

A LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NAS SÉRIES FINAIS

Regina Oneda Mello*
Marina da Silva Hachmann**
Viviane Cristina Sitniewski***
Débora Fernanda S. Amalcabúrio****
Mônica Lopes Duarte****
Vânia Seganfredo****
Inês Maria V. de Souza****

Resumo

O foco deste artigo foi refletir sobre a importância da ludicidade e sua possibilidade de inserção no ensino de Língua Portuguesa nas Séries Finais do Ensino Fundamental bem como nas sequências didáticas desenvolvidas pelas acadêmicas do Curso de Letras da Unoesc como bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PI-BID) na Escola Municipal Viver e Conhecer de Capinzal, SC, com início no primeiro semestre de 2014. Objetivou-se também verificar se a ludicidade é uma ferramenta presente nas aulas de Língua Portuguesa do sexto ao nono ano das escolas públicas da zona urbana desse Município. Os estudos feitos por Antunes, Santin, Macedo e Bello foram suporte na reflexão teórica durante o processo de construção, planejamento e execução do trabalho. Por meio do planejamento das sequências didáticas para as oficinas do PIBID, da pesquisa bibliográfica, da pesquisa de campo e da análise dos resultados, foi possível constatar que a ludicidade é um recurso que deve fazer parte não somente das aulas de Língua Portuguesa, mas de todas as disciplinas independente da série que o professor atua.

Palavras-chave: Ludicidade. PIBID. Língua Portuguesa.

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, não basta apresentar a informação ao aluno, é necessário ir além dessa perspectiva. O professor, mediador do processo de ensino-aprendizagem, deve propor atividades para que a informação seja transformada em conhecimento significativo para o aluno, ou seja, aquilo que ele aprender realmente atinja outras esferas vivenciando o conhecimento na prática.

Assim, o educador deve ser um sujeito reflexivo que tenha espírito aberto, responsabilidade e entusiasmo, que não proponha ações estereotipadas, mas saiba criar, recriar e ter originalidade, além de buscar estratégias para possibilitar aos alunos a construção de conhecimento com autonomia.

Nesse contexto, o uso de atividades lúdicas pode ajudá-lo na construção do conhecimento e, ao mesmo tempo, contribuir para um ensino de qualidade. Muitos são os pesquisadores que apontam a ludicidade como ferramenta importante na mediação do conhecimento, entre eles, pode-se citar Feijó (1992, p. 2), que afirma que, “[...] o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica

* Coordenadora do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência na Universidade do Oeste de Santa Catarina; regina.mello@unoesc.edu.br

** Coordenadora do Subprojeto do Curso de Letras na Universidade do Oeste de Santa Catarina; marina.hachmann@unoesc.edu.br

*** Supervisora do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência na Escola Municipal Viver e Conhecer; vivicris.sitniewski@gmail.com

**** Graduandas do Curso de Letras da Universidade do Oeste de Santa Catarina; dhebora.fer@gmail.com; lucimara75duarte@bol.com.br

humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória.” Portanto, o professor deve acreditar na eficácia desse recurso no processo de ensino-aprendizagem para o desenvolvimento social, intelectual e emocional dos alunos.

2 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA SALA DE AULA

A educação tem por objetivo principal formar cidadãos críticos e criativos com condições para construir conhecimentos e atuarem na sociedade em prol de todos. O processo de Ensino-aprendizagem está constantemente aprimorando seus métodos de ensino para a melhoria da educação. O lúdico é um desses métodos para a prática pedagógica, contribuindo para o aprendizado do alunado, pois a vontade de aprender cresce, o interesse ao conteúdo aumenta e, dessa maneira, o aluno realmente aprende o que foi proposto, estimulando-o a ser pensador, questionador e não um repetidor de informações.

O termo etimologicamente é derivado do latim *ludus*, que significa jogo, divertir-se, e que se refere à função de brincar de forma livre e individual, de jogar utilizando regras referindo-se a uma conduta social, da recreação, sendo ainda maior a sua abrangência.

