LÚDICO: aprender de forma prazerosa*

LEISURE: learn in a pleasant way

TIEMPO LIBRE: de una forma amena de aprender

Alcione Maria de Sá Cavalcante Araújo

Resumo: No processo de ensino-aprendizagem as atividades lúdicas ajudam a construir uma práxis emancipadora e integradora, ao tornarem-se um instrumento de aprendizagem que favorece a aquisição do conhecimento em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. O lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos educacionais. É fundamental que o processo de ensino-aprendizagem seja melhorado de forma efetiva. Porém destina-se como objetivo maior abrir espaços para reflexão acerca da utilização do lúdico na aprendizagem de língua portuguesa, no sentido de investigar quais os fatores que interferem na aprendizagem, e, portanto, a visão que os professores têm em relação a função do lúdico no contexto escolar. Para atingir o objetivo proposto da pesquisa e valorizar o ensino-aprendizagem, observou-se a luz de teóricos, que a utilização do lúdico desperta o interesse para aprendizagem, possibilitando o acesso a situações sistemáticas, dinâmicas e contextualizadas na vida do aluno.
Palavras-chave: Lúdico. Ensino. Língua portuguesa.

Abstract: In the process of teaching and learning recreational activities help build an inclusive and liberating praxis, as they become a learning tool that favors the acquisition of knowledge in perspectives and dimensions that pervade the development of the student. The playful is an indispensable strategy to be used as a stimulus in the construction of human knowledge and progression of various operational skills, besides that, it is an important tool for personal advancement and achievement of educational goals. It is essential that the teaching-learning process is improved effectively. However the intended primary goal is to open spaces for reflection on the use of playful learning Portuguese language, in order to investigate the factors that interfere with learning, and therefore the view that teachers have in relation to the role of play in the school context. To achieve the proposed objective of the research and enhance the teaching and learning process, it was observed under the light of theorists, that the use of recreational activities arises the interest for learning, enabling access to systematic situations, dynamic and contextualized in the student's life.
Keywords: Leisure. Teaching. Portuguese language.

Resumen: En el proceso de enseñanza y aprendizaje de actividades de juego ludico ayudará a construir una praxis incluyente y liberadora, para convertirse en una herramienta de aprendizaje que faborece la adquisición de conocimientos y perspectivas de las dimensiones que subyacen en el desarrollo del estudiante. Lo ludico es una estrategia indispensable para ser utilizado como un estímulo en la construcción del conocimiento humano y la progresión de diferentes habilidades tecnicas, además, es una herramienta importante para el desarrollo personal y el logro de metas educativas. Es esencial que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea mejorado de forma eficaz. Sin embargo el objetivo principal y la intención es abrir espacios de reflexión sobre el uso de aprendizaje lúdico en la lengua portuguesa, con el fin sentido de investigar cuales son los factores que interfieren con el aprendizaje, y por lo tanto la opinión de que los profesores tienen una relación con la función lúdica en el contexto escolar. Para lograr el objetivo propuesto de la investigación y mejorar la enseñanza y el aprendizaje, se observa a la luz de la teoría, que el uso de lo ludico despierta el interés por el aprendizaje, permitiendo el acceso a las situaciones sistemáticas, dinámicas y contextualizadas en la vida de un estudiante.
Palabras clave: Tiempo libre. Educación. Lengua Portuguesa.

1 INTRODUÇÃO

Segundo Kraemer (2007, p.15), em um mundo cada vez mais complexo, exige-se mais de crianças e dos jovens. Nessa situação, não é de admirar que o educando sinta-se perdido e impotente diante de muitas situações. Por isso, cabe ao professor mostrar que todos nós

*Artigo recebido março 2012
Aprovado em setembro 2012

possuímos dificuldades, mas temos condições de superá-las e o aluno é capaz de superar as dificuldades, tendo a ajuda do professor, através do desenvolvimento de atividades criativas.

