂNEO, 1994).

Amós Comênio (1592-1670) que escreveu a “Didáctica Magna” em 1657,tornou-se fundamento da prática educativa, constituindo um conjunto de conhecimentos com o objetivo de fazer conexão entre a teoria e prática educativa.

A metodologia de ensino são as ações planejadas pelo professor, organização de atividades ou experiências de aprendizagem para levar o aluno a alcançar os objetivos esperados, são maneiras particulares de provocar a aprendizagem do aluno, ou seja, são os procedimentos, as ações pedagógicas (SAVIANI,1998).

No entanto, diante de vários problemas que a escola vivencia no seu contexto diário, principalmente em manter o aluno interessado e participativo e o despreparo profissional de certos professores para atender este publico alvo e ajudá-lo no desenvolvimento de sua aprendizagem, por isso, a metodologia lúdica merece ser investigado de maneira especial para que haja uma efetivação pedagógica.

Há diversos jogos lúdicos que o docente pode associar aos conteúdos ministrados para que as aulas se tornem atrativas e desenvolvam a aprendizagem do aluno de forma prazerosa. Diante disso, a proposta central deste trabalho é de analisar a importância da interdisciplinaridade por meio do lúdico como recurso pedagógico de ensino do professor no qual o mesmo desenvolverá os conteúdos e atividades de forma prazerosa e significativa dentro do processo de ensino e aprendizagem.

 **REFLEXÃO A CERCA DA INTERDISCIPLINARIEDADE LUDICA**

 A interdisciplinaridade surgiu na década de 60 em plenos movimentos estudantis na Itália e na França que reivindicavam um ensino com questões de ordem politica, social e econômica da época, além disso, da necessidade de desfragmentar o conhecimento e restabelecer um diálogo entre as disciplinas FAZENDA (2013). Segundo a autora trata-se de um compromisso com a totalidade e uma ação exercida na prática pedagógica. A principal característica da atitude interdisciplinar é a busca pelo conhecimento, a transformação pela insegurança num exercício do pensar.

Fazenda (2006, p.9) que “Disse em outros momentos e novamente repito que a interdisciplinaridade consolida-se na ousadia da busca, de uma busca que é sempre pergunta, ou melhor, pesquisa”. Entende-se dessa forma de ação pedagógica na ludicidade, torna-se imprescindível uma abordagem que contemple a proposta Interdisciplinar, quais sejam: de pesquisa, da busca do "novo". Refletir tais ações implica então, discutirmos, em segundo momento, sobre a resiliência do professor que assume uma prática diferenciada com o objetivo de oferecer uma aprendizagem significativa utilizando-se das múltiplas linguagens.

Um ensino pautado na prática interdisciplinar pretende formar alunos com uma visão global de mundo, aptos para “articular, religar, contextualizar, situar-se num contexto e, se possível, globalizar, reunir os conhecimentos adquiridos” (Morin, 2002B, p. 29). Compreende-se que é na colaboração e interatividade que os docentes buscam, na essência de suas complementações, a interdisciplinaridade.

Para que o educador possa desenvolver a prática interdisciplinar o mesmo necessita de saberes técnico, prático e emancipador. O primeiro engloba a área do conhecimento é ser sábio. O segundo é a prática pedagógica é o saber ensinar e por fim o emancipador e integrador, o saber que ensina e aprende. Para Fazenda (2013) o docente para desenvolver o método interdisciplinar necessita primeiramente:

* Conhecer seus alunos;
* Trabalhar com as diferenças e incertezas;
* Tem que ter um gosto especial por conhecer e pesquisar;
* Ser comprometido com os discentes;
* Ousar novas técnicas de procedimento de ensino;
* Envolvimento com o seu trabalho;
* Proporcionar aos alunos, afetividade, ética e moral;
* Ter competência etc

A formação lúdica interdisciplinar se assenta em propostas que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade proporcionando aos educadores vivências lúdicas, experiências que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. Quanto mais o educador vivenciar sua ludicidade, maior será a chance desse profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa. O lúdico dentre de um projeto interdisciplinar propõe ainda: a exploração de novas práticas no ambiente escola que se utilizam do lúdico, para a construção da aprendizagem.

