

## **REFLEXÕES SOBRE O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA NAS SÉRIES FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Rodrigo dos Santos Dantas da Silva  
dyghusoueu@bol.com.br

**Resumo:** Sabe-se que o ensino de português nas escolas durante o ensino fundamental muitas vezes é falho, pois geralmente os profissionais da língua materna trabalham acumulando os conteúdos propostos por um plano de ensino sem produzir práticas concretas. Nesse sentido, o presente artigo vem refletir sobre as técnicas de ensino da língua portuguesa pautada na ludicidade, sendo esta sem caráter tradicional. Serão colocadas em pauta as teorias sócio comunicativas expostas por intelectuais que se dedicaram a estudar o lúdico e suas estratégias que são cabíveis aos processos de ensino de língua portuguesa nas séries finais do ensino fundamental – enfatizando que o lazer e a recreação são fundamentais para que o discente se torne autônomo e capaz de viver em sociedade.

**Palavras-chave:** Lúdico, Processo de ensino-aprendizagem, Língua Portuguesa.

### **ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO SÉCULO XXI**

O estudo da língua portuguesa nas escolas é muito importante, pois são nas aulas de português que o educando tende a compreender a sua língua e adequá-la na produção de discursos escritos e orais – nessas aulas o aluno aprende a adequar o código linguístico, pois este é lhe concebido desde o ventre; o papel do docente não é ensinar a forma correta de utilizar a língua e sim fomentar a competência linguística do mesmo.

No século XXI, os métodos verticais de ensino – aqueles em que o educador transmite o conhecimento e os alunos apenas o recebem – já não são cabíveis nesse momento. O aluno não é visto como uma folha de papel em branco, a sua bagagem cultural é relevante aqui.

O presente estudo se pauta apenas nas séries finais (6º ao 9º ano), porque sabemos que não apenas o ensino da língua, mas de outras disciplinas, se dão pelo despertar do lúdico-criativo pelo perpassar das séries iniciais de ensino. Ao usar procedimentos recreativos em sala de aula, muitas vezes o professor é mal interpretado e isso se dá pelo fato do lúdico ser um termo sinônimo aos jogos, brincadeiras e diversão, (LOPES, 2010).

O professor de português ao fazer uso desses instrumentos no processo de ensino-aprendizagem torna as aulas mais agradáveis, coloca em ação seu caráter afetivo, consegue

alcançar alunos ainda distantes e consegue atingir resultados satisfatórios no final do ano letivo.

Sabe-se que desde a pré-história, o lúdico é um instrumento utilizado pelos professores e pedagogos antigos, sobretudo, no ensino dos números. Por esse motivo nos dias hodiernos, jogos e brincadeiras dificilmente são associados a outras áreas de conhecimento. No entanto, brincando durante o ensino, os alunos tendem a aprender de uma forma mais rápida e eficiente.

Depois da sua utilização no ensino das ciências matemáticas, o lúdico alastrou-se por outras áreas do ensino, como a Educação Física, Medicina, Psicologia, até chegar ao ensino das línguas, incluindo a portuguesa, LOPES (2010).

O professor de português precisa entender que a ludicidade em sala de aula, mantém o caráter do processo de ensino-aprendizagem atualizado – preocupando-se não meramente em ensinar, mas formar cidadãos não alienados, críticos, de cunho questionador e que sejam capazes de atuar ativamente em seu contexto social.

É sabido que as teorias educacionais modernas ainda possuem resquícios das formas tradicionais de ensinar e para muitos educadores o lúdico permeando o ensino acarretará em insociabilidade e indisciplina. No entanto, quando o estudante brinca no processo de adequação da sua língua, ele simula o seu papel social que será de suma importância na sua realidade, pois as brincadeiras possuem caráter representativo nos processos de ensino, VYGOTSKY (1998).

Salienta-se que vários foram os estudiosos que estudaram a respeito das práticas lúdicas nos processos de ensinar, dentre eles: Anísio Teixeira, Diniz Lopes dos Anjos, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Carlos E. J. Texeira, Cipriano Luckesi, dentre tantos outros. Todos esses citados veem as atitudes de lazer durante o processo de ensino-aprendizagem umas ferramenta para o autoconhecimento do docente, que dessa forma aprenderá a interagir respeitando os seus limites e o do outro.

