

O LÚDICO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA E O SEU USO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Ciro Carlos Antunes¹

Ana Antunes Cordeiro²

Vanessa Nascimento Vasconcelo³

RESUMO: Este artigo tem como objetivo destacar a importância da educação lúdica para o enriquecimento dos profissionais, em especial aos que lecionam Língua Portuguesa. Faz uma breve abordagem do lúdico desde os primórdios da humanidade, mostrando que esses métodos de ensino existem a muitos séculos que se perpetua junto com a sociedade levando principalmente a cultura de um povo para outro. Posteriormente, ressaltar a ludicidade no processo de ensino e o seu uso nas aulas de Língua Portuguesa, reconhecendo-o como um facilitador na assimilação de conhecimento.

Palavras-chave: Língua Portuguesa; Ludicidade; Ensino.

ABSTRACT: This article aims to highlight the importance of play education for the enrichment of professionals, especially those who teach Portuguese Language. Taking a brief approach to the playful from the beginnings of mankind, showing that these methods of teaching have been for many centuries perpetuated along with society taking mainly the culture of a people. Subsequently emphasize playfulness in the teaching process and its use in Portuguese Language classes, recognizing it as a facilitator in the assimilation of knowledge.

Key words: Portuguese language; Playfulness; Teaching.

INTRODUÇÃO

¹ Professor de Educação Superior: Prática de Formação / Estágio Supervisionado – Universidade Estadual de Montes Claros. Mestre em Língua Portuguesa – PUC-SP. E-mail: c.albuquerque@bol.com.br.

² Graduada em Administração pelo Centro Universitário Assunção (UNIFAI). Especialização em Gestão Educacional e Escolar pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC-SP (em andamento); Programa de Formação Continuada: licenciatura em Língua Portuguesa (Formação Pedagógica para Docentes) - Faculdade Paulista São José (FPSJ); - Supervisão Pedagógica – Portal da Educação; em Docência do Ensino Superior – Centro Educacional Sul Mineiro Ltda-ME

³ Acadêmico do curso de Letras – Português, Universidade Estadual de Montes Claros – Campus Unai – MG.

Este trabalho aborda a importância do lúdico como uma ferramenta didática e o seu uso no ensino de Língua Portuguesa, enfatizando o uso de brincadeiras e jogos no ambiente escolar, com o objetivo de viabilizar o conhecimento dos alunos acerca de sua “língua-mãe” e ainda de seus papéis na sociedade em que vivem de uma maneira descontraída e agradável.

O presente artigo dispõe de um tema de grande relevância para os educadores, pois nota-se que os problemas enfrentados pela educação, hoje, são hediondos, seja em esfera nacional ou mundial, apresentando carências tanto em aspectos quantitativos como qualitativos de um trabalho interdisciplinar e multidisciplinar (BRASIL, 1999). O que nos leva a pensar que há a necessidade de uma nova maneira de levar o conhecimento aos alunos e de inovar em nossas técnicas de ensino.

Segundo Macedo (1995), o lúdico enquanto ferramenta de ensino que possibilita ampliar um ambiente agradável para que os educandos desenvolvam de forma significativa. Assim, a busca de criatividade para aprimorar o cognitivo do aluno torna-se prazerosas. Além disso, tem a capacidade de aguçar os sentidos: a brincadeira que antes era algo desconhecida passa a ser conhecida, como há aquisição de novos conhecimentos.

Nesse sentido, apresentar-se-á um panorama histórico acerca da ludicidade na vida do ser humano, um comportamento que percorre séculos e independente da classe social ou cultura faz parte da vida humana.

Ainda será abordado o lúdico e a sua importância como método de ensino e busca entender que esse tipo de atividade que parece brincadeira e entretenimento é usado de maneira efetiva no desenvolvimento linguístico nas aulas de Língua Portuguesa pelo professor com os seus alunos.

Desta forma, o objetivo geral do trabalho é entender a importância do lúdico como ferramenta didática e o seu uso nas aulas de Língua Portuguesa. E os específicos são três, a saber: i) apresentar um panorama sócio-histórico da ludicidade; ii) expor a importância do lúdico como ferramenta didática; iii) usar uma metodologia mais adequada nas aulas de Língua Portuguesa para o ensino por meio da ludicidade.