Numa época em que as crianças e os adolescentes têm sua atenção desviada para outras atividades a aprendizagem pode contar com estratégias que tragam o prazer em aprender. A utilização de atividades lúdicas nas escolas pode contribuir para uma melhoria nos resultados obtidos pelos alunos. Obviamente, estas não abarcariam toda complexidade que envolve o processo educativo, mas poderiam auxiliar na busca de melhores resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. Estas atividades seriam mediadoras de avanços e contribuiriam para tornar a sala de aula um ambiente alegre e favorável à aprendizagem. Kraemer (2007, p.15) afirma que:

> (...) aulas "diferentes", criativas e atividades atraentes ajudam a conquistar os alunos. Ao substituir aulas monótonas por atividades lúdicas educativas o professor desperta nos alunos o interesse pela aprendizagem num clima descontraído e criativo.

O ato de brincar, de desenvolver aulas alegres, envolventes é um instrumento eficaz quando se tem por objetivo a construção do saber e a formação crítica do aluno.

Tomando como base as palavras da autora, em todas as atividades existem muitas opções. Algumas são atraentes, outras menos. Algumas válidas, outras nem tanto. Mas uma coisa é certa: é necessário muita criatividade para vencer as dificuldades do dia-a-dia.

Se em tudo é necessário criatividade, imagine-se o professor em sala de aula, diante de alunos que possuem um mundo cheio de atrativos fora da escola. A compreensão de Kraemer (2007) sobre o professor considera-o como espelho de seus alunos e grande estimulador da aprendizagem, porém, não existem fórmulas mágicas para este agir. O que deve existir é um professor com visão atualizada no que diz respeito ao ensino e que ouse utilizar novas técnicas de aprendizagem nas quais o aprender torne-se uma atividade agradável.

Elemento de suma importância na aplicação de jogos em sala de aula, o professor precisa acreditar que tem o poder de ajudar na transformação/construção das inteligências, desenvolvendo um trabalho com seriedade, estudando e buscando desenvolver uma linha de cientificidade em seu desempenho, mas sem limitar sua sensibilidade, entusiasmo, sua alegria, ou melhor, como define Antunes (1998,p.12), sendo "um promotor de brincadeiras, que sabe brincar." Ou ainda como nos aponta Snyders (apud ANTUNES,1998,p.17):

> A maior parte das crianças em situação de fracasso são as de classe popular e elas precisam ter prazer em estudar; do contrário, desistirão, abandonarão a escola, se puderem. (...) Quanto mais os alunos enfrentam dificuldades de ordem física e econômica, mas a escola deve ser um local que lhes traga outras coisas. Essa alegria, não pode ser uma alegria que os desvie da luta, mas eles precisam ter o estímulo ao prazer. A alegria deve ser prioridade para aqueles que sofrem mais fora da escola. (...)

Assim, pode-se perceber que o teórico acima defende a alegria na escola, vendo-a não só como necessária, mas como possível, e que o lúdico apresenta uma concepção teórica profunda, prática, atuante e concreta.

A aplicação do lúdico auxilia a parte teórica, de forma a tornar o ensino mais prazeroso. Ao utilizar diferentes alternativas o professor desenvolve ações favorecedoras de um novo fazer pedagógico. O lúdico em sala de aula promove interesse e aprendizagem, possibilitando o acesso a situações sistemáticas e dinâmicas, contextualizadas na vida do aluno e no conteúdo a ser vivenciado.

Acrescenta-se ainda, que no desenvolvimento de atividades lúdicas, contamos com uma relação pedagógica baseada na afetividade e sensibilidade. A afetividade e a sensibilidade são importantes fatores que podem ser desenvolvidos e observados, principalmente levando em consideração o estado conturbado, emocional a que chegam alguns jovens nas escolas hoje, influenciados entre outras questões, pela internet, mídia, enfim, pela revolução tecnológica e científica pela qual passa o mundo atual.

Na discussão sobre o papel da escola no desenvolvimento da linguagem, Vygotsky (1994, p.101) afirma que:

> (...) é importante mencionar a língua escrita como aquisição de um sistema simbólico de representação da realidade. Também contribui para esse processo o desenvolvimento dos gestos, dos desenhos e do brinquedo simbólico, essas são também atividades de caráter representativo, isto é, utilizam-se de signos para representar significados.