O presente artigo traz reflexões sobre a ludicidade em sala de aula num viés funcionalista, juntamente do seu poder de motivar o aluno a aprender.

## **APONTAMENTOS SOBRE LUDICIDADE**

O lúdico é o ápice desse estudo. TEXEIRA (1995) afirma que, práticas lúdicas são utilizadas desde os tempos pré-cristãos. Segundo ele, na Grécia Antiga as crianças tinham que ser ocupadas com jogos educativos durante toda sua infância. Outros povos como os egípcios, romanos e maias faziam o uso de práticas lúdicas para transmitir os valores que permeavam suas respectivas sociedades.

A palavra “lúdico” etimologicamente falando significa “jogo”. Estudiosos construtivistas tratam a ludicidade como um instrumento facilitador de aprendizagem durante os processos de ensino. Sendo assim, esta prática na educação concebida como uma causa pertinente para o exercício da mente, construção de inteligências, apreensão de regras, responsabilidade, criação de caráter cooperativo e condição fundamental para que o aluno promova o seu autoconhecimento (LOPES, 2010).

O lazer nos processos de ensino é de suma importância para que se fomente no alunado valores que permeiam o exercício da cidadania, pois estas práticas compreendem as interações sociais na escola de forma que os alunos se respeitem, respeitem seus professores.

Dessa forma, o lúdico não se dá de forma genérica, e as atividades recreativas ocorrem de acordo com as particularidades dos sujeitos ali envolvidos, por esse motivo, o resultado desses processos nunca é igual.

O lúdico é sinônimo de lazer e diversão, no entanto, na escola não possui o objetivo de promover a indisciplina e a insociabilidade. Sua finalidade nesse contexto é levar o estudante ao ápice da experiência, valorizando aquilo que ele traz consigo.

Os procedimentos lúdicos na educação contemporânea são flexíveis, democráticos e estão abertos ao questionamento; nada é um produto pronto.

## **O LÚDICO NAS TEORIAS DE VYGOTSKY E PIAGET**

Vários são os teóricos socioconstrutivistas que se fundamentaram nas teorias da ludicidade, todavia, cabe no presente estudo enfatizar as teorias do russo Lev Semenovitch Vygotsky e pelo suíço Jean William Fritz Piaget. Para ambos os intelectuais o lúdico contribui de forma plena para a construção do ser humano (LOPES, 2010).

Tratando-se da disciplina de Língua Portuguesa, brincar se transforma num momento de se expressar, seja de forma oral ou escrita, e essa autoexpressão do aluno pode ser instigada por meio da música, das dramatizações, jogos de tabuleiro e cartas ou qualquer outro tipo de criação que se utilize da criatividade. Piaget (1987) apud Lopes (2010) defende atividades lúdicas que contribuam para o desenvolvimento cognitivo e afetivo do educando. Para Piaget, o lúdico é fator essencial para a saúde mental do ser humano, independente de sua idade, e vem contribuir para os processos comunicativos que comunga dele.

Nessa perspectiva, Piaget (1987) apud (LOPES, 2010, p. 13) diz que “O jogo constitui o polo extremo da assimilação da realidade no ego, tendo relação com a imaginação criativa que será fonte de todo o pensamento e raciocínio posterior.” Assim percebe-se que o discente poderá transferir o que aprendeu num jogo educativo de regras gramaticais, por exemplo, futuramente para a sua realidade.

Nas teorias socioconstrutivistas de Vygotsky (1994), é elucidado que há um espaço de intercâmbio recíproco entre professor e aluno nessa engrenagem comum a ambos:

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

As brincadeiras na sala de aula durante os processos de ensino de português servirão para que o educando venha simular as estratégias e atitudes reais que poderão ser levadas para o seu real contexto, assim:

É importante mencionar a língua escrita como a aquisição de um sistema simbólico de representação da realidade. Também contribui para esse processo o desenvolvimento dos gestos, dos desenhos e do brinquedo simbólico, pois essas são também atividades de caráter representativo, isto é, utilizam-se de signos para representar significados. (VYGOTSKY, 1994, p. 101)

Nessa acepção, observa-se que quando esse processo lúdico de aquisição da língua se dá de forma prazerosa, o mesmo passa a ser um processo de produção de conhecimento e não de aquisição, apenas. Logo:

[...] 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. ( VYGOTSKY, 1994, p. 103).