Fazenda (2013) diz “Que a sala de aula seja um ambiente em que o autoritarismo seja trocado pela livre expressão da atitude interdisciplinar.”
As contribuições de um trabalho interdisciplinar dentro da comunidade educacional prima valorizar a construção do comportamento aluno, dando ênfase à atividade interdisciplinar, à postura do educador em favorecer atividades que propiciam a alegria e a interrelação. O professor de cada temática ou disciplina não pode deixar-se levar pelo individualismo em tempos de interdisciplinaridade.

Os pedagogos em geral despertam acerca da importância das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento humano e propõe disseminação de espaços lúdicos como forma de concretar esta inovadora maneira de pensar pedagógico, ou seja, valorizar as atividades lúdicas como meio de incentivos nos processos de desenvolvimento e aprendizagem.Uma metodologia lúdica é, pois a coerência com que se articulam os objetivos os quais se quer alcançar, ou seja, as técnicas ou instrumentos em relação ao marco teórico que dá origem aos objetivos buscados.

 A formação pedagógica deve oportunizar uma vivência concreta no âmbito lúdico, ou seja, uma formação que complementa a formação teórica, onde se constrói pela vivência e não apenas pela consciência. Se possível em diferentes contextos, com crianças, adolescentes e adultos. Esta formação passa pela via corporal e se concretiza em um trabalho de práticas corporais, onde a atividade é o jogo. O brinquedo educativo apresenta algumas funções, ou seja, a lúdica e a educativa.

**O LÚDICO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO**

Segundo Kishimoto (1997) a palavra lúdico vem do latim “ludus” e significa brincar. Na educação infantil se utiliza o lúdico como metodologia para o ensinoaprendizagem das crianças, para que seja prazerosa e significativa, principalmente quando se trata de crianças com deficiência auditiva onde há um grande despreparo por parte de certos professores para atender esse público alvo. A maioria das vezes o professor usa o brincar por brincar, sem um propósito educativo.

Kishimoto (1997) inicia o seu livro, Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação, relatando a complexidade que é em se definir ou conceituar o jogo, brinquedo e brincadeira, pois o jogo pode ser entendido como jogos políticos, de adultos, de crianças, animais ou amarelinha, xadrez entre outros. Cada jogo recebe a mesma denominação, mas cada um tem a sua forma própria.

Com a variedade de jogos se torna cada vez mais difícil conceituá-lo. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam. Pesquisadores do Laboratoire de Recherche sur le jeu et le jouet, da Université Paris - Nord, como Gilles Brougère (1981, 1993) e Jacques Henriot (1983, 1989), apontam três níveis de diferentes significados ao termo jogo são eles: O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e o objeto (KISHIMOTO,1997).

O primeiro caso segundo a autora depende da linguagem e do contexto social, o essencial não é obedecer à lógica da designação dos fenômenos e, sim, respeitar o cotidiano e social da linguagem. Nesse contexto social, o jogo assume imagem, ou seja, o sentido de que cada sociedade lhe atribui. Entende-se que os jogos possuem aspectos relacionados ao trabalho, à inutilidade ou à educação da criança que emergem nas várias sociedades e diferentes tempos históricos. Por fim, cada contexto social define uma imagem de jogo, valores e modo de vida, expressos por meio da linguagem.

O segundo caso, fala do sistema de regras que identifica em qualquer jogo uma estrutura sequencial específica de sua modalidade, assim permite diferenciar cada jogo. A partir da execução dessas regras o jogador está desenvolvendo uma atividade lúdica. Já o terceiro caso refere-se ao jogo como objeto, por exemplo, o xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metais.