Nesse sentido, a atividade lúdica torna-se um complemento a mais no processo educativo no que diz respeito à internalização da linguagem escrita, uma vez que esta é também uma atividade de representação simbólica da linguagem. Podendo incidir na zona proximal e chegar ao processo de desenvolvimento da aprendizagem do aluno com sucesso.

2 O LÚDICO FAZ A DIFERENÇA NA APRENDIZAGEM EM SALA DE AULA

A ludicidade através dos jogos pode ser um excelente meio incentivador no auxílio às aprendizagens visto proporem atividades diferentes daquelas que preveem o livro didático. No jogo, o indivíduo aprende a aceitar regras, esperar sua vez, aceitar o resultado, lidar com frustrações, experimentar, descobrir, inventar, além de ter estimulada a curiosidade, a autoconfiança, a autonomia, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração, e de ser um momento de auto-expressão e realização.

O que vai promover uma boa aprendizagem, mais do que o jogo em si, é o clima de discussão, troca entre professores e alunos, permitindo tentativas e respostas divergentes ou alternativas, tolerando os erros e promovendo a sua análise. Assim, percebe-se que a motivação em relação aos conteúdos trabalhados não é o suficiente para ajudá-los a aprender. Segundo Antunes (1998,p.36):

> (...) por muito tempo confundiu-se "ensinar" com "transmitir" e nesse contexto, aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor de conteúdo, não necessariamente sintonizado com as necessidades do aluno. Acreditava-se que a aprendizagem ocorria pela repetição e que os alunos que não aprendiam eram responsáveis pelo seu próprio fracasso, sendo, portanto merecedores do castigo da reprovação.

A ideia de um ensino que desperte o interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico. Cada estudante passa a ser um desafio a competência do professor.

O interesse do aluno é a força que comanda o processo de aprendizagem; suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes.

É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe o estímulo ao interesse do aluno, que tem no jogo um fator de desenvolvimento dos diferentes níveis de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico redefinindo o papel do professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Assim, as atividades lúdicas vêm promover a imaginação e as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem.

Consequentemente caberá ao professor desenvolver novas práticas didáticas que envolvam elementos lúdicos e permitam aos discentes um maior aprendizado, a fim de auxiliá-los na superação das dificuldades, entendendo o lúdico como facilitador da aprendizagem na sala de aula.

A ideia do lúdico não é a de fornecer uma fórmula ou uma receita única, mas um despertar nas atividades propostas como variações que contemplem as particularidades de cada grupo.

3 O LÚDICO FACILITANDO O ENSINO DOS DIFERENTES NÍVEIS DE APRENDIZAGEM

Para superar os problemas da deficiência na aprendizagem e interesse em sala de aula, é necessário investir mais em uma aula dinâmica, envolvendo o gosto do aluno sobre o conteúdo a ser estudado, considerando os aspectos relevantes nesse processo. Além disso, é necessário o professor estar aberto a inovações levando em conta a realização de ações em sua prática pedagógica, visando à melhoria da aprendizagem do aluno e satisfação na aula. Noutras palavras, o aluno deve posicionar-se criticamente frente às suas necessidades.

Como define Antunes (1998, p.11), a palavra jogo provém de jocu, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo, expressando, em seu sentido etimológico, um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito às regras que devem ser observadas. Além das definições acima citadas. Jogo também significa balanço, oscilação, astúcia, ardil, manobra, fazendo concluir que, no mundo de jovens que chegam à sala de aula, com uma carga muito grande de energia, o professor deve estar munido de atividades interessantes, articuladas com o conteúdo e objetivo a ser alcançado.

A reflexão colocada no parágrafo anterior exige um cuidado, pois o que se propõe mostrar em sala de aula é um jogo que, como melhor define Antunes (1998, p.11), seja "um estímulo ao crescimento, como uma astúcia em direção ao desenvolvimento cognitivo e aos desafios do viver, e não como uma competição entre pessoas ou grupos que implica em vitória ou derrota".