Observa-se que ambos os estudiosos, percebem que nos procedimentos educativos a ludicidade contribui para a integração social do educando, de forma que ele venha se emancipar, seja social ou intelectualmente.

Essas teorias do lúdico em volta do ensino de língua portuguesa visam tornar o ensino menos de português mecanizado, maçante e mais prazeroso com resultados satisfatórios. Esta quando presente no processo de ensino promove à aquisição de ambas as partes do processo (professor e aluno).

Em suma, para os dois pensadores supracitados nesse item, o lúdico tende a contribuir na construção do saber humano e equilíbrio na saúde mental do indivíduo, fazendo o se autoafirmar e ser precursor do seu papel como cidadão atuante na sociedade.

## **LUDICIDADE NUMA PERSPECTIVA FUNCIONALISTA**

As configurações educacionais precisam fomentar o desenvolvimento das pluralidades de nossos educandos e os jogos em todas as etapas de ensino possuem caráter polifacético, (RAMOS, 2014, p. 99). Por meio de um processo de ensino-aprendizagem que se utiliza do lúdico, os estudantes conseguem fomentar sua observação e suas configurações cognitivas.

Numa perspectiva funcionalista, através de jogos e brincadeiras envolvendo, por exemplo, os conteúdos de transitividade verbal, o discente consegue produzir estratégias para suprir suas dificuldades sob a ótica desse conteúdo e conseguirá recapitular sozinho o que aprendeu em outro momento da vida. Percebe-se assim que a criança ou pré-adolescente das

séries finais do Ensino Fundamental conseguirá criar sua autonomia.

Ressalta-se que jogos e brincadeiras nos momentos de ensino, independente da disciplina, fazem o aluno ‘brincar de sociedade’, pois o mesmo vai interagir com o outro, respeitar regras, esperar a sua vez. Dessa forma, alternando o ensino mais formal com a ludicidade diversas qualidades, tanto cognitivas, sócias afetivas e culturais são formadas no estudante, (RAMOS, 2014, p. 103). Avaliando o viés funcionalista na ótica do ensino, percebemos que o lazer pode impactar positivamente os valores morais e de ordem de uma dada sociedade.

## **ESTRATÉGIAS LÚDICAS E SUAS POSSIBILIDADES DE APLICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA**

Sabe-se que os jogos e a ludicidade muitas vezes ficam atrelados à disciplina de matemática e às séries iniciais, todavia, cabe ao professor de português fazer uso da criatividade em seus planejamentos.

Uma possibilidade de brincar com seus discentes: nas faces de um dado o educador pode anexar cada tipo de porque e criar um jogo com as regras específicas pertinentes ao uso dos porquês no momento da escrita. Ao trabalhar gêneros e tipos textuais, após as aulas introdutórias de cada tipo/gênero textual e aos exercícios, o profissional de língua materna poderá criar juntamente desses alunos, um discurso escrito coletivamente usando o conteúdo estudado.

Outra estratégia seria: após estudar a estrutura de uma receita com os alunos de um 6º ano, o docente juntamente deles poderá fazer uma receita no micro-ondas de bolo na caneca, expondo de forma prática as particularidades desse gênero textual. E numa maneira interdisciplinar mostrar o uso das grandezas físicas (matemática) ali presentes e as transformações (ciências) que a mistura dos ingredientes passam até se transformar em bolo.

As estratégias lúdicas também podem e devem ser trabalhadas na adequação da oralidade, para que os alunos venham a perceber as diferenças existentes entre fala e escrita – a revista Nova Escola, nº 276 do ano de 2014, traz um projeto de língua portuguesa para alunos do 6º ano,

que pode ser adequado a toda instância do Ensino Fundamental II: as crianças, após uma contação de contos populares feitos por elas mesmas, transcrevem aquilo que contaram e após passarem pelo processo de retextualização, criaram um e-book com as suas histórias e fizeram uma publicação digital do mesmo – tudo com o auxílio da professora de português. Observe-se na matéria que:

“Ao fim do trabalho, os estudantes aprenderam a valorizar o processo de produção textual, não apenas o resultado, e se sentiram, de fato, parte de uma comunidade de leitores e escritores.” (Revista Nova Escola, nº 276, 2014, p. 65.).