A atividade lúdica mais trabalhada atualmente nas escolas pelos professores é o jogo, principalmente nas salas de aula do Ensino Fundamental – Séries Iniciais. É importante ressaltar que a palavra “jogo”, etimologicamente, origina-se do latim *iocus*, que significa brincadeira, divertimento. Em alguns dicionários da Língua Portuguesa aparece com definição de “passatempo, atividade mental determinada por regras que definem ganhadores e perdedores”. Também a palavra “jogo” apresenta significados variados, desde uma brincadeira de criança com fins restritos em diversão até as atividades mais complexas com o intuito de adquirir novos conhecimentos.

Ronca e Terzi (1995 apud TEZANI, 2004, p. 96) afirmam que:

[...] o lúdico proporciona compreender os limites e as possibilidades da assimilação de novos conhecimentos pela criança, visto que, mediante o desenvolvimento da função simbólica e da linguagem, o indivíduo conhece e interpreta os fenômenos à sua volta, trabalhando com os limites existentes entre o imaginário e o concreto.

Os jogos devem estar presentes na sala de aula, no entanto, não podem ser inseridos apenas para preencherem um tempo da aula ou por modismo. Eles devem estar devidamente associados aos conteúdos e aos objetivos da aprendizagem, auxiliando a parte teórica, tornando o ensino mais prazeroso e dinamizando o trabalho dos profissionais da área da educação.

Cabe destacar que na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Certamente, ela possibilita a quem a vivencia momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de vida.

É com a ludicidade que o aluno se envolve na atividade e sente a necessidade de compartilhar com o outro, mesmo estando em postura de adversário; a parceria é um estabelecimento de relação. Essa relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões, testando limites. Jogando, o aluno terá a oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua futura formação profissional, como atenção, afetividade, hábito de permanecer concentrado e desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e linguísticas; a escola deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento dos alunos.

Para Santin (1994), são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos. Assim, elas não são encontradas nos prazeres estereotipados, no que é fornecido pronto, pois estes não possuem a marca da singularidade do sujeito que as vivencia.

Mediante a ludicidade o indivíduo forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções e se socializa, proporcionando o estabelecimento de relações cognitivas, simbólicas e produções culturais. Assim, o educador deve repensar sempre a sua prática pedagógica, visando inserir atitudes que prezem pela reconstrução do pensamento e da maneira de perceber e compreender o conhecimento, cabendo ao profissional o compromisso de modificação e transformação por meio da interação com os alunos.

3 A LUDICIDADE NAS SÉRIES FINAIS

Nas séries finais, em diferentes disciplinas, a ludicidade pode e deve ser um dos recursos na programação do professor para atingir os objetivos de sua sequência didática. De acordo com os PCNs, a escola deve ser um espaço de informação para que o aluno possa construir o conhecimento a partir da interação com o objeto e da mediação do professor; nesse sentido, pode ser inserida e tornar-se um instrumento eficiente na formação do aluno. No entanto, o professor deve saber que tipos de jogos que podem ser usados em sua matéria, para que eles realmente ajudem no processo de ensino-aprendizagem.

Segundo os PCNs, o objetivo da Língua Portuguesa nas séries finais, na síntese de Antunes (1999, p. 44) é:

[...] ampliar o uso da linguagem para facilitar a expressão, diferenciar o conteúdo de mensagens, compreender textos escritos e orais, descobrir a variedade e diversidade da língua falada no país, construir imagens diversas com as palavras e transformar a linguagem em instrumento para a aprendizagem.

Para que esse objetivo seja alcançado de maneira eficaz, o professor deve saber quais inteligências explorar. Segundo Antunes (1999, p. 44), o professor deve contemplar “[...] jogos que explorem a inteligência linguística, espacial, pessoal e pictórica.”

A inteligência linguística ou verbal é a capacidade de organizar vocábulos em enunciados de sentido verdadeiro. Para isso, o educador deve oferecer jogos voltados à ampliação do vocabulário, da fluência verbal, da gramática, da alfabetização e da memória verbal.

Outra inteligência que deve ser explorada é a espacial. Segundo Antunes (1999, p. 110):

A inteligência espacial se manifesta pela capacidade em se perceber formas iguais ou diferentes em objetos apresentados sob outros ângulos, em identificar o mundo visual com precisão, em efetuar transformações sobre suas próprias percepções, em imaginar movimentos ou deslocamento entre partes de uma figuração, em se orientar no espaço e em ser capaz de recriar aspectos da experiência visual, mesmo distante de estímulos relevantes.