Conforme Soares (2004), O lúdico é um recurso que motiva, atrai e estimula o processo de construção de conhecimento, podendo ser definido como uma ação divertida, independentemente do contexto linguístico. No entanto, uma atividade lúdica só pode ser considerada um jogo se a mesma for norteada por regras. A atividade lúdica integrada ao processo de ensino e aprendizagem revela-se como uma alternativa interessante, empolgante e contagiante, pois além de atrair a atenção do estudante pelos mecanismos envolvidos nesta prática, a ludicidade dos jogos é embutida pela disputa sadia entre os alunos participantes desta atividade.

Kishimoto (1997) ao falar de brinquedos afirma que os mesmo representam certas realidades. O objetivo do brinquedo é da à criança um substituto dos objetos reais, para que a mesma possa manipulá-lo. Esse estimula a representação e expressão das imagens de aspectos da realidade. O brinquedo reproduz uma totalidade social. Os brinquedos envolvem o mundo imaginário da criança e do adulto que criou o objeto lúdico. Desse imaginário fazem parte (os desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, estória de piratas, índios, bandidos etc.).

O imaginário da criança ocorre na pré-escola de 3 anos onde acontece o animismo e a partir dos 5 a 6 anos integra elementos da realidade. Os fabricantes constroem os brinquedos e introduz a imagem conforme a cultura de cada criança. A infância de um lado está associada aos valores e aspirações de uma sociedade e de outro o adulto incorpora as memórias de seu tempo de criança, ou seja, o criador expressa a infância no brinquedo, o mundo real, com seus valores, modo de pensar e de agir (KISHIMOTO, 1997).

Entende-se que por meio do lúdico, a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente.

 Segundo Souza (2010) Os jogos educacionais de computador, também chamados de jogos virtuais, digitais ou eletrônicos são ferramentas tecnológicas que vem se destacando nos últimos anos na educação, eles deixaram de ser vistos apenas como formas de entretenimento e passaram a ser considerados instrumentos didáticos que podem promover a aprendizagem nas mais diversas áreas do conhecimento.

Conforme Vygotsky (1984) afirma que nem sempre o jogo é prazeroso, pois em certos casos necessita de esforços para se alcançar o objetivo da brincadeira. A psicanálise de Freud (1856-1939) também acrescenta este mesmo desprazer ao observar as reações dolorosas das crianças acerca de certos jogos. Os teóricos demonstram que cada jogo tem sua característica própria e que deve ser primeiramente analisado, pois assim como ele pode ajudar no desenvolvimento aprendizado da criança, o jogo pode fazer com que a criança perca o interesse devido o esforço de encontrar resultados (KISHIMOTO,1997).

A autora ora citada faz relação entre o jogo infantil e a educação da seguinte maneira: a recreação, o uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares, o diagnóstico da personalidade infantil e o recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis.

O jogo é visto na antiguidade greco-romana, como relaxamento necessário, a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar. Durante a idade média foi considerado jogo de azar, o mesmo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia entre outros. No Renascimento a brincadeira favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Já o Romantismo reconhece na criança uma alma de poeta e considera que o jogo é sua forma de expressão dotada de espontaneidade e liberdade (KISHIMOTO 1997).

Monteiro (2007) fala sobre o aproveitamento das Tics em ambientes escolares e relata que as tecnologias utilizadas na educação quando permeadas pela ludicidade, torna o processo de ensino-aprendizagem mais eficiente, atrativo, interativo e significativo e os jogos virtuais por serem tecnologias que englobam elementos lúdicos na construção do conhecimento, podem despertar o interesse das crianças e adolescentes pelas atividades educativas e assim alavancar o aprendizado e o pensamento crítico dos aprendizes.

