

TÉCNICAS LÚDICAS NO APRENDIZADO E INTERDISCIPLINARIDADE NO ENSINO DE ARQUITETURA E URBANISMO.

Autor (1): Cristiane Baltar Pereira

*Centro Universitário Curitiba
cristianebaltarpereira@gmail.com*

Co-autor (1): Caroline das Graças Roth Gibran

*Centro Universitário Curitiba
cgr.arquitetura@gmail.com*

Co-autor (2): Caroline Ganzert Afonso

*Centro Universitário Curitiba
cgarquitetura@gmail.com*

Co-autor (3): Micheline Helen Cot Marcos

*Centro Universitário Curitiba
micheline.helen@gmail.com*

Introdução

Diversidade nas técnicas de emprego do aprendizado tem sido muito solicitada no ensino superior juntamente com a busca pela interdisciplinaridade. Diante disso, este artigo tem como objetivo apresentar uma proposta de métodos interdisciplinares voltada ao uso de técnicas que empreguem o lúdico no aprendizado no curso superior.

Como metodologia de trabalho foi realizada uma revisão bibliográfica sobre o processo de educação interdisciplinar no país e um estudo de caso com acadêmicos do curso superior de arquitetura e urbanismo. Com a aplicação da interdisciplinaridade, obteve-se uma aproximação da arquitetura e urbanismo a questões sociais e ambientais, além de resultados positivos na integração e no aprendizado das disciplinas.

Esta pesquisa busca contribuir para uma melhoria na educação superior abordando questões de ensino aliadas a técnicas mais dinâmicas e criativas.

Interdisciplinaridade na educação

A interdisciplinaridade acontece através da união de várias disciplinas, aproveitando sua identidade individual e suas ideias, que são aceitas como enriquecimento e complementaridade de aquisições e concepções coletivas. Corresponde a uma nova consciência da realidade, a um novo modo de pensar que resulta num ato de troca, de reciprocidade e integração entre áreas distintas de conhecimento, visando à produção de novos conhecimentos e a resolução de problemas de modo global e abrangente.

De acordo com Fazenda (1994) a interdisciplinaridade só ocorre quando cada um dos envolvidos consegue ser autônomo o suficiente para confiar em si mesmo, para reconhecer os erros, e ao mesmo tempo, apontar soluções criativas.

Projetos interdisciplinares são expressões claras desse posicionamento, pois rompem com o ensino fragmentado e conteudista, exigindo aplicação articulada dos conceitos e princípios, bem como dos procedimentos, técnicas, metodologias e ferramentas necessárias ao

desenvolvimento do trabalho. Essa metodologia, em que docentes e estudantes desenvolvem parceria e co-responsabilidade na busca por resultados, privilegia a construção coletiva do conhecimento, promovendo, ao mesmo tempo, o desenvolvimento de atitudes relacionadas ao perfil profissional demandado pelo mundo do trabalho, tais como capacidade de trabalhar em equipe, de planejar e executar o planejado em um tempo determinado, de comunicação e defesa da própria produção, entre outras.

A sociedade exige que as instituições de ensino superior capacitem os acadêmicos para futuras habilitações nas especializações tradicionais além de oferecer uma formação voltada para competências e habilidades em função de novos saberes que surgem para um novo tipo de profissional. A interdisciplinaridade exige um ensino que se inicia pelas experiências proporcionadas pelos problemas criados e pela ação desencadeada. O conhecimento é construído em estreita relação com o contexto social e presente no processo de formação dos alunos, onde o conhecer e intervir no real, não se encontram dissociados (FAVARÃO, 2004).

A modernização dos meios de comunicação e os impactos desses processos nos costumes e hábitos têm desafiado os pesquisadores da área de Design a redefinirem antigas convenções, crenças e referências que vêm sendo pulverizadas e dissolvidas pelos novos modos de pensar, agir e projetar, e a desenvolverem novos procedimentos metodológicos que acolham tais mudanças (DIAS, 2004).

Segundo Fazenda (1994), a interdisciplinaridade nas escolas traz uma nova visão didático-pedagógica com relação à formação humana, onde o aluno vivencia conceitos interligados. A visão do mundo e da vida no momento é uma visão global, onde cada parte passa a ter significado.

Este artigo mostra um exemplo de aplicação da interdisciplinaridade em acadêmicos de arquitetura e urbanismo, no qual o principal objeto de estudo é desenvolver jogos com abordagens nas disciplinas do semestre. Essa proposta coloca os alunos do ensino superior de arquitetura e urbanismo em contato com metodologias de aprendizagem lúdicas com o objetivo de proporcionar uma aprendizagem mais efetiva por parte dos discentes.