Essa inteligência pode ser explorada com jogos em que o aluno precise se situar e/ou traçar caminhos e estratégias. Exemplos de jogos que exploram a inteligência espacial são aqueles que envolvem trilhas, caminhos, mapas, entre outros.

Já a inteligência pictórica constitui a competência de compreender e expressar a linguagem dos signos, das cores ou dos desenhos. Indivíduos que desenvolvem essa inteligência reproduzem pelo desenho objetos e situações reais ou mentais. Jogos que trabalham com imagens exploram essa inteligência.

Por último, a inteligência pessoal consiste na descoberta da própria individualidade e na aquisição de forma de relacionamento consigo e com os outros. Essa inteligência é contemplada em toda proposta lúdica independente se é desenvolvida no individual ou no coletivo.

Por isso, o professor das séries finais precisa incluir atividades lúdicas em seu planejamento. Antunes (1999, p. 36) afirma que:

O jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno como todo pequeno animal adora jogar e joga sempre e principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve, enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulado e avaliador da aprendizagem.

No PIBID, pôde-se comprovar a relevância da ludicidade nas sequências didáticas desenvolvidas, pois sua proposta é oferecer um diferencial, algo que desperte o interesse dos alunos em fazer parte do programa para que possam aprender o que não estão conseguindo na sala regular com o professor regente. Assim, as oficinas contemplaram atividades lúdicas de acordo com a proposta de trabalho em cada sequência, essas atividades, além de cativar e manter os alunos no programa, contribuíram para que a aprendizagem acontecesse de maneira prazerosa.

4 POR QUE UTILIZAR ATIVIDADES LÚDICAS EM LÍNGUA PORTUGUESA NAS SÉRIES FINAIS?

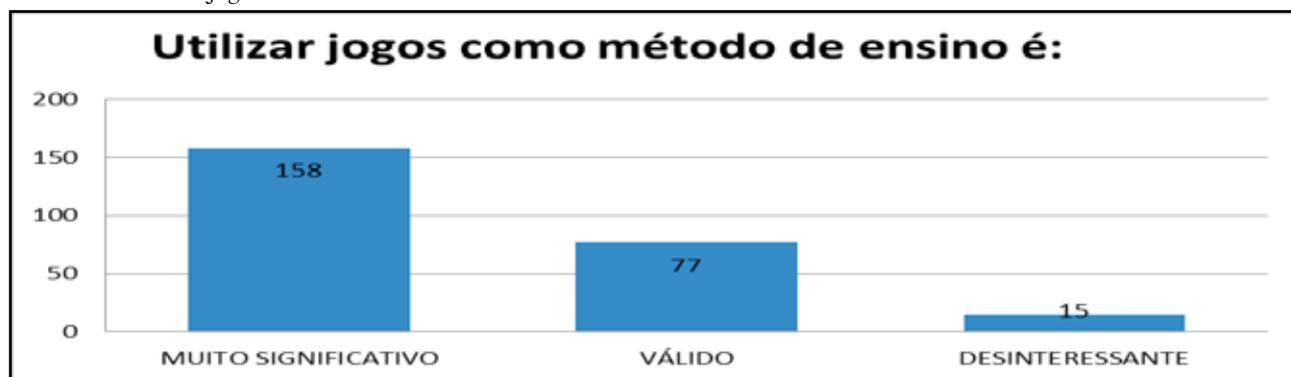
Trabalhar com a ludicidade é, certamente, propor aos alunos um método interessante, um meio eficiente para envolvê-los nas atividades escolares, promovendo aprendizagens. A inserção de práticas lúdicas, além de motivá-los, atribui ao ensino de Língua Portuguesa um caráter interativo, ou seja, a aula torna-se instigante, ocorre a integração entre a turma, o professor e o conteúdo. Além disso, há o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita desvinculando-se de práticas tradicionais.