Entende-se que o docente ao compreender as necessidades da criança, pode adequar os jogos a aprendizagem dos conteúdos escolares. Dessa forma, dará forma lúdica ao ensino e o discente assimilará os conteúdos de forma prazerosa e significativa. Ao observarem-se as brincadeiras infantis e a capacidade imitativa da criança poder-se-ia entender a infância como idade do imaginário, da poesia, à semelhança dos povos dos tempos da mitologia.

Para Piaget (*apud* KISHIMOTO, 1997) a brincadeira enquanto processo assimilativo participa do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem. Na teoria piagetiana a brincadeira aparece como conduta livre e espontânea expressa pela criança. Já para Vygotsky os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sociocultural.

Acredita-se que as teorias de Vygotsky e Piaget influenciaram os psicólogos Jerome Seymour Bruner e Chomsky. O primeiro pesquisava os processos cognitivos e a educação e posteriormente o jogo, identificando a estrutura do jogo à linguagem. Já o segundo traz em seus estudos o caráter criativo da linguagem, de que o conhecimento das regras da linguagem permite infinitas construções das frases.

Os antropólogos e sociólogos não discutem o jogo em si, mas utilizam de metáforas sem a explicitação de seu significado. Para que exista jogo é necessário que o sujeito tenha consciência do que esta jogando e que manifeste conduta condizente com a situação. Assim, pode-se compreender por que condutas tão diferentes aparecem como jogo. Ao classificar os brinquedos e brincadeiras presentes na educação infantil Kishimoto entende que esses servem como recursos que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa (KISHIMOTO, 1997).

Segundo a autora ora citada, o uso do brinquedo/ jogo educativo para fins pedagógicos servirá de instrumentos para situações de ensinoaprendizagem e desenvolvimento infantil. O brinquedo permite à ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos, o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social). O jogo contempla as múltiplas inteligências representadas pelas crianças.

Sabe-se que o docente possui um papel muito importante para criança, que é de organizar os jogos e as brincadeiras, pois existem limitações e as crianças precisam ter noção de tempo e espaço que devem ser seguidas para realizarem qualquer jogo ou brincadeira. Segundo Kishimoto (1997) o brinquedo educativo apresenta algumas funções, ou seja, a lúdica e a educativa as suas características são:

 **a) Função lúdica:** o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer quando escolhido voluntariamente;

 **b) Função educativa:** o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em saber, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo.

Portanto, o docente pode utilizar o brinquedo de modo metafórico à forma lúdica, ou seja, o objeto suporte de brincadeira para estimular a construção do conhecimento. As brincadeiras tradicionais infantis é um elemento folclórico que assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade (KISHIMOTO, 1997).

A autora ora citada enfatiza que as brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras se modificam recebendo novos conteúdos como: as brincadeiras do faz-de-conta que permitem não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se materializam nos tema das brincadeiras. Assim, a criança aprende a criar símbolos. Já as brincadeiras de construção são muito importantes, pois enriquecem a experiência sensorial, estimula a criatividade e desenvolve a habilidade da criança.

Diante disso, é importante considerar a fala e a ação da criança, permitindo que expressem o seu imaginário, problemas e dificuldades de adaptação. Dessa forma, o educador estimula a imaginação e o desenvolvimento infantil e intelectual do indivíduo.

O artigo de Dias, metáfora e pensamento: consideração sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar enfatiza a importância do jogo como gênese da metáfora, instrumento primeiro da aquisição do conhecimento, buscando romper com a concepção linear e positivista de linguagem, pensamento e conhecimento presente em nossas escolas, inclusive nos cursos de formação do educador (KISHIMOTO, 1997).

A autora retrata a metáfora e o símbolo como chaves da natureza do homem. A realidade é construída pela razão mediada pelo símbolo. O contexto cultural, por sua vez, se estrutura por meio de representações coletivas simbólicas, que vão ser, ao mesmo tempo, alimento e produto do pensamento humano (linguagem, arte, religião, mito, ciência). A linguagem como metáfora contrapõe-se à visão positivista, literalista, rígida e fixa da linguagem que estanca o fluxo da vida do pensamento.