Então, elaborar um trabalho voltado para o lúdico, procurando atender as áreas das inteligências múltiplas e levando em conta os Parâmetros Curriculares Nacionais é de grande eficácia no processo de construção do conhecimento, é uma oportunidade de dar estímulos aos aprendizes, uma vez que o jogo é "o mais eficiente meio estimulador das inteligências."

Quando entretido em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena e decide sem restrições, obtendo uma satisfação simbólica do desejo de ser grande e livre. Levando para o lado social, ele impõe o controle dos impulsos e aceitação de regras, sem haver qualquer estrutura alienante. Em outras palavras, é possível dizer que:

> Em diferentes graus, todos os animais brincam, exploram, movimentam-se sem motivo aparente. Mas somente alguns conservam na idade adulta a capacidade juvenil de brincar, como certos pássaros (o corvo, por exemplo), os roedores, os carnívoros superiores, os primatas e, evidentemente, o homem. (MAURIRAS, apud ANTUNES, 1998,p.8.)

Diante disso, pode-se perceber a importância do professor que assume sua crença no poder de transformação das inteligências, que desenvolve os jogos com seriedade, que estuda sempre e se aplica cada vez mais. Kraemer (2007, p.10) adverte que:

> (...) jamais a atividade lúdica educativa deve ser somente uma brincadeira quando o objetivo maior é a aprendizagem. A brincadeira é apenas um dos itens que compõem a proposta educativa. O menor item com grande valor representativo porque é o primeiro passo para que a aprendizagem surja de forma agradável, fugindo dos padrões rígidos e conservadores. O que não impede que seja disciplinado.

A utilização de jogos deve ser feita quando a programação possibilitar e quando for um auxílio para que o objetivo esperado seja alcançado. Ao elaborar o programa, o professor deverá ter conhecimento dos jogos específicos e, na medida em que estes aparecerem no planejamento, é que devem ser aplicados.

4 PERCORREMOS UM IMENSO JARDIM EM BUSCA DE FLORES PERFUMADAS – METODOLOGIA

Para confrontar o embasamento teórico adquirido através da pesquisa bibliográfica, foi realizada uma pesquisa de campo, através de uma entrevista, a que as professoras e alunos de 7ª série de escola pública responderam. Esses alunos foram escolhidos aleatoriamente, num total de dez alunos e duas professoras.

Destaca-se nas falas dos sujeitos pesquisados qual o espaço que as atividades lúdicas têm na sala de aula, no plano de trabalho dos professores, e ainda, se os sujeitos pesquisados têm uma atitude reflexiva diante de sua prática docente.

O tempo de atuação das duas professoras com língua portuguesa é de quatro anos. Diante disso, pode-se afirmar que este trabalho foi um diferencial importante, uma vez que contribuiu para o crescimento desses profissionais, o que permitiu observar, que de certa forma, refletiu com sucesso nos ambientes de sala de aula.

Com a proposta de superar os índices de deficiência apresentados pelos alunos na aprendizagem de língua portuguesa a presente etapa deste trabalho se deu com observação participativa, colaborando com o conhecimento teórico e prático, fazendo uso do lúdico em sala de aula, para que alunos e professoras ampliem e superem o desempenho em conteúdos de língua materna através de atividades lúdicas.

Após constatação da incoerência plano de aula x aula, foram feitos estudos com as professoras A e B, onde foi reorganizado, juntos às mesmas, o plano de aula, de forma que fossem registradas as atividades vivenciadas na sala de aula.

Na oportunidade, foram mostrados planos de aula com o lúdico facilitando a aprendizagem, jogos possíveis de serem confeccionados no Centro de Tecnologia Escolar (CTE), que funciona na própria escola e com baixo custo de material, levando em consideração a carência de recursos por ser uma escola pública.

As informações expostas permitem constatar que ainda se evidenciam posturas carentes de ampliação com o lúdico em sala de aula, propondo melhoria no desempenho dos alunos na aprendizagem da disciplina Língua Portuguesa.