Essa pesquisa é de caráter exploratório e bibliográfico e têm como base os autores Macedo (1995), Almeida (1995), Santos (2001) e Andrades e Sanches (2005), sendo esses todos relacionados à pesquisa e usados para dar fundamentação teórica ao artigo.

2 O lúdico numa perspectiva sócio-histórica

Desde os primórdios da humanidade, os jogos e as brincadeiras estão presentes no panorama sócio-histórico da evolução humana e é uma atividade social que esta relacionada a contextos sociais e culturais diferentes e diversas, na atualidade. “O lúdico como instrumento educativo já se fazia presente no universo criativo do homem desde a antiguidade.” (ANDRADES e SANCHES, 2005, s/p.). Segundo os autores as brincadeiras e outras atividades de divertimento fazem parte da sociedade desde sempre e por muitas vezes foram utilizadas não apenas no conceito de distração ou apenas para divertir, mas como forma de educar, e, ensinar. Temos como exemplo, ~~claro é~~ nessa função educacional a perpetuação de cultura dos povos que por muitas vezes é passada para as gerações seguintes por meio de danças e rituais de sua cultura.

Ao criar um jogo entre o real e o imaginário, o homem primitivo buscava explicar a existência do mundo e sua própria existência. Os rituais e cultos realizados pelas civilizações antigas, eram feitos com um espírito de puro jogo e fantasia, no que se envolvia o bem e o mal. No Brasil, os portugueses, os negros e os índios foram iniciantes dessa prática lúdica; as brincadeiras e os jogos que temos hoje são vindos da miscigenação desses povos.

Os jogos continuam sempre uma forma de atividade inerente ao ser humano. Entre os primitivos, as atividades de dança, caça, pesca e luta eram uma forma de sobrevivência, em outras ocorrências tinham um caráter de divertimento, e, prazer natural. Com o passar dos tempos, às brincadeiras foram sendo desenvolvidas com uma posição de destaque na sociedade, do ponto de vista tecnológico e sócia (BROUGÉRE, 1995).

2.1 O lúdico e sua importância como ferramenta didática

Segundo (ANDRADES e SANCHES, 2005) o lúdico é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor que lhe é inerente, esse método tem sido utilizado como recurso pedagógico. Dessa forma, várias são as razões que levam os educadores a empregarem as atividades lúdicas no processo de ensino. Hoje, os professores enfrentam o grande desafio de prender a atenção de seus alunos, que vivem rodeados por uma infinidade de recursos tecnológicos. Isso exige do professor uma profunda reflexão sobre sua prática. Esse ofício sempre foi complexo, mas na atualidade, esse enredamento parece ainda

maior, pois além de ensinar, o professor tem que se sobressair a todos esses atrativos tecnológicos e ainda superar as dificuldades da vida social dos alunos.

Brougère (1995, p.50) afirma que “A televisão transformou a vida e a cultura da criança, as referências de que ela dispõe. Ela influenciou, particularmente, sua cultura lúdica”, não só a televisão, mas percebemos que inúmeros meios tecnológicos tem ocupado um papel influenciador na vida das crianças, interferindo no espaço, no tempo e na relação dos pais com seus filhos, e, conseqüentemente, em seus momentos de interação em sala de aula.

Desse modo, como suporte às suas práticas pedagógicas, educadores têm discutido sobre o processo de motivação em sala de aula para garantir um melhor desempenho do aluno, segundo os Parâmetros Curriculares Nacional de Língua Portuguesa anos finais do Ensino Fundamental (PCN) o processo de aprendizagem vai além de um simples estímulo:

A aprendizagem significativa depende de uma motivação intrínseca, isto é, o aluno precisa tomar para si a necessidade e a vontade de aprender. Aquele que estuda apenas para passar de ano, ou para tirar notas, não terá motivos suficientes para empenhar-se em profundidade na aprendizagem. A disposição para a aprendizagem não depende exclusivamente do aluno, demanda que a prática didática garanta condições para que essa atitude favorável se manifeste e prevaleça (BRASIL, 1997, p.65).