Nota-se que com essa experiência o ensinar de forma lúdica fomenta as práticas de socialização, a exposição de formas diferente de se ver o mundo, a troca de conhecimento, o autoconhecimento e a reflexão sobre aquilo que o aluno constrói, nesse caso, o texto.

Durante as séries finais do Ensino Fundamental, o professor de português muitas vezes apenas se baseia em passar o conteúdo e avaliá-los por meio de exercícios, não dando muita importância para os valores literários que podem ser abordados nessa etapa de ensino, pois a literatura é a parte concreta duma língua. Nesse sentido, a Revista Carta Fundamental nº 62 de outubro de 2014 traz uma dinâmica que propõe levar os alunos dos 8º e 9º anos a pensarem como Sherlock Homes: o educador expõe aos alunos a história de Sherlock e seu parceiro Watson, pedindo que os mesmos criem novas histórias para essas personagens – assim, aprendem a “correlacionar causa e efeito, problema e solução para estabelecer conexão entre os episódios narrados.” A dinâmica ainda pode ser trabalhada de forma interdisciplinar com a disciplina de Inglês.

Outros meios lúdicos podem ser trabalhados em sala de aula durante as aulas de português: música para fixar regras ortográficas, textos picotados para produções textuais, passa ou repassa, jogos online, cruzadinhas, torta na cara, jogo de tabuleiro humano e caça-palavras para aguçar as estruturas cognitivas desses alunos. Tange ao professor ser criativo para criar os momentos prazerosos de interação – fazendo uso das teorias socioconstrutivistas de Vygotsky pertinentes à educação.

## **BIBLIOTECA ESCOLAR ATIVA E LUDICIDADE**

Reflexões e práticas preocupadas com a formação de cidadãos dispostos a mudar a realidade que vivem são quase que o sinônimo de criação de leitores críticos e reflexivos. E diminuir as lonjuras entre livro e aluno, geralmente é muito difícil para um professor de professor de português em virtude da era digital.

Por que não criar projetos que busquem impulsionar a atividade leitora e crescimento do caráter cidadão dos discentes? É preciso, antes de qualquer coisa, reconhecer as bibliotecas como “um espaço de difusão educacional, cultural, tecnológica, informacional...” (RASTELI, 2014, p. 16).

Cabe a ludicidade nas práticas de ensino de português amenizar essas distâncias entre livro, biblioteca e aluno, assim:

O lúdico na mediação de leituras – Para desenvolver o trabalho hipotético dedutivo, pode-se na mediação das leituras, iniciar com atividades lúdicas realizadas por meio da resolução e produção de jogos, desafios e enigmas. (...) O papel do mediador nesse contexto é o de criar o desenvolvimento do processo cognitivo. (Ferreira, 2009, p.88).

O desenvolvimento desses jogos mediadores de leitura pode acontecer no espaço da biblioteca e os momentos de leitura não precisam estar presos à sala de aula. A biblioteca escolar, então, precisa ser um espaço aconchegante e convidativo à leitura, esse é o primeiro passo para torná-la ativa. Ainda objetivando diminuir essa imensa lacuna entre aluno e livro:

Com o objetivo de propiciar o alargamento do horizonte de expectativa, o mediador pode apresentar para a leitura, em sala de aula e /ou na biblioteca, textos curtos, como crônicas, contos ou obras narrativas de pequena extensão, ou compostas por uma coletânea de lendas, fábulas, etc. Dessa forma esses textos podem ser lidos, analisados e discutidos coletivamente em curto espaço de tempo, durante uma atividade prevista. (Ferreira, 2009, p.76).

Os textos a serem analisados ainda podem ser escolhidos de forma democrática ou por meio de algum jogo que venha fomentar nos alunos o interesse de escutar essas pequenas narrativas.

Tanto Ferreira (2009), quanto Rasteli (2014) nos mostram que os profissionais de biblioteca devem estar engajados, juntamente do professor de português, nas práticas sociais de leitura e ambos os profissionais da educação devem programar mediações entre aluno e livro para o que distanciamento entre os mesmo diminua. Rasteli ainda diz que:

A realização de práticas de leitura na biblioteca exige sempre posicionamentos, conhecimentos, habilidades e criatividade por parte dos profissionais que nela atuam. Vê-se, então, que o bibliotecário é um elemento chave na formação de leitores. Em qualquer faixa etária, o incentivo à leitura deve ser assumido tanto para leitores em formação quanto para os já formados. (RASTELI, 2014, p. 18).

