

UNO, dois, três e já! O lúdico nas salas de aula do ensino superior

UNO, two, three.. let's go! Games in College classrooms

Caroline Teixeira Medeiros Barbosa, graduanda, UERJ, cbarbosauerj@gmail.com;

Ricardo Joseh Lima, doutor, UERJ, rjlimauerj@gmail.com.

Resumo

Tendo em vista diversos problemas que envolvem o processo de aprendizagem, como a dificuldade de colocar em prática o conhecimento adquirido, e tendo como ponto de partida a Abordagem Baseada em Problemas, elaboramos um jogo realizado com o objetivo de ensinar Traços Fonológicos em uma turma de Linguística II.

Palavras Chave: ensino, lúdico, Linguística.

Abstract

Considering the amount of difficulties surrounding the process of teaching and learning, such as the obstacles to put into practice the knowledge acquired, and taking as our starting point the Problem Based Learning Approach, we have developed a game whose goal was to teach Phonological Features in a Linguistics II class.

Keywords: *teaching, games, Linguistics.*

Introdução

Observam-se em todos os níveis de ensino diversos problemas relacionados à aprendizagem, entretanto é preciso que busquemos soluções para lidar com tais problemas a partir de uma reflexão das nossas práticas de ensino. Há, atualmente, uma iniciativa conhecida como Scholarship of Teaching and Learning (SOTL), na qual nos apoiamos para realização de nosso trabalho. Tendo em vista esses conhecimentos, buscamos elaborar atividades baseadas em uma abordagem centrada no discente, na qual os alunos têm um papel ativo no processo de ensino-aprendizagem.

O presente artigo descreve uma dessas atividades, um jogo elaborado com o objetivo de ensinar Traços Fonológicos, realizado em uma turma de Linguística II, disciplina do segundo período do curso de Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. O artigo obedecerá a seguinte estrutura: na primeira seção, abordaremos alguns problemas relacionados à aprendizagem; na segunda seção, faremos uma reflexão sobre a atual realidade do ensino superior e da importância do lúdico para a construção do conhecimento; na terceira seção, apresentaremos nossas abordagens teóricas; na quarta seção, descreveremos nossa atividade; e, na última seção, traremos nossas considerações finais.

Problema

Há diversos problemas envolvendo a aprendizagem, desde a educação básica até o ensino superior. É comum relacionarmos as notas baixas ou reprovações com o baixo nível de interesse dos alunos, todavia ao invés de buscarmos um culpado para o problema, deveríamos refletir sobre suas causas e buscar uma solução.

Shulman (1999) destaca três problemas muito frequentes que nomeia como patologias da aprendizagem. São eles: a amnésia, a fantasia e a inércia. Já paramos para nos perguntar por que nossos alunos constantemente esquecem o que foi ensinado, acham que aprenderam, mas na verdade não ou simplesmente não conseguem colocar em prática o conhecimento aprendido? A solução mais prática e que muitos rapidamente forneceriam seria ensinar mais e, ao final, verificar, através de uma avaliação, se o aluno realmente aprendeu. Nesse contexto, a prova se torna essencial já que a aprendizagem é entendida como um processo único, em que o professor, único detentor do saber, transmite seu conhecimento aos alunos.

No entanto, ao entendermos a aprendizagem como um processo duplo, em que admitimos que nossos alunos possuem conhecimentos prévios que podem ser aproveitados, não há mais sentido uma avaliação tradicional. Se a aprendizagem se dá através de um processo de troca de informações entre aluno e professor, precisamos de uma prova para testar se o aluno de fato aprendeu?

Acreditamos que esse modelo tradicional de avaliação é, muitas das vezes, a causa de os alunos esquecerem o que lhes foi ensinado, pois, na verdade, não

aprenderam e sim decoraram uma quantidade de conceitos e informações sem refletir nem se questionar como poder colocá-los em prática. Além disso, a prova mede apenas o resultado de um determinado dia de um determinado mês do ano, o que acaba colocando de lado o progresso do aluno ao longo da disciplina.