Segundo Antunes (2004, p. 14), “A aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e o jogo constitui uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento cognitivo e social.” Baseada nessa perspectiva, foi desenvolvida uma pesquisa de campo de modo investigativo em fontes primárias, a fim de verificar a relevância atribuída pelos alunos e professores ao uso de atividades lúdicas no ensino de Língua Portuguesa. A coleta de dados foi dividida em dois focos de investigação: questionários direcionados exclusivamente aos alunos dos oitavos anos do Ensino Fundamental; e questionários direcionados aos professores de Língua Portuguesa. É necessário ressaltar que em uma pesquisa qualitativa, como a deste artigo, a coleta de dados traz as informações necessárias para compreender uma situação real presente no ambiente escolar. Segundo Alves-Mazzotti e Gewandszajder (1998, p. 151):

A maior parte das pesquisas qualitativas se propõe a preencher lacunas no conhecimento, sendo poucas as que se originam no plano teórico, daí serem essas pesquisas frequentemente definidas como descritivas ou exploratórias. Essas lacunas geralmente se referem à compreensão de processos que ocorrem em uma dada instituição, grupo ou comunidade.

Para a análise dos dados coletados, foram considerados os resultados obtidos por meio dos questionários, relacionando-os com a pesquisa bibliográfica realizada. A coleta dos dados foi desenvolvida em escolas municipais e estaduais de Capinzal, abrangendo a área urbana do município. Para tal, foi escolhida como amostra da população estudantil uma série de cada escola, a fim de exemplificar as opiniões da totalidade dos estudantes. A população da pesquisa foi constituída por alunos dos anos finais do Ensino Fundamental (oitavos anos). O questionário aplicado aos educandos teve um caráter avaliativo do uso da ludicidade como método de ensino e objetivou apontar se a utilização de jogos nas aulas de Língua Portuguesa contribui para a assimilação dos conteúdos pelos alunos. Já a pesquisa desenvolvida com os professores de Língua Portuguesa teve como objetivo analisar se a metodologia utilizada por eles contempla, em sua prática, atividades lúdicas.

Gráfico 1 – Utilizar jogos como método de ensino é:



Fonte: os autores.

A opinião dos alunos comprova, conforme o Gráfico 1, que o uso de jogos é um método de ensino muito significativo. Para Antunes (2003, p. 15):

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real.

Antunes (2003, p. 17) entende jogo como toda e qualquer atividade que impõe desafios, por exemplo, um jogar com as palavras por meio de uma conversa, de uma pergunta, de um olhar, enfim, desde que o outro esteja estimulado; no entanto, de acordo com o Gráfico 2, os alunos afirmaram que os jogos são pouco ou nada utilizados na prática docente, o que é comprovado pelos professores de Língua Portuguesa investigados, destes, apenas a metade afirma utilizar com frequência jogos como método de ensino.

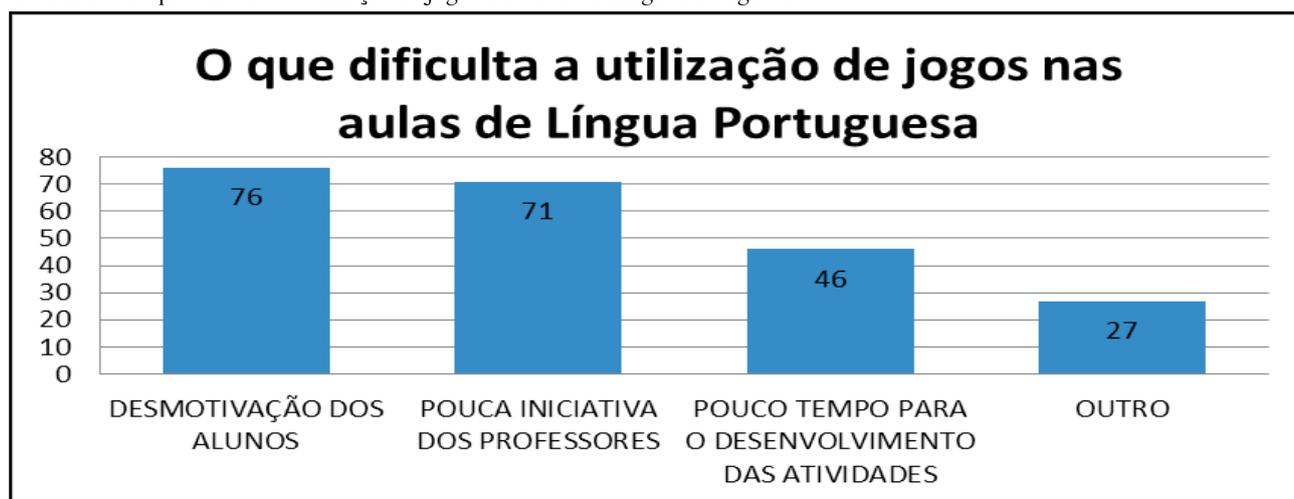
Gráfico 2 – Os professores de Língua Portuguesa utilizam jogos na aplicação de suas aulas



Fonte: os autores.

