

ATIVIDADES LÚDICAS NAS AULAS DE PORTUGUÊS: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA DO PIBID/UFS

Nicaelle Viturino dos Santos (UFS)

nicaelleviturino@yahoo.com.br

1 Introdução

“Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana”.

(Carlos Drummond de Andrade).

A partir da proposta inicial do PIBID - Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - que é a de promover o engajamento de estudantes da graduação com a realidade do ambiente escolar a partir do exercício da docência, além de, neste caso específico, colaborar para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, posto que trata-se do subprojeto PIBID/LETRAS – e enquanto bolsistas desse programa, buscamos desenvolver em nossas aulas atividades que possibilitem o desenvolvimento de leitura e compreensão textual de maneira agradável, para que os alunos apreendam dos nossos encontros o máximo de conhecimento acerca da temática proposta para cada aula.

Nesse caminho, embasamos nosso trabalho em atividades lúdicas, pois a função educativa do jogo, da brincadeira otimiza a aprendizagem do indivíduo, além de ser uma forma interessante para que o professor possa observar aspectos comportamentais e valorativos dos alunos através da necessidade de socialização que o lúdico requer.

Assim, destacamos como objetivo deste artigo evidenciar a importância do trabalho com atividades lúdicas nas aulas de Língua Portuguesa, pois, acreditamos que o aprendizado advém na medida em que a discussão entre os partícipes da atividade acontece: a partir das discussões, da exposição de pontos de vista distintos e da análise destes, pois como explicita Castro (2005):

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 (CASTRO, 2005, p.02).

Ao defendermos a prática pedagógica desenvolvida por um viés lúdico, consideramos que o conhecimento é algo que vai sendo construído a partir da interação no processo de ensino-aprendizagem e ao trabalhar com o lúdico busca-se, além da quebra da rotina escolar, possibilitar o aprendizado sem oferecer conceitos prontos e acabados, nesse sentido

A utilização do lúdico na prática pedagógica é importante, pois desperta a atenção e o interesse dos alunos envolvendo-os no processo

de aprendizagem. Aprender brincando pode se constituir numa forma significativa de aprendizagem dos alunos. As atividades práticas na sala de aula despertam e estimulam a criatividade, espontaneidade e participação dos alunos tornando-os sujeitos de sua aprendizagem e garantindo melhores resultados. Além de ser um momento de diversão e interação é fundamentalmente momento de aprendizagem e construção de conhecimentos (TOMAZ E SARTOR, 2010, p.02).

No entanto, ao tratar da prática de ensino desenvolvida pelo professor, percebe-se que este se torna refém da concepção de que a gramática é o objeto principal de estudo da língua e, que caso haja tentativa de modificações nesse sistema, a posição dos pais, alunos e dos próprios professores tende à rejeição dessa nova proposta, caso esta esteja desvinculada do modelo tradicional de ensino de língua. Com isso, é perceptível que as atividades desenvolvidas na escola não desenvolvem no aluno competências que o auxiliem na construção de sentidos e nas “intenções expressos no texto e contidos em seus contextos de uso” (ANTUNES, 2010, p.23).

Em meio a tanta insistência em perpetuar um modelo de ensino estático e sem eficiência no desenvolvimento de competências importantes para atuação do indivíduo na sociedade, Antunes (2010) traz como proposta a orientação e o apoio aos professores para que essa inércia seja superada. E para tal, faz-se necessária à exploração de questões textuais que possam contribuir para a formulação dos programas de estudo da língua.

Dentre tais questões, o trabalho embasado na ludicidade se mostra um método interessante e vai de encontro ao caráter inerte das tradicionais aulas de Língua Portuguesa, que têm por base um trabalho pautado em exercícios exaustivos e leituras meramente decodificativas. Destacando-se então, como um meio eficaz para envolver o aluno nas atividades escolares, posto que a infância é a idade em que o brincar está mais presente na vida do indivíduo. Além disso, partindo-se das brincadeiras e dos jogos a criança reelabora situações vividas pela imaginação e constrói novas possibilidades de interpretação da realidade, segundo as suas necessidades e afeições.

Nesse caminho, o lúdico destaca-se como uma forma de aprimorar o processo educativo, posto que se trata de um recurso pedagógico que tem como base a interação entre os indivíduos participantes que exercitam valores éticos e morais, além de contribuir para a função primordial da escola: formar cidadãos críticos e conscientes dos seus direitos e deveres.

Ressaltamos, no entanto, que este é apenas um, dentre os vários recursos pedagógicos que podem ser utilizados em sala de aula.