Técnicas

Segundo Schön (2007), antigamente, as profissões especializadas, com o prestígio das universidades, substituía o talento artístico pelo conhecimento sistemático. Posteriormente, com a crise de confiança no conhecimento profissional, os educadores passam a ver o talento artístico como essencial para a competência profissional e questionam se as faculdades devem fazer algo a respeito, e assim, como a educação para o talento artístico pode ter coerência com o currículo profissional de ciências e técnicas aplicadas.

Talvez, então, aprender todas as formas de talento artístico profissional dependa, pelo menos em partes, de condições semelhantes aquelas criadas nos ateliês e conservatórios: liberdade para aprender através do fazer, em um ambiente de risco relativamente baixo, com acesso a instrutores que iniciem os estudantes nas “tradições da vocação” e os ajudem, através da “fala correta”, haver por si próprios e a sua própria maneira o que eles mais precisam ver. Deveríamos, então, estudar a experiência de aprender por meio do fazer e o talento artístico de boa instrução. Deveríamos basear nosso estudo na hipótese de trabalho de que dois processos são inteligentes e- dentro de limites a serem descobertos- inteligíveis. E deveríamos buscar exemplos onde quer que pudéssemos encontra-los- no currículo dual das escolas, nos aprendizados e nas atividades de ensino prático que os profissionais encontram ou criam para si mesmos e nas tradições divergentes de ateliês e conservatório (SCHÖN, 2007).

Próximo ao talento artístico, tem-se a prática com o uso de jogos onde é possível analisar o conhecimento adquirido e as contribuições do jogo sob diferentes perspectivas. Para Piaget (apud Kamii e DeVries, 1991) os diferentes pontos de vista, básicos para o pensamento lógico, estão presentes nos jogos o que os torna ricos em estimular o lado social e construtivo de quem os pratica. O autor ainda afirma que proposições de desafios proporcionam novas aquisições na aprendizagem.

Segundo Macedo, Petty e Passos (2005) “manter o espírito lúdico é essencial para o jogador entregar-se ao desafio que o jogo propõe. Como consequência do jogar, há uma construção gradativa da competência para questionar e analisar as informações existentes e, sendo assim, quem joga pode, efetivamente, desenvolver-se.

Para Lacasa, Mendez e Martinez (2008), os jogos usados didaticamente apresentam-se de duas formas: os que foram criados com fins educacionais e se destinam a um fim específico para determinada disciplina ou conteúdo e aqueles comerciais em que o professor consegue estabelecer uma relação entre o conteúdo a ser trabalhado e o conteúdo do jogo.

Estudo de caso

Atualmente, os professores enfrentam grandes desafios em lidar pedagogicamente com seus alunos. Isto se dá pelo acesso facilitado à informação e meios digitais aliado ao desinteresse pela pesquisa científica por parte dos alunos; quantidade de aulas e conteúdos a serem abordados durante o período; e o receio de não corresponder às expectativas dos discentes.

Ainda, segundo Mattar (2010), “o que se aprende hoje para as avaliações nas escolas são apenas palavras e, por consequência, a retenção do conhecimento por parte do aluno é naturalmente baixa. Eles sentam para assistir passivamente às aulas e não conseguem fazer conexão com a própria realidade, pois o que está sendo transmitido muitas vezes não faz sentido algum”.

Diante disto, a pesquisa utilizada como estudo de caso para este artigo refere-se a um projeto interdisciplinar aplicado todos os semestres para alunos do curso superior de arquitetura e urbanismo, do Centro Universitário Curitiba, na cidade de Curitiba, Paraná. Em tal projeto, os alunos devem criar um “jogo”.

No primeiro momento os alunos devem realizar uma pesquisa sobre diferentes tipologias de jogos e sobre o conteúdo que irão abordar neles, que é referente ao semestre em curso. Foram selecionadas uma disciplina em cada semestre como tema principal do jogo. Ainda nesta fase, devem apresentar o briefing descrevendo a ideia principal do jogo e suas regras. Após a avaliação de um professor coordenador os alunos podem dar continuidade a execução das ideias ou realizar as modificações e adequações solicitadas.

Depois, os alunos, já em suas equipes, vão construir os jogos tendo como itens de avaliação destes a criatividade, o capricho e o aprofundamento do tema da disciplina selecionada.

Os temas que participam da integração deste projeto são; arquitetura curitibana, ergonomia, conforto ambiental, paisagismo, projetos arquitetônicos, saneamento básico.