É preciso revigorar o trabalho feito nas bibliotecas brasileiras, assim como capacitar os profissionais que nela atuam. É necessário que a biblioteca escolar seja um ambiente agradável, mediador cultural e com acervo de qualidade que proponha o deleite literário, mas de cunho crítico, lúdico e reflexivo.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao analisar as teorias explanadas por Vygotsky e Piaget pelo permear desse estudo, percebe-se que a presença do lúdico no processo de ensino-aprendizagem contribui para a formação do cidadão de forma holística: aguça os aspectos cognitivos, contribui para o desenvolvimento psicomotor do aluno e o faz simular interações sociais – o que só tende a contribuir para a formação de um cidadão atuante.

No ensino de língua portuguesa, a ludicidade faz desenvolver as faculdades cognitivas do aluno que passam a compreender a língua numa perspectiva funcionalista.

Os jogos no ensino de português no Ensino Fundamental servirão para fixar conteúdos, ajudam na assimilação de regras gramaticais e auxiliam em aulas introdutórias. O lúdico-criativo do estudante deve ser fomentado, explorado para que o ensino seja produzido.

Técnicas educativas de cunho vertical e autoritário estão ‘fora de moda’ no século XXI e desestimulam os estudantes e os mesmos

acabam por não compreender as estruturas gramaticais que compreendem a língua materna.

Com essa reflexão, nota-se que bibliotecas escolares precisam ter um ambiente convidativo e com profissionais capacitados para que haja devida contribuição no processo de ensino-aprendizagem de português.

Entende-se que as teorias socioconstrutivistas tornam as aulas de português com um caráter eficaz, quando permitem a ludicidade. O lúdico propicia a produção de valores éticos que compreendem as interações sociais e a capacidade de observação no discente.

Os alunos das séries finais do Ensino Fundamental estão numa fase de transição – da vida de criança, para a vida de adulto – então, os jogos educativos que são de grande valia para as práticas pedagógicas no ensino de língua portuguesa. É necessário ignorar as linhas de pensamento que julgam os procedimentos educacionais recreativos apenas para as ciências exatas, pois, como foi visto no presente, é possível também ensinar brincando os conteúdos presentes nas áreas de linguagens.

## REFERÊNCIAS

FERREIRA, A leitura dialógica como elemento de articulação da biblioteca viviva. In: SOUZA, Renata Junqueira de (org.). **Biblioteca escolar e práticas educativas: o mediador em formação**. Campinas-SP: Mercado das Letras, 2009. p. 69-96.

LOPEZ, Diniz dos Anjos. **O Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem do modo oral da Língua Portuguesa no Tronco Comum: O caso da Escola Amor de Deus**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Estudos Cabo-verdianos e Portugueses) – Universidade Cabo Verde, Cabo Verde – Portugal, 2010. Disponível em: <<http://portaldoconhecimento.gov.cv/bitstream/10961/2059/1/O%20L%C3%BAdico%20no%20ensino-aprendizagem%20do%20modo%20oral%20da%20L%C3%ADngua%20Portu.pdf>> Acesso em 10 agosto 2015.

PADIAL, Karina. Estudantes contadores e escritores de causos: Com a tradição oral eles souberam as diferenças entre fala e escrita. **Revista Nova Escola**, v. 29, nº 276, outubro 2014.

pp. 62-65.

RAMOS, Santiago Daniel Hernandez-Piloto. **O jogo na perspectiva histórico-cultural:** sua importância no ensino e no desenvolvimento das funções psíquico superiores. Pró-Discente: Caderno de Prod. Acad.-Cient. Prog. Pós-Grad. Educ., Vitória-ES, v. 20, n. 1, jan./jun. 2014.

RASTELI, Alessandro. Biblioteca escolar: leitura e formação cidadã. **Revista Presença Pedagógica**, v. 20, nº 116, mar/abr. 2014. pp. 15-19

TAVARES, Bráulio. Sherlock, o primeiro detetive. **Revista Carta Fundamental**, nº 62, outubro 2014. pp. 20-23.

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

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.