Ao cogitar a aplicação de uma atividade lúdica, o professor deve inicialmente fazer um planejamento voltado para o desenvolvimento de uma metodologia que viabilize o alcance dos objetivos propostos, norteados pelo desenrolar da brincadeira/ jogo buscando o engajamento dos alunos e a relação entre teoria e prática. Nesse sentido, Tomaz e Sartor (2010) ressaltam que

Ao diversificar suas aulas e propor atividades que despertem a atenção dos alunos, o professor ao mesmo tempo estará aproximando o aluno da escola, de maneira que o mesmo sinta prazer e motivação em estar no ambiente escolar. É preciso que o professor tenha definido seus objetivos de forma clara ao planejar suas aulas, fazendo a união entre

o ensino dos conteúdos e o lúdico, lembrando que deve considerar sempre as particularidades e especificidades de seus alunos, valorizando os ritmos de aprendizagem de cada um (TOMAZ E SARTOR, 2010, p.02).

Assim, nós enquanto bolsistas do PIBID – Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência- desenvolvemos nossas atividades em consonância com à dos professores, para que o aluno consiga fazer associações entre os trabalhos e conteúdos aplicados, tanto por nós, quanto pela equipe da escola.

Com isso, vale destacar que as aulas expositivas não precisam, necessariamente, ser a única forma de se “ensinar” português, pois há várias possibilidades metodológicas que, conforme a necessidade e a especificidade de cada escola (turma) podem se adequar a cada realidade sociocultural.

Na próxima seção, faremos algumas reflexões acerca da importância e da contribuição do lúdico nas aulas de Língua Portuguesa, além da problematização das aulas a partir das observações feitas no período de efetivação das atividades.

2 A importância do lúdico nas aulas de Língua Portuguesa

Compreender que o ambiente escolar é um espaço apropriado para a aprendizagem do aluno e também do professor (“encontro e interação” nas palavras de Antunes, 2003), numa relação interativa de troca de experiências, é um passo importante para a superação de obstáculos encontrados no processo de ensino-aprendizagem.

Nesse contexto, muitos desafios são encontrados na educação, mais especificamente, no trabalho docente, pois diante de tantas transformações tecnológicas e da necessidade de se formar principalmente para o trabalho, a escola acaba por deixar de lado o ser humano enquanto ser complexo que está em constante mudança.

Em contraste com essa situação, o lúdico vem proporcionar no ambiente escolar uma atmosfera mais humana e menos tecnicista e automática. O que implica numa escola mais autônoma e eficaz, pois o jogo, do ponto de vista do desenvolvimento da criança traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas (SENA, 2010, p. 02).

Ao tecer reflexões acerca da prática da aula de Português, Antunes (2003) demarca as seguintes vertentes como bases: oralidade, escrita, leitura e gramática. Destacando que, em meio à complexidade do estudo da língua materna, “o que passa a ter prioridade é criar oportunidades (oportunidades diárias) para o aluno construir, analisar, discutir, levantar hipóteses (...) (ANTUNES, 2003, p.120)”. Com isso, defendemos que, dentro desse ambiente de aprendizado, o professor assume ao mesmo tempo um papel de mediador e participe no processo de ensino-aprendizagem e, deve buscar novas maneiras de ensinar, sendo o lúdico uma alternativa pertinente.

Nas aulas de português “a própria Língua Portuguesa pode ser trabalhada como um instrumento lúdico motivador” (CASTRO, 2005, p.05), pois a diversidade linguística, a linguagem em suas diversas manifestações pode ser objeto de estudo e investigação das aulas. Deste modo, o desenvolvimento de práticas alternativas para a explicitação do conteúdo dá maior dinamismo às aulas e promove além da interação e colaboração entre os alunos e o professor, um melhoramento no processo de ensino-aprendizagem, pois

O lúdico no processo de ensino-aprendizagem cria uma zona de desenvolvimento próximo capaz de mediar à ação da criança com o conteúdo escolar, além de desenvolver as funções psicológicas superiores (linguagem, memória, atenção, vontade e sentimento), além de valores e atitudes (DENARDI, 2008, p.1).

Destacamos com isso que a atividade lúdica requer uma preparação e, por isso, o professor deve avaliar o contexto sócio-educativo, visando o reconhecimento do aluno perante o que está sendo proposto, além de promover uma integração entre a teoria e a prática.

Nesse sentido, salientamos que o docente deve traçar um planejamento para a execução da aula e, deve deixar claro para os alunos “o que” e o “para que” de tal atividade. De tal modo, o discente participará da atividade conforme a problematização proposta pela teoria discutida e se engajará na brincadeira/jogo de maneira satisfatória.

No caso específico da efetivação das atividades denominadas “Mala da Leitura” e “Jogo dos dados”, que serão exploradas na próxima seção, pudemos perceber que, a partir da explanação dos objetivos e de como as atividades deveriam ser concretizadas, os alunos compreenderam as propostas e se engajaram de maneira satisfatória.

Na seção seguinte descrevemos as atividades acima mencionadas.