Segundo Vygotsky (1988) a conquista da dimensão simbólica do pensamento, o jogo como gênese da metáfora, ressalta que a imaginação em ação ou brinquedo é a primeira possibilidade de ação da criança numa esfera cognitiva que lhe permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento. Para Piaget o ato por meio do jogo simbólico ocorre à primeira possibilidade de pensamento propriamente dito, marcando a passagem de uma inteligência sensório-motora baseada nos cinco sentidos e na motricidade (KISHIMOTO, 1997).

Vygotsky(1988) enfatiza também que por meio das relações dialéticas com o meio físico e social a criança constrói o seu pensamento, transformando os processos psicológicos elementares em processos complexos, fazendo com que a cultura faça parte de cada pessoa. A arte, como parte da cultura é um dos grandes patrimônios da humanidade, ampliando suas possibilidades de pensamento e de ação no mundo, enriquecendo o espaço imaginativo e simbólico, capazes de alargar e flexibilizar o pensamento racional (KISHIMOTO, 1997).

A autora Bomtempo, em seu artigo a brincadeira do faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário, refere-se acerca da brincadeira do faz-de-conta, experiência que torna o homem um ser simbólico, humano e metafórico. Esse jogo possui várias denominações: jogo imaginativo; jogo do faz-de-conta; jogo de papeis ou jogo sóciodramático (KISHIMOTO, 1997).

Segundo Vygotsky(1987) a ação e o significado no brincar permitem que a criança não veja o objeto como ele é, mas lhe confere um novo significado. O indivíduo precisa de um “pivô” que comporte um gesto que se assemelhe à realidade, pois o mais importante não é a similaridade do objeto com a coisa imaginada. Dessa forma, no brinquedo o significado dado ao objeto torna-se mais importante que o próprio objeto (KISHIMOTO, 1997).

 **O PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

A aprendizagem desempenha papel central no desenvolvimento humano, sendo sua principal característica os processos de mudança que acontecem como resultado da experiência. Aprendizagem, portanto, é o resultado já maduro de um processo que se expressa diante de uma situação-problema, sob a forma de uma mudança de comportamento em função da experiência. Pode-se também afirmar que esse termo tem um sentido muito amplo, pois abrange os hábitos que os indivíduos formam os aspectos de sua vida afetiva e a assimilação de seus valores culturais (KATO, 1999).

Do século XVII até o início do século XX, a doutrina central sobre a aprendizagem era demonstrar cientificamente que determinados processos universais regiam os princípios da aprendizagem tentando explicar as causas e formas de seu funcionamento, com vistas a enquadrar o comportamento de todos os organismos num sistema unificado de leis.Muitos acreditavam que a aprendizagem estava intimamente ligada somente ao condicionamento.

Na atualidade é natural o uso de novas tecnologias, a presença de computadores, em quase todos os âmbitos da nossa vida e também na escola. A tecnologia não é boa nem má, mas depende do uso que se faz dela, do contexto em que se insere. A questão é definir qual é utilizável na educação. Determinar a importância da tecnologia, em termos de ajudar o aluno na construção do conhecimento, tem sido uma preocupação recorrente de muitos educadores (LEVY, 1993).

A capacidade multimídia que ainternet possui possibilita uma interação de certa forma divertida para com o saber, incluindo a questão do “faz-de-conta” propiciada, por exemplo, pelos jogos on-line e/ou educativos. A diversão é essencial não só para que a apreensão virtual de conhecimentos mantenha-se fiel ao seu conceito original, mas para que sua função nas atividades da cultura humana possa surtir os efeitos desejados, incluindo o de ferramenta de aprendizagem (LEVY, 1993).

Diante a globalização e as transformações tecnológicas, o mercado de trabalho vem exigindo cada vez mais profissionais qualificados e isso vale também para os profissionais da educação que precisam estar em constante processo de capacitação, tendo que se atualizar e se adaptar as novas tecnologias e assim poder repassar os conhecimentos para seus alunos.