De acordo com Mighty (2013), os alunos podem utilizar duas abordagens para a aprendizagem: a abordagem de superfície e abordagem profunda. A primeira abordagem não requer um esforço por parte dos discentes, que simplesmente memorizam e repetem o que foi dito ou leram. Já na abordagem profunda, os alunos são levados a descobrir o próprio conhecimento, através de ambientes que estimulem a formulação de perguntas e a aplicação prática do conteúdo. Sabemos que a abordagem de superfície é a que corresponde ao ensino atualmente, mas a pergunta que fazemos é: que tipo de alunos desejamos formar?

Propósito

Com o avanço da tecnologia em nosso século, torna-se relevante refletir sobre o papel do professor em sala de aula, principalmente nas salas de aula do ensino superior. Antigamente, o acesso à informação era bastante limitado, logo, era preciso que o professor a transmitisse aos alunos. Hoje, basta digitarmos algumas palavras para conseguir uma grande quantidade de informações sobre qualquer assunto. Além disso, essa informação pode ser acessada a qualquer momento e em qualquer lugar.

Newman (apud Mighty, 2013) define a universidade como um local para adquirirmos o conhecimento universal, sendo assim, entende-se o conhecimento como algo estático, imutável. Entretanto, devemos entender a universidade como um local onde o conhecimento deve ser construído e, dessa forma, como um lugar de experiências. De acordo com Mighty (2013), em uma época de constante evolução e melhorias através do avanço da tecnologia, a pior coisa que poderia acontecer ao ensino universitário é continuar o mesmo.

Por ser a universidade um lugar de experiências e construção de conhecimentos, o que podemos fazer para mudar o atual paradigma tradicional de ensino? Acreditamos que uma das formas de se realizar tal mudança é trazendo a tecnologia e o lúdico para a sala de aula.

Em seu trabalho, Limongi e Miguel (2010) descrevem a importância do lúdico para a aprendizagem, pois se trata de uma ferramenta que facilita a construção de conhecimento. Acreditamos que o lúdico motiva os alunos, pois, através de jogos, o professor pode apresentar desafios para que os discentes resolvam de maneira divertida e criativa, gerando um ambiente agradável para o processo de ensino.

Quanto à tecnologia, não é preciso salientar a facilidade e praticidade que ela possibilita, já que gera uma interatividade maior por parte dos alunos, que podem ter acesso a informações em tempo real. Um documento redigido pela UNESCO no

ano de 2014 prevê o uso das tecnologias móveis como celulares e tablets em sala de aula, como forma de facilitar o aprendizado do aluno.

Nosso propósito foi, então, elaborar atividades lúdicas e interativas em que os alunos pudessem participar ativamente da aprendizagem, construindo seu próprio conhecimento. Para tanto, nos baseamos na Abordagem Baseada em Problemas, que descreveremos na próxima seção.

Abordagens teóricas

Conforme já mencionado acima, a abordagem por nós adotada é a Abordagem Baseada em Problemas (ABP), que estimula uma atitude ativa do discente em busca do conhecimento ao contrário das práticas tradicionais de ensino. Trata-se de uma abordagem centrada no aluno, que, como o nome indica, deve solucionar problemas elaborados pelo professor.

Dessa forma, podemos romper com a mera transmissão de informação, que fazia o aluno adotar uma abordagem de superfície, simplesmente decorando termos, possibilitando que o mesmo reflita sobre sua própria aprendizagem, participando ativamente do processo. Cyrino e Toralles-Pereira (2004) afirmam que uma educação problematizadora trabalha a partir da vivência dos estudantes:

Os conteúdos de ensino não são oferecidos aos alunos em sua forma acabada, mas na forma de problemas, cujas relações devem ser descobertas e construídas pelo aluno, que precisa reorganizar o material, adaptando-o à sua estrutura cognitiva prévia, para descobrir relações, leis ou conceitos que precisará assimilar. (CYRINO E TORALLES-PEREIRA, 2004, p. 2)

De acordo com Kreber (2007), a chave para um bom ensino universitário é transmitir ao aluno o porquê do conteúdo ensinado ser importante. A ABP permite unir a teoria com a prática, fazendo o aluno entender a importância e utilidade do que se está aprendendo, facilitando o processo de aprendizagem.