3 Brincando também se aprende Português: Metodologia

Tendo em vista a importância da ludicidade para o desenvolvimento de habilidades concernentes ao processo de ensino-aprendizado no ambiente escolar, buscamos em nossas atividades enquanto bolsistas do PIBID – Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência- promover um ambiente de estudo que ultrapasse as barreiras dos tradicionais e enfadonhos exercícios de Português, embasados em repetições exaustivas. Assim, a partir das leituras e das reuniões grupais do PIBID/LETRAS, planejamos e organizamos alguns jogos e atividades, com o objetivo de proporcionar um ambiente interativo e descontraído, capaz de motivar o aluno a aprender o conteúdo e desenvolver habilidades de leitura e escrita sem exercícios sistemáticos e enfadonhos desvinculados de sua realidade sociocultural. Para este trabalho selecionamos duas: a Mala da Leitura e o Jogo dos dados: letras, fonemas e suas combinações.

Na seção que segue faremos algumas considerações acerca da eficácia de atividades embasadas na ludicidade. Passamos assim à análise das atividades citadas.

4 Observando a eficácia do Lúdico: Análise

Neste item trazemos à baila algumas considerações acerca da dinâmica e do desenvolvimento dos jogos/atividades desenvolvidos em uma escola da rede municipal de ensino da cidade de Itabaiana/SE, onde desenvolvemos nosso trabalho enquanto bolsistas PIBID.

4.1 A Mala da Leitura: uma proposta de leitura livre

Com o objetivo de incentivar e promover o hábito da leitura planejamos atividades dinâmicas que têm como objeto de investigação os livros. Nesse caminho, promovemos durante o semestre 2011.1 momentos de leitura livre. Iniciamos, assim, a “Mala da Leitura”, com o intuito de despertar no aluno o gosto pela leitura.

Para tal, organizamos uma caixa em que colocamos vários livros de gêneros diversos, desprezando a complexidade existente em leituras mais densas (revistas em quadrinhos, livretos de anedotas, recortes de jornais, literatura de cordel, livretos de culinária, livros de contos e poesia, romances dentre outros). Isso porque, a liberdade para a escolha do que seria lido era uma das proposições da atividade.



Figura 1. Confeção da Mala da Leitura

A Mala foi exposta em cima de uma bancada e os alunos tinham liberdade para escolherem os livros que queriam ler. A troca de livros e de informações acerca do que se estava lendo era plenamente permitida.



2 Mala da Leitura



Após as leituras em sala de aula, um espaço era aberto para discussões sobre aquele momento e sobre a leitura realizada. As leituras podiam continuar em casa, pois os livros eram emprestados aos alunos. Então, era feito um registro para que pudéssemos fazer o acompanhamento das leituras e devoluções.

Antes de cada encontro era realizado um balanço dos empréstimos anteriores e os alunos indicavam ou não o livro lido para os colegas.



3discussão sobre as leituras

Ao passo que os debates acerca das leituras acontecia, havia a troca de conhecimentos, experiências e, o aprendizado ia-se construindo a partir das discussões.

Nossa avaliação ao finalizarmos essa atividade é de que, apesar das dificuldades encontradas (espaço, desconforto para a realização das leituras em sala), o saldo do projeto foi positivo, posto que a maioria dos alunos mostrou-se interessada em continuar as leituras, mesmo após o término das atividades.

Na seção seguinte, trataremos de um jogo que visa à formulação e a compreensão de conceitos, mais especificamente os de letra, fonema, encontro consonantal, dígrafo e separação silábica.

4.2 O Jogo dos dados: Formulando conceitos

Tendo em vista a dificuldade de alunos de 6º e 7º anos em relação à ortografia, buscamos com esta atividade auxiliá-los na compreensão de conceitos que promoveram melhoras na habilidade de escrita.

Para tal, na primeira parte da aula, abrimos uma discussão correlacionando conceitos que, por vezes, são trabalhados separadamente. Com isso, visamos que o aluno consiga formular o seu próprio conceito para uma melhor compreensão acerca das particularidades da escrita e da oralidade de maneira pertinente.

Assim, abordamos os conceitos de letra, fonema, vogal, consoante, encontro consonantal, dígrafo e separação silábica, focalizando a diferenciação entre escrita e oralidade e suas respectivas particularidades.

A partir de tais considerações, desenvolvemos uma dinâmica com a formação de grupos e utilização de dados com ilustrações que permitam o aprendizado da temática discutida.



4 discussão dos conceitos início do jogo dos dados

Cada grupo joga o dado (um por vez, seguindo uma determinada ordem: grupo 1, 2, etc) e, de acordo com o desenho ilustrado, eles (os alunos) fizeram considerações acerca da palavra obtida: separação silábica, reconhecimento da sonoridade dos fonemas, ocorrência de dígrafo e/ou encontro consonantal, anotando em seus cadernos as respostas- o que denominamos “hipóteses levantadas”.