Entre os principais motivos que dificultam o uso de jogos na Língua Portuguesa, os professores citam a falta de tempo e de materiais para confeccionar e desenvolver jogos em sala de aula. Já os alunos consideram, conforme o Gráfico 3, a desmotivação ou a falta de envolvimento deles mesmos como fator principal para o não uso de atividades lúdicas.

Gráfico 3 – O que dificulta a utilização de jogos nas aulas de Língua Portuguesa

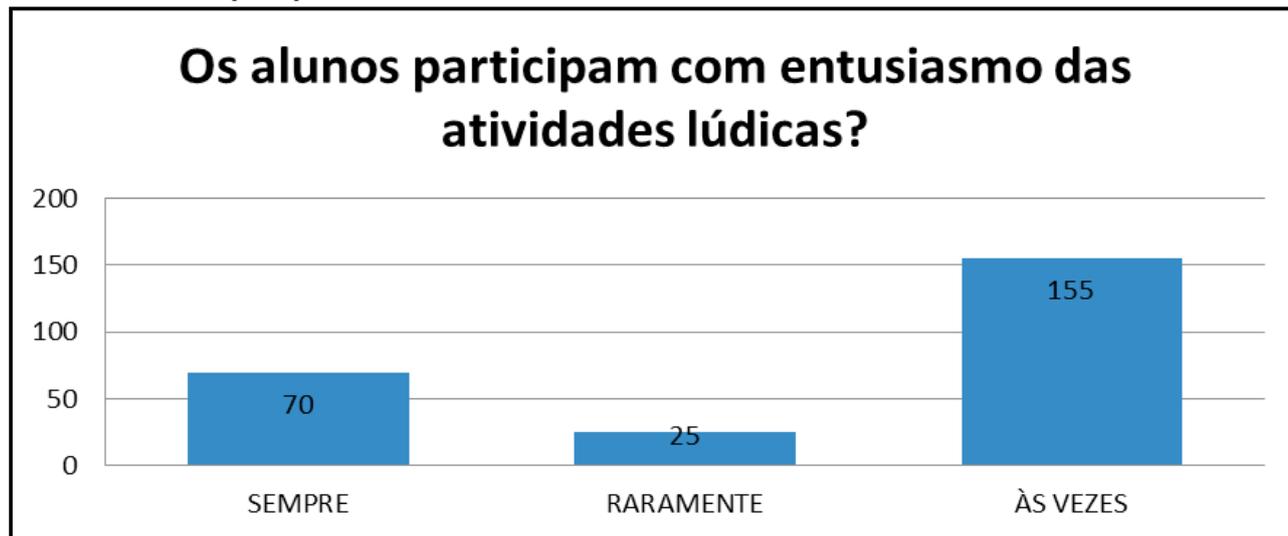


Fonte: os autores.

Segundo Machado (1998, p. 13), a ludicidade no ensino “[...] nem sempre jogo significa atividade lúdica.” O jogo, para ser lúdico, precisa gerar uma tensão positiva suficiente para não prejudicar o aprendizado do aluno, tem

de levar à ação e não à frustração. De acordo com a pesquisa aplicada, a maioria dos alunos afirma que nem sempre as atividades lúdicas desenvolvidas despertam interesse e entusiasmo, conforme o Gráfico 4.

Gráfico 4 – Os alunos participam com entusiasmo das atividades lúdicas?