O trecho supracitado ressalta que o aprendizado do educando depende muito mais da necessidade de aprender. Enquanto o aluno não tomar para si o prazer pela leitura, esse não fluirá de maneira satisfatória dificultando-o a obtenção de êxito efetivo do aprendizado. Por isso, eis a importância e reconhecimento do papel do professor como aquele que desperta, influencia e que age como agente articulador e promotor do ensino aprendizagem do educando.

Almeida ressalta que “a educação lúdica contribui para a formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrado ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção seria de conhecimento” (ALMEIDA, 1995, p.41).

A reflexão que se faz sobre o trecho anterior é que ainda se percebe que há um reconhecimento a cerca da importância da educação lúdica para um desenvolvimento integral da criança, e que atrelado a esse desenvolvimento está uma produção efetiva de conhecimento.

A ludicidade pode possuir um caráter competitivo, mas ao contrário dos objetivos dessa competição que visa rendimento, o lúdico nas atividades escolares propicia momentos de distração, descontração, fantasia e contribui para o aprendizado, sendo assim, uma forma

de estímulo do conhecimento. O aluno envolvido pela atividade sente-se mais livre para criticar, argumentar e criar. A criança constrói e reconstrói sua compreensão a partir de brincadeiras e por meio delas a criança pode construir sua identidade, autonomia e até mesmo enfrentar seus medos e limitações.

A atividade lúdica é de grande importância, pois ela está integrada tanto a vida individual como na vida social, sua relevância é reconhecida pela legislação, e em 1959 em uma assembleia geral da Organização das Nações Unidas (ONU), redigiu uma *Declaração Universal dos Direitos Humanos* que afirma no artigo 7º: “[...] toda criança terá direito de brincar e divertir-se cabendo à sociedade e às autoridades públicas garantir a ela o exercício pleno desse direito” (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, 1959). A constituição do Brasil (1988) assegura esses direitos no art. 227 à educação e ao lazer as crianças brasileiras. Esse direito está disposto no Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 1991, p.11) que no art. 4º afirma ser:

[...] dever da família, da comunidade, da sociedade e do Poder Público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização e à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

Percebe-se que este documento garante a participação da criança no convívio social e que participe de jogos e brincadeiras, os quais devem fazer parte da proposta pedagógica da escola, tornando pais e professores responsáveis em promover esse direito, para que a criança tenha o acesso e permanência deles, especialmente o período escolar.

Ao se aplicar essas atividades durante as aulas torna-se evidente que não há receitas prontas, uma vez que a proposta desenvolvida nem sempre terá o mesmo propósito, os quais vão variar de acordo com fatores sociais e com o grupo que irá desenvolvê-la. Cabe então ao docente a modificação e adequação de acordo com o que se pretende ensinar, com isso articulação da teoria/prática são inteiramente de responsabilidade do educador.

Nessa perspectiva as atividades devem ser baseadas na vivência dos alunos, em suas relações afetivas, conhecimento de mundo e obviamente de brincadeiras que envolvam os alunos nos mais diversos aspectos.

2.1.1 O uso da ludicidade no ensino de língua portuguesa

Como vimos, anteriormente, os docentes encontram uma gama de dificuldades quando vão para a sala de aula. Esses problemas são encontrados em todas as disciplinas e no ensino de Língua Portuguesa (LP) não é diferente. Diante desses desafios enfrentados pelos professores durante as aulas de Língua Portuguesa em relação ao processo de ensino, percebe-se que há uma grande necessidade em aprimorar suas práticas pedagógicas a partir de metodologias diferenciadas com a finalidade de fazer com que o aluno desperte interesse pelas aulas e que esse conhecimento aconteça de maneira dinâmica.