O mercado de trabalho exige que o educador seja um profissional polivalente e que seja capaz de se adaptar as novas transformações que o mundo passa nos dias de hoje, com uma visão criativa, dinâmico e com força de vontade de crescer e que acima de tudo tenha um conhecimento “técnico – cientifico”. Considerando a fala de Adriana Campani mestre em Educação pela UFRS a educação no modelo liberal clássico defendia o direito do cidadão e a liberdade de pensamento. Já o neoliberalismo defende o mercado consumidor e não o da educação para o cidadão.

Na aprendizagem interacionista os estudos de Vygotsky postulam uma dialética das interações com o outro e com o meio, como desencadeador do desenvolvimento. Para Vygotsky, o desenvolvimento é impulsionado pela linguagem.

A zona de desenvolvimento proximal (ZDP) um ponto central da teoria Vygotskyana é o conceito de ZDP, que afirma que a aprendizagem acontece no intervalo entre o conhecimento real e o conhecimento potencial. Em outras palavras, a ZDP é a distância existente entre o que o sujeito já sabe e aquilo que ele tem potencialidade de aprender.

Dessa maneira, o processo de aprendizagem acontece, de acordo com Kato (1999), na intersubjetividade, que é formada na intercomunicação e na interrelação do ser humano, com isso, o conhecimento ocorre como um ato de “transfusão”, num processo de troca. Nesse sentido, aprender significa também apropriar-se do conhecimento de alguém, desde o nascimento, com momentos em que o volume de troca de informações supera o que se oferece e vice-versa.

Desse modo, a construção do conhecimento é um momento de desenvolvimento operacional da atividade do aluno, de sua práxis, que pode ser predominante, perceptiva, motora ou reflexiva. Isto é possível por meio de ações que são concebidas através de técnicas e estratégias que possibilitem a reflexão, agregando valor às novas experiências. (MARCUSCHI, 2007).

É preciso que o docente consiga criar novas estruturas, novas estratégias que envolvam as tarefas escolares e que possa despertar no estudante a capacidade dele expressar opinião, criar sentido para a expressão do pensamento e fazer compreender que pela linguagem é possível transformar o social, cultural e pessoal. Logo, trabalhar com metodologias inovadoras é uma prática bastante complexa que requer dos educadores muita dedicação e, acima de tudo, certo aperfeiçoamento dos métodos usados na sala de aula.

 Conforme Oliveira (1997) a teoria sociointeracionista de Vygotsky e, mais especificamente, o conceito de zona de desenvolvimento proximal pode auxiliar a compreensão de educadores que trabalham com o processo de aquisição da língua, pois estabelece a relevância da interação social entre os alunos, bem como a importância da ajuda de um companheiro mais competente para a construção do conhecimento.

Desse modo, a construção do significado é social, pois quem usa a linguagem para se comunicar com alguém o faz de um lugar determinado social, cultural e historicamente, portanto a natureza da linguagem é sociointeracional, uma vez que os significados construídos no mundo social refletem os diversos tipos de discursos que veiculam diferentes percepções, crenças, visões de mundo, ideologias presentes em determinados momentos da história e em espaços culturais e institucionais específicos.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Conclui-se com esse estudo que o professor deve adequar-se ao para poder desenvolver projetos interdisciplinares de forma lúdica de ensino, engloba as diversas disciplinas no processo de aprendizagem, pois todas estão englobadas dentro do contexto diário do cotidiano do aluno. Assim os dois associados o docente pode fazer com o discente q sinta prazer com as disciplinas ministradas. Soares (2008) diz que uma atividade pode ser considerada lúdica quando envolve diversão, motivação e quando, em um contexto educacional, busca atender a objetivos claros e direcionados à aprendizagem.