Levando em conta a perspectiva da ABP, acreditamos que a utilização de jogos na sala de aula é uma ferramenta bastante útil para que o aluno coloque a “mão na massa” e construa seu próprio conhecimento, pois, a fim de vencer o jogo, ele deve elaborar estratégias e soluções.

Alguns trabalhos anteriores ao nosso relatam experiência com o uso do lúdico em salas de aula do Ensino Superior. Rossetto (2010) e Limongi & Miguel (2010), elaboraram um jogo de baralho, sendo um para o ensino de organelas celulares e o outro para o de perícia contábil. De acordo com Rossetto:

Os jogos educativos se destacam como eficientes instrumentos envolventes e estimulantes, promotores de aquisição/reforço de conceitos e de situações desafiantes, que exigem criatividade, estratégia e aquisição/utilização de conhecimento para alcançar um objetivo lúdico, como ganhar o jogo, cumprir tarefas, construir

alguma coisa, resolver um mistério entre outros. (ROSSETTO, 2010, p. 119)

Sabemos que a ludicidade é muito explorada nas séries iniciais do ensino, mas percebemos nos trabalhos citados acima que é possível trabalhar com jogos no Ensino Superior, pois ambos narraram experiências satisfatórias, mostrando que o lúdico estimula pessoas, independente da idade.

Metodologia

Tendo em vista a perspectiva da ABP, percebemos uma necessidade de se elaborar práticas pedagógicas em que os alunos pudessem participar ativamente do processo de aprendizagem, construindo seu próprio conhecimento. Dessa forma, unimos a teoria com a prática, através da utilização do lúdico e, com o objetivo de ensinar Traços Fonológicos a uma turma de Linguística II da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, elaboramos um jogo de cartas que chamamos de *Uno Fonológico*.

Para elaboração do nosso material, nos baseamos no jogo de cartas *Uno* da Mattel, que é muito popular entre as crianças e jovens, constituído de 108 cartas, divididas em quatro naipes coloridos. O objetivo central do jogo é eliminar todas as suas cartas antes dos outros jogadores. Com um baralho menor, o nosso jogo é constituído por 19 cartas, sendo cada carta a representação de um fonema da Língua Portuguesa. Como é possível observar, cada carta contém os traços fonológicos referentes ao fonema correspondente.

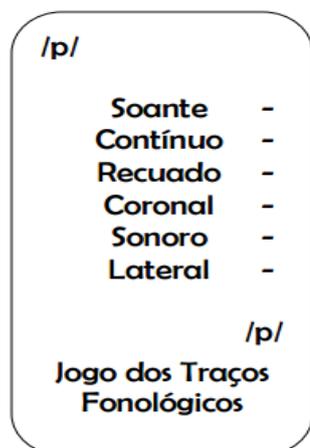


Imagem 1: carta correspondente ao fonema /p/

Podendo ser jogado em dupla ou em trio, nosso jogo possui as seguintes regras: as cartas devem ser embaralhadas e distribuídas entre os jogadores, que deverão receber cinco cartas cada um; é preciso que o primeiro jogador escolha um traço, por exemplo, [-lateral] e seu oponente necessita jogar uma carta que contenha o traço escolhido; caso não tenha a carta, deverá comprar uma das cartas que sobraram e, se a carta comprada não contiver o traço escolhido, o jogador que

escolheu o traço é quem joga; em seguida, é a vez de o segundo jogador escolher o traço e o processo se repete; não é permitido dizer o mesmo traço mais de três vezes durante uma partida; aquele que tiver somente uma carta precisa dizer “UNO FONOLÓGICO”. Caso não fale, deverá comprar uma carta; ganha aquele que eliminar todas as suas cartas primeiro.