4.1 O perfume que as flores exalam - definição da amostragem

O trabalho de pesquisa de campo envolveu efetivamente 2 (dois) professores de 7ª série de escola pública, localizada no centro da cidade, com projeto político pedagógico atualizado e atuante, equipe gestora completa. Os profissionais exercem suas atividades lecionando Língua Portuguesa no Ensino Fundamental e Médio e são graduados em Letras. O professor A tem 45 anos de idade e 12 anos de sala de aula. O professor B tem 42 anos de idade e 18 anos de sala de aula. Os alunos são de classe média, grande parte filhos de funcionários ou pessoas com um bom grau de instrução e faixa etária de acordo com a série. Nesta escola funciona CTE e Biblioteca, onde alunos e professores têm acesso.

4.2 As flores nos encantam – coletas de dados

Com o objetivo de investigar fatores que interferem na aprendizagem de Língua Portu-

guesa de alunos de 7ª série em escola pública, foi realizada observação sistemática, entrevista com professores de Língua Portuguesa e alunos das referidas turmas. Foram coletados dados direcionados às práticas utilizando o lúdico em sala de aula pelos professores nas suas atividades, no planejamento do semestre e comparação com o projeto político pedagógico da escola, tendo em vista a satisfação e interesse do aluno, quantidade e eficiência na aprendizagem de Língua Portuguesa.

4.3 Os diferentes perfumes das flores – análise do material

Ao analisar o projeto político-pedagógico da escola em estudo, foi possível perceber que não há prioridade em trabalhar com atividades lúdicas. Percebe-se a predominância dos métodos tradicionais como produções e pesquisa gramatical. Já no plano de aula, foi possível constatar que o lúdico não era inserido como facilitador da aprendizagem de Língua Portuguesa, mas como momento de descontração.

Como o trabalho era de observação sistemática, foi trabalhado com professoras e educador de apoio textos teóricos mostrando que: "A educação pela via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando inspirado numa concepção de educação para além da instrução". (SANTOS, 2001, p.53)

Na oportunidade, foram mostrados planos de aula com o lúdico facilitando a aprendizagem, jogos possíveis de serem confeccionados na CTE da escola e com baixo custo de material, levando em consideração a carência de recursos por ser uma escola pública.

Enfim, foi possível mostrar a diversidade de se fazer uma aula de língua portuguesa interessante para o aluno e com aprendizagem satisfatória a todos.

4.4 Análises dos dados

4.4.1. Professores:

Os depoimentos coletados foram analisados e organizados, partindo de reflexões a respeito das práticas dos professores, interesse e aprendizagem do aluno, junto às informações adquiridas à luz dos autores estudados, a fim de repensar o fazer pedagógico e priorizar as competências do aluno na aprendizagem utilizando o lúdico em sala de aula em Língua Portuguesa.

MAPEAMENTO DOS PROFESSORES – Dados gerais de identificação

Professor	Tempo de serviço na rede	Idade	Graduação
Professor A	12	45	Letras
Professor B	18	42	Letras

Os dois professores tem a graduação de acordo com a disciplina que ensina, o tempo de serviço demonstra ter uma boa experiência com o ensino e a idade pouco se difere um do outro.

MAPEAMENTO DAS RESPOSTAS – Análise do professor A

PLANO DE AULA	ENTREVISTA	AULA
Não contempla o lúdico com o conteúdo, e sim como dinâmica de integração.	"Há uma boa aceitação dos alunos nas aulas de língua portuguesa, com atividades lúdicas." "Há um bom nível de desenvoltura do conteúdo utilizando o lúdico na atividade."	Foi aplicado o lúdico contemplando o conteúdo. Houve uma boa aceitação e interesse durante toda a aula por parte dos alunos.

Pode-se constatar na fala do professor A, que não há coerência com o plano de aula por não contemplar atividades lúdicas junto ao conteúdo. Porém, houve coerência (fala/ observação) no sentido do lúdico estar inserido no conteúdo estudado, percebido através da observação.