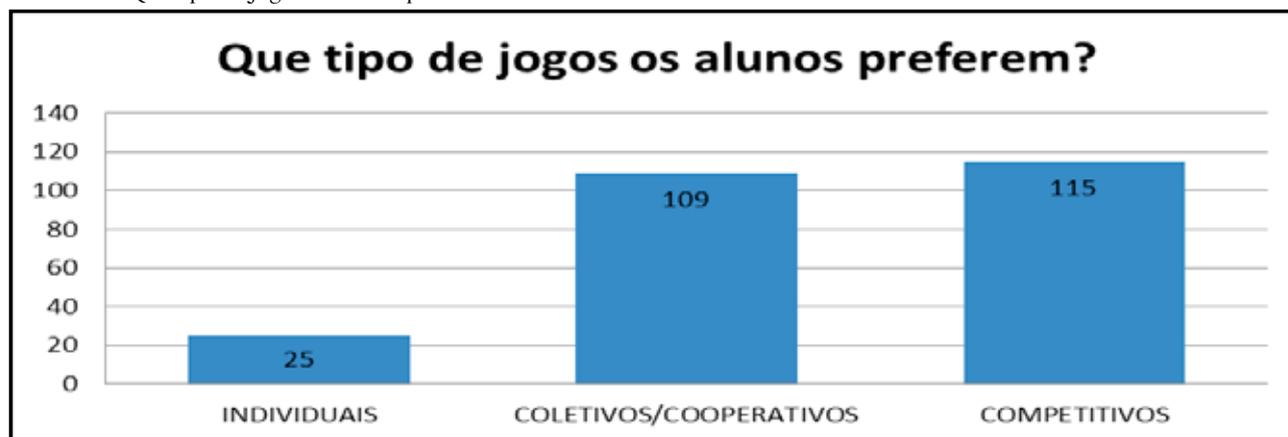


Fonte: os autores.

Antunes (2003) parte de um princípio etimológico ao considerar jogo como “[...] um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga.” Além de “balanço, oscilação, astúcia, ardil, manobra”, e amplia a noção, explicando que o jogo deve sempre oferecer meios ao crescimento do indivíduo na aprendizagem e não precisa estar necessariamente dentro de uma competição entre grupos em que um tem de ganhar e o outro perder.

Apesar disso, a pesquisa realizada demonstra, conforme o Gráfico 5, que os alunos investigados, talvez por se tratarem de adolescentes entre 12 e 16 anos, preferem jogos ou atividades que envolvem alguma forma de competição.

Gráfico 5 – Que tipo de jogos os alunos preferem?



Fonte: os autores.

A maioria dos professores investigados considera o uso de jogos muito significativo para a aprendizagem dos alunos, além disso, costuma utilizar técnicas diferenciadas, como “texto fatiado”, “ache rápido (dicionário)”, “provas orais com brincadeiras”, “caça ao tesouro”, “jogo soletrando”, “jogo da memória”, “dominó de verbos”, “dramatizações”, entre outras, como atividades lúdicas para o ensino de Língua Portuguesa.

Justamente por ser uma ferramenta muito válida para o ensino, o jogo precisa ser rigorosamente estudado e analisado para ser de fato eficiente, e não uma atividade ocasional, não planejada. Ao mesmo tempo, uma quantidade exagerada de jogos também não tem nenhuma valia. Dessa forma, o profissional da educação precisa estabelecer objetivos

para atribuir significado às atividades, como: aonde quero chegar e por quê, conhecer seu público, idade, número de participantes, classe social, etapa do desenvolvimento psicológico do indivíduo e organização prévia de um material adequado, para que o trabalho se torne viável, além de tempo, espaço, dinâmica, proximidade de conteúdos, entre outros.

Macedo (2000) é bem claro ao afirmar que a proposta de um trabalho com jogos não pode ser entendida como um receita de bolo, que deva ser seguido fielmente por quem o utiliza. A ideia seria propor algo de referencial, podendo ser modificado e adaptado à prática pedagógica, de acordo com as necessidades de cada professor, e que os jogos sejam, sobretudo, transformados em material de estudo e ensino, bem como aprendizagem e produção de conhecimento.

Gráfico 6 – A utilização de jogos nas aulas de Língua Portuguesa facilitaria a assimilação dos conteúdos?



Fonte: os autores.

A maioria dos alunos investigados considera que o uso de jogos e outras atividades lúdicas facilitaria a aprendizagem da Língua Portuguesa, conforme o Gráfico 6. No entanto, é importante ressaltar que a eficiência maior está na figura do professor do que nos jogos em si, em apostar no lúdico, no jogo, com o objetivo principal de estimular os alunos a serem pensadores, questionadores, e não repetidores de informação.