Na confecção dos jogos ocorreu a exploração dos materiais e aprendizagem de regras, prática dos jogos e construção de estratégias, resolução de situações problemas, análise de implicações do jogar.

Foram selecionados quatro jogos para mostrar a dinâmica e o processo criativo destes.

Descrição do exemplo 1:

Nome do jogo *Construindo com o clima*/ alunos do quarto período/ tema conforto ambiental/ jogo de perguntas e respostas/ o objetivo é acumular as cartas de peças que construam

adequadamente uma edificação de forma que atenda às recomendações da ABNT em relação ao conforto bioclimático das zonas bioclimáticas 1, 6, 7 e 8/ peças: 1 tabuleiro; 25 cartas com peças e 40 perguntas.

Descrição do Exemplo 2:

Nome do jogo *KD meu compasso?*/ alunos do sétimo período/ tema projeto arquitetônico/ jogo tipo “detetive”/ descobrir através de palpites as cartas que estão ocultas dentro do envelope. Cada palpite é feito cada vez que o peão entrar em um ambiente no tabuleiro/ peças: 1 tabuleiro; 2 dados; 6 peões personalizados; 6 miniaturas de materiais; 20 cartas; 1 bloco de folhas e 1 envelope.

Descrição do exemplo 3:

Nome do jogo *Manual de como NÃO ser um arquiteto*/ alunos do oitavo período/ tema projeto arquitetônico/ tipo tabuleiro e quebra cabeça/ montar a miniatura da residência, conforme sua evolução no tabuleiro, de acordo com sua cor de base escolhida. As peças deverão ser retiradas do saco conforme as casas que cada participante parar/ peças: 1 tabuleiro; 1 dado; 6 peões personalizados; 90 cartas (perguntas e respostas ou sorte e azar); 6 miniaturas de bases; 36 peças para montagem e 1 saco preto.

Descrição do exemplo 4:

Nome do jogo *Save the city*/ alunos do oitavo período/ tema saneamento/ tipo tabuleiro/ o objetivo é nortear o crescimento da cidade visando as questões de saneamento básico e os problemas urbanísticos/ peças: 1 tabuleiro; cartas de dinheiro, cartas com problemas e peças.

Ao término e entrega dos jogos, houve uma premiação onde foi premiado o jogo com maior pontuação nos critérios de avaliação e aconteceu uma dinâmica entre todos os alunos do curso para experimentar os produtos finais, os jogos. Nos semestres seguintes os jogos foram utilizados nas disciplinas.

Considerações finais

O desafio dos educadores e professores é encontrar ferramentas que quebrem modelos tradicionais de ensino e promovam mudanças estruturais na educação.

A proposta deste trabalho é que os jogos sirvam como um referencial ou parâmetro pois mostra vários caminhos e situações que levam a reflexão da prática. Valorizar a participação do aluno na construção de seu próprio saber é uma maneira de desenvolver seu próprio raciocínio.

A equipe de professores envolvida no projeto considerou muito importante a pesquisa realizada por parte dos alunos na elaboração dos jogos, além de contribuir para o desenvolvimento da criatividade e socialização entre os alunos. Também foi notada a importância da utilização dos jogos por alunos de outros semestres em aulas iniciais e de fechamento das disciplinas.

Em suma o objetivo do projeto é aumentar o olhar profissional para o emprego pedagógico dos jogos, visando melhorar o aprendizado e auxiliar na avaliação dos alunos.

Referências bibliográficas

DIAS, M. R. A. C. “**O ensino do design: a interdisciplinaridade na disciplina de projeto de design**”, defendida em 2004 (UFSC), disponível em: <http://teses.eps.ufsc.br/defesa/pdf/11777.pdf>

FAVARÃO, N. R. L.; ARAÚJO, C. S. A. **Importância da Interdisciplinaridade no Ensino Superior.** EDUCERE. Umuarama, v.4, n.2, p.103-115, jul./dez., 2004.

FAZENDA, I. C. A. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa.** Campinas: Papirus, 1994

LACASA, P.; MÉNDEZ, L.; MARTÍNEZ, R. **Bringing Commercial Games into the Classroom.** *Computers and Composition*, v. 25, n. 3, p. 341–358, jan. 2008

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Edições Artmed. Porto Alegre, 2005.

MATTAR, J. **Games em Educação: como os nativos digitais aprendem.** São Paulo: Pearson, 2010.

DEVRIES, R; KAMII, C. **Jogos Em Grupo Na Educação Infantil: Implicações da teoria de Piaget.** São Paulo:Trajetória Cultural, 1991.

SCHÖN, D.A. **Educando o Profissional Reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem.** Trad.Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 2007.