MAPEAMENTO DAS RESPOSTAS – Análise do professor B

PLANO DE AULA	ENTREVISTA	AULA
Contempla o lúdico apenas com música.	"Há uma boa aceitação por parte dos alunos nas atividades lúdicas." "Há um bom nível de desenvoltura do conteúdo utilizando o lúdico na atividade."	Foram aplicadas outras atividades lúdicas com êxito e que não constavam no plano de aula.

Percebe-se na fala do professor B, que há coerência da aula que ministra com a sua fala. No entanto, o plano não está coerente com a aula observada. Atividades lúdicas diferentes das que contemplam no plano de aula foram realizadas durante a aula.

Após constatação da incoerência, plano de aula x aula, foram mostrados livros teóricos e estudos com os professores A e B. Na ocasião foi reorganizado o plano de aula de forma que fossem registradas as atividades vivenciadas na sala de aula.

Segundo Andrade e Sá (1992, p.28), "o professor precisa, necessariamente, possuir conhecimentos didáticos, embora filtrados pela prática, isto é, ele deve ser capaz de refletir sobre esses conhecimentos didáticos, elucidado pela avaliação das suas próprias práticas".

Quando os respondentes foram perguntados como adquiriam o lúdico para suas aulas, obtivemos as seguintes respostas:

> Professor A: eu mesmo faço.
> Professor B: quem produz, sou eu mesmo.

Isto confirma o que apresenta Teixeira (1995, p.23) ao afirmar que: "As atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário.

Percebe-se que a escola dispõe de CTE e educadores de apoio e, no entanto, não há envolvimento para um trabalho coletivo, que ofereça suporte ao professor em sala de aula.

Ao perguntar quais seriam os encaminhamentos para um maior interesse dos alunos para com as aulas de língua portuguesa, destacam-se as seguintes falas:

> - Maior conscientização a respeito da necessidade de se aprender e dominar a língua materna;
> - Trabalhar com textos significativos para o mundo dos educandos; - Utilizar sempre que possível o lúdico nas situações de ensino-aprendizagem. (Professora A)
> - Laboratório com computadores suficiente para o Nº de alunos;
> - Livros didáticos e para didáticos;
> - Apoio pedagógico. (Professora B)

Nas respostas acima, foi possível identificar a lacuna existente quanto à utilização do lúdico na sala durante as aulas de português.

Vários estudiosos e educadores, como Piaget e Montessori, alertaram para a importância do lúdico na educação, mesmo assim, o tema não tem relevância para os professores entrevistados. Percebe-se claramente que priorizam atividades que não atraem o interesse do aluno e desconhecem a teoria de Teixeira (1995, p. 23), segundo a qual:

> (...) o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude dessa atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo.

4.4.2 Alunos

CARACTERIZAÇÃO DOS ALUNOS

Foram entrevistados 10 alunos de cada professor. São alunos de escola da rede pública estadual, localizada no centro da cidade, com faixa etária de acordo com a série, cujos pais tem um relevante grau de alfabetização, inseridos no mercado de trabalho. A escolha dos alunos foi aleatória em duas 7ª séries.

ANÁLISE DA ENTREVISTA

Ao perguntar que tipo de atividades é utilizado nas aulas de português, destacam-se as seguintes falas:

> Aluno A/ da professora A – livro, exercícios e leituras.
> Aluno B/ da professora A – músicas, interpretação de texto, trabalhos.
> Aluno C / da professora A – exercícios.
> Aluno D/ da professora B – músicas.
> Aluno E/ da professora B – exercícios e músicas
> Aluno F/ da professora B – leituras, interpretações de textos e trabalhos.

Observa-se nas falas dos entrevistados, aulas de português com atividades que não são atrativas em maior evidência. As atividades lúdicas são apenas músicas. Andrade e Sá (1992, p.28), diz:

> No que tange o aspecto pedagógico, o professor deve compreender as transformações educacionais porque passa a sociedade atual. Assim, ele precisa reconhecer que já não detém o poder da transmissão do saber, tendo que aceitar as novas formas de aprendizagem, que já não são lineares, pois são muito influenciadas pela tecnologia.