Santos (1999) diz que o lúdico é uma maneira que do individuo expressar –se e interagir-se ao ambiente que o cerca. Por meio das atividades lúdicas ele assimila valores, adquire conhecimentos em diversas áreas e desenvolve o comportamento, aprimora as habilidades motoras, também aprende a assumir responsabilidades e se torna um ser crítico e social. Por meio do lúdico o raciocínio é estimulado de forma prazerosa e a motivação em aprender é resgatada.

Diante disso, compreende-se que o meio interdisciplinar pressupõe vivência e experiência em interação com fatores intrapessoais e interpessoais, sendo que quanto mais harmoniosa esta relação, mais profundo e significativo é o resultado na prática pedagógica. Desta forma, o fenômeno lúdico, inclui o homem na sua totalidade: mental, emocional e cultural, presentificando sensações e intuições, considerando o homem na sua inteireza, orgânica e emocional, de vida integrada por inteiro ao ser vivente.

**REFERÊNCIAS**

**FAZENDA** , I.C., (Org.). **Interdisciplinaridade na educação brasileira**: 20 anos. São Paulo: CRIARP, 2006.

**----------------**, Ivani C. **A. Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa.** 4. ed. Campinas: Papirus, 2013.

**KATO**, M.. **No mundo da escrita: uma perspectiva psicolinguística.** São Paulo: (SP) Ática,1999.

**KISHIMOTO**, T. M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** -2ª ed. - São Paulo: Cortez, 1997.

**LIBÂNEO,** J. C. Didática. São Paulo:( SP)Cortez, 1991.

**LÉVY,** P. **As tecnologias da inteligência**: **o futuro do pensamento na era da informática.** ed 34**.** Rio de Janeiro, 1993.

**MARCUSCHI**, L.A. **A oralidade e letramento. In:\_\_\_\_\_ Da fala para a escrita: atividade de retextualização.** 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2007. Cap. 1, p. 15-43.

**MONTEIRO,** J.L. Jogo, interatividade e tecnologia: uma análise pedagógica. 2007. 45 f. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, Curso de Licenciatura em Pedagogia, Departamento de Metodologia de Ensino e de Educação, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2007. Disponível em: . Acesso em: 01 set. 2015.

**MORIM,** E.A. Educação e complexidade: os sete saberes e outros ensaios. São Paulo: ( SP) Cortez, 2002b. PETRAGLIA.

**OLIVEIRA,** M K. de. **Vygotsky:** **Aprendizado e Desenvolvimento: um processo** **sócio histórico** - São Paulo: Scipione, 1997

**SAVIANI,** N. Saber escolar, currículo e didática : problemas da unidade conteúdo/método no processo pedagógico. 2 ed. São Paulo : Autores Associados, 1998.

**SANTOS**, Santa Marli Pires dos (org). **Brinquedoteca-O lúdico em diferentes contextos**. 7 ª ed. Petrópolis-RJ; Vozes, 1997.

**SOARES,** M. H. O Lúdico em Química: jogos e atividades aplicados ao ensino de Química. Tese (Doutorado em Ciências), Departamento de Química, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos - SP, 2004.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_**. Jogos para o ensino de química: teoria, métodos e aplicações. Guarapari: Ex Libris, 2008.

**SOUZA**, A.S.; BEZERRA SEGUNDO, C.R.; LIMA, T.C.; APOLINÁRIO JUNIOR, A.L.; LOULA, A.C. Calangos: O Desenvolvimento de um Jogo Educacional para o Ensino de Ecologia e Evolução. In: Escola Regional de Computação Bahia-Alagoas-Sergipe. 10., 2010. Anais da X Escola Regional de Computação Bahia-Alagoas-Sergipe. Maceió, 2010. Disponível em: Acesso em: 01 set. 2015.

**VIGOTSKY**, L. S. **A formação Social da Mente**. São Paulo (SP): MARTINS FONTES, 1984.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo (SP): MARTINS FONTES, 1987.