Segundo Brasil (1999, p. 09), um dos aspectos fundamentais para que haja uma efetiva aprendizagem e a convivência, que constrói a identidade do sujeito:

[...] uma das formas pelas quais a identidade se constrói é na convivência e, nesta, pela mediação de todas as linguagens que os seres humanos usam para partilhar significados. Destes, os mais importantes são os que carregam informações e valores sobre as próprias pessoas.

Portanto, para podermos fortalecer a convivência com a Língua Portuguesa e subtrair dela grande desenvolvimento, é necessário que fortaleçamos as raízes de todo o conhecimento sobre a língua e sua utilidade no nosso cotidiano. Dentre inúmeras possibilidades, o uso do lúdico ilustra exemplos práticos para o ensino de Língua Portuguesa, onde encontramos em meio a essas brincadeiras situações de comunicação cotidiana, em suas mais variadas formas.

A partir do momento que o professor de Língua Portuguesa traz para sua sala de aula uma maneira diferenciada de ensinar, isso levará os alunos a ter um novo olhar para o professor e em consequência para a disciplina que está sendo lecionada, e que é muitas vezes é encarada como uma sequência de regras que nem sempre são usadas.

Assim, percebe-se que há uma grande dificuldade por parte dos alunos em aprender de maneira clara e satisfatória a Língua Portuguesa, o que muitas vezes deixa-os desmotivados e sem interesse pelo aprendizado. Portanto, cabe ao docente um domínio de várias práticas pedagógicas para que possa aplicá-las em sala de aula, como o uso de jogos e brincadeiras nas aulas de LP funcionará como veículo mediador de informação, comunicação e construção de conhecimento.

Ao propor essa atividade lúdica o professor de Língua Portuguesa deve ter em mente qual o objetivo a ser alcançado, respeitando o nível do aluno como tempo de duração da atividade, grau de dificuldade, entre outras especificidades que, somente o professor como conhecedor de sua turma pode identificar, nessa perspectiva Santos (2001, p. 15) diz que: “A

ideia de que é preciso que os profissionais de educação reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender a aprender”, isso significa aprender brincando e não brincar de aprender, pois muitos professores ainda não tem esse discernimento de ensinar a partir do lúdico.

Desse modo, fica evidente que o professor de Língua Portuguesa deve planejar, revisar e até mesmo reelaborar suas atividades, para que haja um bom desempenho da proposta aplicada em sala de aula, para que possa ser algo prazeroso, organizado e que efetivamente contribua para o aprendizado dos discentes.

Segundo Vygotsky (1988) existem três momentos importantes da aprendizagem da criança: a zona de desenvolvimento potencial, que é tudo que a criança ainda não domina, mas que se espera que ela seja capaz de realizar; a zona de desenvolvimento real, que é tudo que a criança já é capaz de realizar sozinha e a zona de desenvolvimento proximal a qual Tezani (2003, s/p) nos explana de forma mais clara dizendo que:

[...] a criança em cada momento de seu desenvolvimento tem um nível de desenvolvimento real e um nível de desenvolvimento potencial. O primeiro representa a capacidade que a criança tem de realizar tarefas de forma independente. O nível de desenvolvimento potencial seria sua capacidade de desempenhar tarefas com a ajuda de adultos ou de amigos mais capazes. A distância entre esses dois níveis é a zona de desenvolvimento proximal. Interferindo nessa zona, um educador estará contribuindo para movimentar os processos de desenvolvimento das funções mentais complexas da criança. É nessa zona que a interferência é mais transformadora.

Nesta concepção entende-se que o professor deve ter o cuidado de intervir no momento certo, estimular a reflexão do aluno, para que possa ocorrer a estruturação do conhecimento. Vale lembrar que ao realizar brincadeiras e jogos em sala o educador deve estar atento aos detalhes para que o aluno possa obter êxito.

O lúdico pode ser desenvolvido nas aulas não, somente como maneira de diversificar, mas como avaliação e pesquisa. No momento em que esta sendo realizada uma brincadeira ou jogo, o professor pode observar particularidades de cada aluno como: dificuldade na matéria envolvida, comportamento, interação, timidez e assimilação do conhecimento. Essas minúcias captadas pelo professor o ajudarão a lidar melhor com a turma e com cada aluno, individualmente.