Indagados sobre como gostariam que fossem as aulas de português, os alunos deram as seguintes respostas:

> Aluno G/ da professora B: com jogos, músicas e brincadeiras.
> Aluno H/ da professora B: divertidas, inovadas para evitar a
> rotina e o cansaço.
> Aluno I/ da professora A: divertidas e proveitosas
> Aluno J/ da professora A: trabalhos, músicas.

As afirmativas acima caracterizam a prática com carência do lúdico, uma vez que todos solicitaram atividades atrativas.

Observa-se, pois, que alguns dos grandes educadores do passado já reconheciam a importância das atividades lúdicas no processo de ensino – aprendizagem. "Brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo-a e assimilando-a. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses" (TEIXEIRA,1995, p.39).

Quando foi perguntada qual a freqüência, nas aulas de português, do uso do lúdico (jogos, músicas, filmes, brincadeiras, maratona, gincana etc.), obtiveram-se as seguintes respostas:

> Aluno K/ da professora A: pouco
> Aluno L/ da professora A: pouco
> Aluno M/ da professora A: pouco
> Aluno N/ da professora B: pouco
> Aluno O/ da professora B: pouco

Observa-se nas falas que a música é a única atividade lúdica trabalhada em sala de aula e, ainda, com pouca utilização.

Para Vygotsky (1994, p.103), "a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objetal e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção."

Observa-se na entrevista acima e nos teóricos pesquisados, que o ensino da Língua Portuguesa com a utilização do lúdico, o professor tem uma variedade de atividades que possibilitam chegar à aprendizagem do aluno de forma que atenda as diferenças de entendimento de um para o outro.

> O jogo é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino-aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a reocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado (TEIXEIRA, 1995, p.49)

Ao indagar se o aluno gostava desse tipo de atividade (lúdica) e pedir que justificasse sua resposta, destacam-se as seguintes falas:

> Aluno P/ da professora B: Sim. Porque é interessante e tem brincadeiras.
> Aluno Q/ da professora B: Sim. Porque eu gosto da matéria, gostaria de aprender a falar e escrever bem.
> Aluno R/ da professora B: Sim. Porque é divertido interessante.
> Aluno S/ da professora A: Sim. Porque são interessantes.
> Aluno T/ da professora A: Sim.Porque dessa forma aprendemos mais.

Pode-se constatar nas falas dos entrevistados o gosto e o desejo de aulas com atividades alegres e dinâmicas, além de facilitar a aprendizagem.

Os jogos devem ser utilizados como proposta pedagógica somente quando a programação possibilitar e quando puder se constituir em auxílio eficiente ao alcance de um objetivo, dentro dessa programação. De certa forma, a elaboração do programa deve ser precedida do conhecimento dos jogos específicos e na medida em que estes aparecem na proposta pedagógica é que devem ser aplicados, sempre com o espírito crítico para mantê-los, trocá-los, substituí-los por outros ao se perceber que ficaram distantes dos objetivos.

Assim, o jogo no processo ensino-aprendizagem somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do educando e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o educando revele maturidade para superar seu desafio e nunca quando o educando revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados (SANTOS, 2001, p.53).

Na teoria de Andrade e Sá (1992, p.44.), todo professor tem grandes responsabilidades na renovação das práticas escolares e conseqüentemente, na mudança que a sociedade espera da escola, na medida em que é ele que faz surgir novas modalidades educativas visando novas finalidades de formação, só atingíveis através dele próprio.

Assim, o professor e equipe de apoio são os responsáveis pela melhoria da qualidade do processo de ensino-aprendizagem, cabendo a eles desenvolverem novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado.

4.5 As flores colhidas no jardim – resultados

Verifica-se nas falas dos entrevistados uma percepção de lúdico. Reconhecem seus benefícios, mas não apresentam uma aplicabilidade concreta.

Ao analisar o plano de aula, foi possível constatar que o lúdico não era inserido como facilitador da aprendizagem de língua portuguesa e sim como momento de descontração. O projeto político pedagógico da escola não prioriza atividades lúdicas, predominam métodos tradicionais como exercícios longos escritos ou do livro didático e pesquisa gramatical.

