

O LÚDICO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: RELATO DE EXPERIÊNCIA EM TURMAS DE 9º ANO DA E.F.M MIN. JOSÉ FERREIRA GOMES EM SOBRAL

Autor: MOURÃO, Jessé de Sousa¹

1 Aluno do Curso de Letras da Universidade Estadual Vale do Acaraú – UVA; Bolsista do Programa Institucional de Iniciação à Docência – PIBID-1.

Orientador: Prof^ª Ms. Francisca Geane de Albuquerque

Palavras-chave: Lúdico. Prática de Ensino. Ensino de Língua Portuguesa.

INTRODUÇÃO

Já é reconhecida a importância do estudo da Língua Portuguesa por parte de seus falantes e usuários, pois é através do seu uso que as relações sociais e comunicativas são efetivadas. Mas, também, é notório como muitas escolas e respectivos mediadores desse processo de aprendizagem ainda permanecem aquém do que se poderia chamar de um ensino eficaz.

Nesse sentido, o que destaco como mais faltoso é a insistência de muitos em trabalhar o ensino/aprendizagem da Língua Portuguesa (algo extremamente prático) através de métodos um tanto tradicionais que se prendem a meras transmissões verticais de conhecimento (do professor para o aluno), e valorizam postulados teóricos que se distanciam da realidade e de seu uso prático. Para isso, os estudos em Antunes, Freire e Leal foram de fundamental importância para esta investigação.

E percebendo essa insatisfação, principalmente por parte dos alunos, foi proposto o jogo e a atividade lúdica como meio motivador e prático de se estudar a língua. Assim foram desenvolvidas algumas atividades em duas turmas de 9º Ano da Escola EEFM Min. José Ferreira Gomes em Sobral, que valorizassem a participação e autonomia dos alunos para criar, experimentar e utilizar a língua em situações práticas e prazerosas.

OBJETIVO

Levar os alunos a se apropriarem de conteúdos da Língua Portuguesa através do lúdico, de forma que eles se sintam valorizados e interessados em aprender; promovendo assim a importância do aprendiz para a construção do

conhecimento, levando-o a se perceber não apenas como paciente, mas como sujeito imprescindível e responsável no processo do ensino e da aprendizagem.

METODOLOGIA

O método utilizado nessa pesquisa de campo é o experimental por meio de análise de documentos, que consiste em reproduzir um fato, fenômeno ou processo da realidade de forma controlada, com o intuito de descobrir os fatores que o produzem ou que por ele sejam produzidos (SANTOS, 2002), mediados pela coleta de informações em documentos resultados do que foi feito pelos alunos.

Dessa forma, algumas atividades em forma de jogo foram desenvolvidas e aplicadas em duas turmas de 9º Ano da já referida escola, com seis atividades diferentes em cada turma. De cada turma, apenas 50% dos alunos participaram; pois como é comum nesse tipo de pesquisa, experimentos são geralmente feitos por amostragem – conjunto significativo que constituem a amostra (SANTOS, 2002). Os alunos, então, realizaram as atividades, e no decorrer delas, eram feitos o monitorando e intervenção com explicações e ajudas, para que a atividades atingissem seu fim lúdico e educativo, a partir disso, os resultados foram sistematizados em gráficos e tabelas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Dos vários recursos lúdicos realizadas, foram selecionados três deles para apresentar nesse trabalho: “quebra-cabeça textual”, “cruzadinha textual”, e o “jogo das classes gramaticais”, já que foram os mais utilizados. No primeiro jogo, os alunos puderam exercitar a leitura e outros aspectos como coesão, coerência, período simples e compostos no texto, e até trabalho em grupo. Embora uns tenham conseguido mais rapidamente que outros, a atividade foi bem sucedida, pois os levou a analisar, por si mesmos, as estruturas que compõem um texto.

O segundo jogo, “cruzadinha textual”, constituído por três pequenos textos motivou os alunos a ler os textos e buscar neles as informações necessárias para preencher a cruzadinha. Através de leituras prévias dos

textos e explicações sobre os gêneros dos mesmos, os alunos puderam ler e interpretar os textos com muita facilidade.

Na última atividade, focamos as classes gramaticais, e foi percebido o quanto os alunos tinham dificuldade para reconhecer um substantivo, um adjetivo, um verbo etc. Durante a aplicação dos jogos, os alunos tinham que formar palavras de cada classe estudada. Muito tiveram dificuldades em apreender a noção de cada palavra, mas foi percebido, no final da brincadeira, como eles se sentiram motivados em reconhecer as palavras, e puderam aprender noções que ainda não tinham.

É interessante como até a indisciplina dos alunos diminuiu, pois eles perceberam uma oportunidade de agir, de ser sujeito no processo, através de atividades práticas. E entendemos com Piaget (1985, p.162) que “qualquer trabalho de inteligência repousa num interesse. O interesse não é outra coisa, com efeito, senão o aspecto dinâmico da assimilação.” E a brincadeira leva o aluno a aprender quase de forma inconsciente, e tem o poder de desenvolver na criança e no adolescente suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação e seus instintos sociais (PIAGET, 1985). Para outro teórico, Antunes (2003), o ser humano é dotado de múltiplas inteligências em suas dimensões lingüísticas, lógico-matemática, espacial, musical, sinestésico, naturalista, intrapessoal e interpessoal; e o jogo pode abranger a maioria delas. Portanto, o jogo, “a alegria, o humor, o prazer, são elementos essências à prática docente” (LEAL, 1997, p. 2).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização do lúdico no ensino nos permitiu ver como a aprendizagem pode dar-se de forma prática e prazerosa, onde os alunos não são meros seres passivos, mas sujeitos ativos na construção do conhecimento. E sendo o conhecimento, nesse caso, a Língua Portuguesa, mostra-se possível de ser aprendida de forma mais prática possível, visto que ela se dá por meios práticos e reais nas relações sociais. E o jogo se mostra um excelente meio de se fazer isso. O professor assume seu papel de mediador e monitor do conhecimento, e o aluno sua função de agente no desenvolvimento de sua própria aprendizagem. Como afirma Paulo Freire (1996), ensinar e aprender tem a ver com o esforço metódico e crítico do professor, desvelando a

compreensão de algo com o empenho igualmente crítico do aprendiz de ir entrando como sujeito em aprendizagem, no processo de desvelamento que o professor deve deflagrar. Acresça-se a isso o prazer da brincadeira, então o processo de ensino/aprendizagem transcorrerá eficiente e sem muitas dificuldades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes Necessários à Prática Educativa. 25 ed. São Paulo: Paz e terra, 1996.

LEAL, Regina Barros. **As Dimensões Educativas**. In. Revista Iberoamerica de Educación. 1997.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. 7 ed. Rio de Janeiro: Forense, 1985.

SANTOS, Antonio Raimundo dos. **Metodologia científica: a construção do conhecimento** 5. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.