O estímulo encontrado no lúdico permeia a integração dos conteúdos escolares ao cotidiano dos alunos. Assim, o papel da pedagogia é ser inovadora e potencializar o conhecimento, ou seja:

[...] a função da pedagogia “dos conteúdos” é dar um passo à frente no papel transformador da escola, mas à partir de condições existentes. Assim, a condição para que a escola sirva aos interesses populares é garantir a todos um bom ensino, isto é, a apropriação dos conteúdos escolares que tenham ressonância na vida dos alunos (LIBANEO, 1996, p. 39).

Sem deixarmos de lado a premissa do PCN de LP e os conteúdos básicos para cada região do país, verifica-se que podemos dar ao ensino de Língua Portuguesa um caráter diferenciado ao que convencionalmente é transmitido para os alunos em suas escolas, tornando o ensino prazeroso, eficiente e eficaz.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa tem caráter exploratório bibliográfico cujo tema tratado, na contemporaneidade é uma questão muito discutida entre vários teóricos, da área educacional. Foi possível detectar que há essa inovação lúdica e que muitas vezes é rejeitada por muitos professores, que talvez por insegurança ou até por um tradicionalismo recorrente não se arrisquem em “novas empreitadas”.

Entende-se que a ludicidade pode possuir um caráter competitivo, mas ao contrário dos objetivos dessa competição que visa rendimento, o lúdico nas atividades escolares propicia momentos de distração, descontração e fantasia e contribui para o aprendizado, sendo assim uma forma de estímulo do conhecimento. O aluno envolvido pela atividade sente-se mais livre para criticar, argumentar e criar.

A criança constrói e reconstrói sua compreensão a partir de brincadeiras, e por meio delas a criança pode construir sua identidade, autonomia e até mesmo enfrentar seus medos e limitações, podemos certificar através das leituras que o desenvolvimento dessas atividades em sala de aula traz conhecimento e não somente o conhecimento, mas uma gama de outras habilidades é desenvolvida nos alunos.

Assim, como todas as disciplinas a Língua Portuguesa pode utilizar desse método de ensino para enriquecer suas aulas, a partir do momento que o professor leva para sua sala de aula percebe-se que a uma aproximação entre aluno e professor, o que é fundamental para a sala de aula, pois o aluno que não interage com o seu professor, naturalmente não se sente à vontade para fazer questionamento ou tirar dúvidas.

Chegou-se a seguinte conclusão, que o lúdico pode sim fazer parte das aulas de Língua Portuguesa e ajudar, substancialmente no aprendizado desses alunos, porém há um ponto primordial para que tudo isso dê certo. O professor ao utilizar tal estratégia deverá trabalhar com ela adequadamente por processos que possa desenvolver o aluno como um todo, para a vida social e profissional, seja desenvolvida a partir de um embasamento vivencial e humano. A atividade precisa ter um propósito claro e ser elaborada de acordo com os alunos que a receberão em sua aula, senão o objetivo não será atingido.

Portanto, pode-se concluir que o ensino de Língua Portuguesa pode ocorrer por meio de estudos das regras dos jogos, como por exemplo: xadrez, dama, dominó entre outras modalidades de jogos em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 8.ed. São Paulo: Loyola, 1995.

BRASIL, Constituição (1988). **Constituição da Republica Federativa do Brasil**. Brasília: Senado Federal. 1988

BRASIL. **Ministério da Saúde, Ministério da Criança. Estatuto da Criança e do Adolescente**. Brasília, 1991.

BRASIL. Secretaria de Educação fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental** - Brasília: MEC/ SEF, 1997. p.82.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. Revisão técnica e versão brasileira adaptada por WAJSKOP, G. São Paulo: Cortez, 1995.

LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública: A pedagogia crítico social dos conteúdos**. 14ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

MACEDO, Lino de. **Os Jogos e sua importância na escola**. São Paulo, 1995.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa**. Brasília: MEC, 1997.

SANTOS, Marli Pires dos. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

VYGOTSKY, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 2ª ed. São Paulo: Ícone Editora, 1988.