Relatam, ainda, que após vivência do trabalho desta pesquisa perceberam, de certa forma, o caráter epistemológico do lúdico e do afeto com a metodologia em sala de aula, ou seja, alunos e professores admitem uma nova concepção do lúdico e seu espaço, superando o desconhecido valor dessas atividades.

Este trabalho influenciou com teoria e prática como gerador de mudança e concepção sobre o lúdico, em que o prazer em aprender língua portuguesa esteja na sala de aula como um espaço de construção e dialogia.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É de suma importância que, na medida em que jogos são trabalhados, também se observe

sempre com espírito crítico, se deve mantê-los, alterá-los, substituí-los por outros quando perceber se o que foi almejado está se distanciando. Sendo assim, o jogo somente será válido se usado na hora certa, pois segundo Antunes (1998, p.40), "jamais deve ser introduzido antes que o aluno revele maturidade para superar seu desafio e nunca quando o aluno revelar cansaço das atividades ou tédio por seus resultados."

As aplicabilidades dos jogos estão justificadas, ainda com base em Celso Antunes (1998), a partir de quatro elementos: capacidade de se construir em um fator de auto-estima do aluno, condições psicológicas favoráveis, condições ambientais e fundamentos teóricos.

Partindo da análise desses quatro elementos é possível perceber que jogos extremamente "fáceis" ou que se coloquem acima da capacidade de resolução do aluno, poderá causar desinteresse, baixa estima por parte do aluno, bem como gerar uma sensação de incapacidade ou fracasso. Os jogos não devem surgir como "trabalho" e o seu uso, para que tenha sucesso, é preciso ser feito em um ambiente conveniente, organizado, higienizado. Além disso, todo jogo precisa ter começo, meio e fim, jamais deve ser interrompido.

Nesse particular, é preciso que o educador organize os seus alunos de modo a simbolizarem desafios intrigantes e estimulantes, mas possíveis de serem concretizados por eles, sempre dando um reforço positivo através de gestos, palavras e lançando convite para outro jogo, em outro momento.

> A educação pela via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando inspirado numa concepção de educação para além da instrução. (SANTOS, 2001, p.53)

Obviamente, um jogo ou uma técnica recreativa nunca devem ser aplicados sem ter em vista um benefício educativo. Nem todo jogo, portanto, pode ser visto como material pedagógico.

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de outro de caráter apenas lúdico é o desenvolvimento do jogo pedagógico com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões.

Os jogos devem ser utilizados com proposta pedagógica somente quando a programação possibilitar e quando puder se construir em auxílio eficiente ao alcance de um objetivo, dentro dessa programação. De certa forma, a elaboração do programa deve ser precedida do conhecimento dos jogos específicos e na medida em que estes aparecem na proposta pedagógica é que devem ser aplicados, sempre com o espírito crítico para mantê-los, alterá-los, substituí-los por outros ao perceber que ficaram distantes dos objetivos.

De acordo com Kraemer (2007, p.10), "As atividades lúdicas educativas foram criadas como fruto de vários anos de docência e de várias leituras/estudos de grandes estudiosos da pedagogia, com a preocupação de facilitar a aprendizagem e torná-la agradável".

Em suma, como afirma Teixeira (1995, p.49):

> O jogo é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino-aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado

Embora existam vários livros didáticos com uma diversidade de jogos prontos, o professor, que pretende preparar uma maneira alegre de ensinar o seu aluno a pensar, irá escolher, remodelar e saber a quem e de que modo aplicá-lo, pois ele é um agente que conhece, melhor do que ninguém, as condições e a idade cognitiva do aluno que o cerca.

NOTAS

1. Zona Proximal. Segundo Vygotsky, são os conhecimentos fora de seu alcance atual, mas potencialmente atingíveis.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Ana Isabel O.; SÁ, Maria Helena A. B. A. *Didática da língua materna*. Porto Alegre: Asa, 1992.

ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

KRAEMER, Maria Luiza. *Quando brincar é aprender.* São Paulo: Loyola, 2007.

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

TEIXEIRA Carlos E.J. *A ludicidade na escola.* São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L.S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.