5 exercitando os conceitos estudados

As hipóteses anotadas pelos alunos servem de base para que o professor possa fazer um levantamento, tanto sobre a proficiência em escrita, quanto sobre aspectos da formulação e organização de tópicos importantes da aula por parte dos discentes. Além disso, os alunos poderão ser avaliados a partir das formulações de hipótese levantadas e que foram confirmadas acerca da temática da aula.

Nesta atividade, consideramos que os objetivos propostos foram alcançados de maneira satisfatória, posto que, na realização da dinâmica os componentes dos grupos se revezaram e a maioria conseguiu realizar a atividade sem equívocos.

5 Considerações Finais

Nosso objetivo neste artigo foi evidenciar as atividades lúdicas enquanto um recurso didático dinâmico aliado do professor para a exploração de saberes prévios dos alunos, auxiliando-o na construção do conhecimento, que garantem resultados positivos para a educação. Com isso, destacamos duas atividades elaboradas por nós e aplicadas em uma escola da rede municipal de ensino de Itabaiana/SE, da qual participamos enquanto bolsistas do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência).

Mediante as considerações feitas até aqui, destacamos que o trabalho do professor não é o de “transmitir conhecimentos”, de maneira mecânica e tecnicista. Mas proporcionar um ambiente favorável para o desenvolvimento de habilidades que auxiliem o aluno na investigação das proposições destacadas nas aulas, para então, a partir das hipóteses levantadas, ser capaz de tomar decisões conscientes. Nesse sentido, concordamos com Brito (2007) que adverte:

Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção e que quanto mais criticamente se exerce a capacidade de aprender mais se constrói a curiosidade epistemológica. A diferença entre educadores e educandos está não na experiência de vida ou conhecimento de um conteúdo, mas na maior experiência que os educadores têm com os discursos e o conhecimento formalizado pela cultura escrita (BRITO 2007, p. 63).

Nessa perspectiva, a relação professor-aluno está disposta de maneira interacional, sendo mediada por aquele capaz de instigar a curiosidade daquele que está sendo inserido em um mundo de descobertas. Assim, defendemos que o aprender a partir da brincadeira/jogo torna-se um método pedagógico relevante, por trazer à baila as considerações dos partícipes acerca do tema tratado, sendo possível a expansão para outras direções (comportamentais, linguísticas, cognitivas). Nesse sentido, o trabalho com o lúdico pode ser associado a outras metodologias servindo como uma alternativa enriquecedora nas relações sociais e no compartilhamento de ideias possibilitando um fortalecimento da relação professor/aluno, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e eficaz.

Destacamos com isso, a relevância deste trabalho na medida em que trás uma experiência concreta de utilização de um método pedagógico que mostra-se eficaz no processo de ensino-aprendizagem. Além de trazer à baila discussões acerca do ensino de Língua Portuguesa, buscando alternativas para um melhoramento da educação.

Por fim, acreditamos que o brincar é importante para o desenvolvimento da criança e, por isso, pode ser inserido no contexto escolar como uma ferramenta metodológica que além de, viabilizar a interação e o desenvolvimento de valores, possibilita também o desenvolvimento cognitivo e melhora a relação de ensino-aprendizagem.

Referências

ANTUNES, Irandé. **Aula de Português: Encontro e Interação**. São Paulo: parábola Editorial, 2003.

ANTUNES, Irandé. **Análise de textos: fundamentos e práticas**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

CASTRO, Danielle Andrade de. **O lúdico no ensino-aprendizagem da língua portuguesa: sugestões de aulas criativas e divertidas aplicadas a alguns conteúdos do ensino fundamental-5ª a 8ª série**. Monografia apresentada à Diretoria de Pós-Graduação do Centro de Ciências Humanas da Universidade Veiga de Almeida, Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/let01.htm>; acesso em: 21/06/12 às 18h40min.

DENARDI, Christiane. **Contribuições do lúdico para o desenvolvimento da criança na educação infantil**. Disponível em: http://www.editoraopet.com.br/data/documents/storedDocuments/%7BF82908F9-0C99-4669-A7D2-91881B007714%7D/%7B59CAB1B2-706B-40FC-875BE5BD4C131C0A%7D/artigo_3006.pdf.

SENA, Poliana Brito. **A Ludicidade no ensino de língua Portuguesa**. Disponível em: <http://polianabrito.blogspot.com.br/2010/08/artigo-ludicidade-no-ensino-de-lingua.html>; Acesso em: 21/06/12 às 19h11min.

TOMAZ, Andreia; SARTOR, Silvana de Bona. **Atividades para trabalhar didaticamente conteúdos geografia na 6ª série do Ensino Fundamental**, Porto Alegre, 2010.