5 CONCLUSÃO

Como acredita Bello (2005), é fato que tudo no mundo, em termos tecnológicos e científicos, vem se modificando de forma assustadora, menos a educação. Pode-se dizer que, em sua forma, quase não progrediu. No entanto, mais importante que medidas, pesquisas e decretos, na tentativa de melhorar o ensino, é o professor ter um olhar crítico, avaliativo, a fim de buscar estratégias didáticas para que a ludicidade ocupe seu lugar na sala de aula.

As metodologias devem estimular a experimentação e a resolução de problemas, propiciando ao aluno não apenas a construção do conhecimento, mas também o desenvolvimento de competências cognitivas. Assim, o objetivo desta pesquisa foi, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas discursivas, transmissoras de informações, ainda tão evidentes nas escolas brasileiras, e que possam ser competentes de forma a adotarem uma postura mediadora diante da produção de conhecimento.

Durante o desenvolvimento do projeto do PIBID com as atividades lúdicas, obteve-se um resultado satisfatório e os objetivos foram alcançados, considerando-se nesse processo as tentativas do aluno na realização das atividades, as dúvidas manifestadas, a interação com o grupo, a autonomia, o progresso em relação à condição anterior, entre outros. Os alunos se envolveram na realização das atividades e nas tarefas em grupo e houve melhora inclusive da indisciplina. Ressalta-se que, apesar do pouco tempo para a aplicação do projeto, obtiveram-se como resultados:

- a) melhora significativa na assimilação dos conteúdos;
- b) maior interação entre aluno/aluno e aluno/professor;
- c) mais compromisso/responsabilidade em relação à confecção, desenvolvimento e entrega das atividades;
- d) maior motivação e gosto pelo ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa;

- e) melhora na socialização dos conteúdos, no envolvimento e na dedicação;
- f) maior aceitação quanto às diferenças de cada um.

Constatou-se, então, que a ludicidade é uma ferramenta indispensável na sala de aula. Com ela, o aluno melhora sua autonomia, reconhece sua importância como cidadão, desenvolve sua criatividade, seu raciocínio, vivencia momentos significativos e aprende a viver em grupo.

Ludicy in Portuguese teaching on higher grades

Abstract

The focus of this article is to meditate about the importance of ludicity and its possibility of insertion in the teaching of the Portuguese Language in the Beginning Grades, as well, in the didactics sequences developed by the students of the language course of Unoesc university as trainees of PIBID at Viver e Conhecer School of Capinzal, SC, with the start in the first semester of 2014. The main purpose was to verify if the ludicity is a tool present in the Portuguese classes in 6th and 7th grades in the public schools in the urban zone of this town. The studies made by Antunes, Santin, Macedo and Bello were support in the teoríc reflection during the process of construction, planning and execution of the work. Through of the planning of the didactics sequences to the workshops of PIBID, of bibliographic research, of the research and the analysis of the results was possible to encounter that the playful is a resource that must be part not only of Portuguese classes, but in all schedules, independent of the grade that the teacher acts.

Keywords: Playful. Pibid. Portuguese language.

REFERÊNCIAS

ALVES-MAZZOTTI, A. J.; GEWANDSZNAJDER, F. **O método nas ciências naturais e sociais**: pesquisa quantitativa e qualitativa. São Paulo: Pioneira, 1999.

ANTUNES, C. **Alfabetização emocional**. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

ANTUNES, C. **A teoria das inteligências libertadoras**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

ANTUNES, C. **Como desenvolver as competências em sala de aula**. Petrópolis: Vozes, 2001.

ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar é ver. Petrópolis: Vozes 2004. (Escutar e ouvir).

BELLO, J. L. de P. **História da educação no Brasil**. 2014. Disponível em: <<http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/heb01.htm>>. Acesso em: 04 ago. 2014.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Língua Portuguesa. 2. ed. Brasília, DF: Secretaria de Educação Fundamental, 1998.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educador. **Revista de divulgação técnico-científica**, v. 1, n. 4, jan./mar. 2004.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e movimento**: uma psicologia para o esporte. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MACHADO, L. **Manual do professor**. 4. ed. Rio de Janeiro, 1998.

SANTIN, S. **Educação física**: da opressão do rendimento à alegria do lúdico. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 1994.

TEZANI, T. C. Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento**: aspectos cognitivos e afetivos. 2004. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>>. Acesso em: 10 jun. 2014.