Para elaboração da atividade, disponibilizamos um dia de aula, no qual foi realizado um torneio entre a turma. Divididos em grupos, todos os alunos puderam jogar pelo menos uma partida e, ao final, houve um vencedor. Acreditamos que, ao elaborar as estratégias para as jogadas, os alunos, conseqüentemente, aprenderiam os Traços, ao invés de apenas decorá-los para a realização de uma prova.

Ao longo da atividade a turma esteve bastante participativa, o que gerou um ambiente agradável e divertido de aprendizagem.

Considerações finais

Este artigo teve como objetivo apresentar uma experiência no nível superior que rompe com várias decisões tradicionais a respeito do processo de ensino-aprendizagem. A escolha de uma abordagem metodológica que retirar do professor o centro do conhecimento possui reflexos em todos os demais momentos do processo: o foco da atenção passa a ser a tentativa da descoberta da solução de um problema, e não mais um conteúdo fechado; a aula se transforma em uma atividade compartilhada, em que a voz do aluno pode determinar certos caminhos a serem seguidos; o método de ensino deve ser compatível com o papel que o aluno desempenha e, portanto, tem que estar próximo de sua realidade - com alunos com perfil de idade perto dos vinte anos, a abordagem lúdica se encaixa adequadamente aqui; e, por fim, a avaliação vai levar em conta a participação do aluno em atividades lúdicas, e não mais em um momento de verificação estático como a prova.

“Mas os alunos ganharam ponto por terem jogado um UNO adaptado para Fonologia??” Essa pergunta reflete um medo do desconhecido, mas por ser ainda a voz dominante, assusta a quem realiza o tipo de trabalho que aqui foi descrito. No entanto, acreditamos, por outro lado, que assustador é que essa pergunta seja feita ainda... Nosso trabalho tem como objetivo final ser como um tijolo em uma nova casa que vai sendo construída, com experiências semelhantes a nossa, para que se possa travar um diálogo saudável entre essas visões de mundo distintas a respeito do processo de ensino-aprendizagem. Afinal, todos estamos do mesmo lado: desenvolver nos alunos do ensino superior habilidades críticas compatíveis com a dinâmica do século XXI.

Referências Bibliográficas

CYRINO, E. G.; Toralles-Pereira, M. L. Trabalhando com estratégias de ensino-aprendizado por descoberta na área da saúde: a problematização e a aprendizagem baseada em problemas. **Cad. Saúde Pública**, p. 780-788, mai-jun, 2004

LIMA, R. J.; OLIVEIRA, M. D. A. Linguística I: uma experiência de ensino e aprendizagem baseada em atividades. **Pesquisas em Discurso Pedagógico (Online)**, v. 1, p. 2, 2012.

LIMONGI, B.; MIGUEL, M. A. B. O Impacto da Atividade Lúdica no Desempenho de Alunos que Cursam a Disciplina “Perícia Contábil” em Cursos de Graduação em Contabilidade Oferecidos por IES da Grande Florianópolis – SCr. **Revista Contabilidade Vista & Revista**, v. 21, n. 3, p. 73-110, jul./set. 2010.

MCKINNEY, K. What is the Scholarship of Teaching and Learning (SoTL) in Higher Education? In: **Teaching and Learning Resources** Disponível em: <www.sotl.illinoisstate.edu/downloads/definesotl.pdf>. Acesso em 28 ago.2015.

MIGHTY, J. The Future of University Teaching: Bleak or Promising? **International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning**, v. 7, n. 2, jul. 2013.

ROSSETTO, E. S. Jogo das organelas: o lúdico na Biologia para o Ensino Médio e Superior. **Revista Iuminarti do IFSP**, v.1, n. 4, p. 118-123, abr. 2010.

SHULMAN, L. S. Taking Learning Seriously. **The Magazine of Higher Learning**, [v. 31](#), n. 4, p. 10-17, jun. 1999.

UNESCO, Diretrizes de políticas para a aprendizagem móvel. In: **UNESCO**, 2014. Disponível em < <http://www.unesco.org/>>. Acesso em: 28 ago. 2015.