

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atendo a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lída Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atendo a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lída Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) ***Dinâmica Lúdica– novos olhares***. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, ***Didática da Língua Portuguesa***. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, ***Ensino do Português e Interatividade***. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, ***Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos***. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, ***Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos***. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, ***Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos***, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, ***Jogo e educação***, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, ***Leitura & Colheita*** - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. ***Formando crianças leitoras***. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atendo a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atendo a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atendo a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D’OLIM Marote e Gláucia D’OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lída Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atendo a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lída Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atendo a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atendo a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atendo a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atendo a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lída Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontrar os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lúdia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atendo a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atendo a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lúcia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Glaúcia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) ***Dinâmica Lúdica– novos olhares***. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, ***Didática da Língua Portuguesa***. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, ***Ensino do Português e Interatividade***. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, ***Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos***. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, ***Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos***. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, ***Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos***, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, ***Jogo e educação***, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, ***Leitura & Colheita*** - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. ***Formando crianças leitoras***. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lída Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atendo a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atendo a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lídia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atento a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA.

LIMA, Fabiane Matias.

fab_ane1@hotmail.com

SILVA, Gilda Carla de Jesus.

Carlasilva1985@yahoo.com.br

JESUS, Lúdia Santos.

Lidiaaju2009@hotmail.com

AZEVEDO, Maria José. (Orientadora)

Profa. do Curso de Letras – Português da Universidade Tiradentes - UNIT

professoraazevedo@gmail.com

RESUMO

O lúdico vem sendo apresentado desde a pré história. A atividade lúdica surge como auxiliador na sala de aula com a função não de distrair e sim de instruir. Uma das formas de perceber a importância do lúdico no ensino é observar que quando na pré escola as crianças se envolve com jogos elas elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, desta forma estão se sociabilizando e aprendendo significativamente. Observamos que quando se fala em ensino da língua Portuguesa vem logo à mente regras difíceis, pois, os educandos sentem dificuldade de assimilar os conteúdos quando ensinados de forma tradicional. O lúdico deve ser usado para complementar e não para substituir padrões mais tradicionais, surge como outra forma de êxito tornando a escola mais interessante, os professores e a escola partem do pressuposto de que a motivação é algo que os alunos trazem ou não consigo para a escola. Com o lúdico o educador pode plantar essa motivação e interesse em seus alunos através de jogos, brincadeiras, tornando assim, o aprendizado mais leve e interessante. O lúdico surge como um método auxiliador em sala de aula ajudando o educador que necessita sanar as dificuldades e aprimorar a aprendizagem do aluno.

Zusammenfassung in Deutsch

Das Spiel wird seit der prähistorischen Zeit praktiziert. Dabei entpuppt sich das Spiel auch als Aktivität nicht nur zur Unterhaltung sondern auch als Instrument zum lernen. Ein Weg, um die Bedeutung des Spiels in der Lehre zu realisieren ist, wenn die Kinder im Vorschulalter mit Spielen, das logisches Denken einbeziehen und dient ebenfalls als Vorbereitung zur Verbesserung ihrer Kommunikation. Auf diese Weise kann Geselligkeit und Lernen in Verbindung beobachtet werden. Wir kommen zur Erkenntnis, dass beim Lernen der portugiesischen Sprache bei Regeln es bei den Schülern zu Schwierigkeiten kommt den Inhalt aufzunehmen, wenn der Unterricht in traditioneller statt findet. Das Spiel soll den traditionellen Unterricht nicht ersetzen, kann aber ergänzend eingesetzt werden. Mit dem spielerischen Unterricht ergibt sich eine weitere Möglichkeit die Schule noch interessanter machen. Damit ergibt sich für die Schüler, wie aber auch für die Lehrer eine neue Motivation zur Aufnahme des Lehrstoffes, diese Motivation bringt der Schüler mit sich da die Lernmethode nicht dem traditionellen Unterricht entspricht Mit dem spielerischen Element und der dadurch verbundenen Motivation wird das Interesse der Schüler geweckt und das lernen erleichtert. Das Spiel entpuppt sich als eine Hilfsmethode in der Klasse und hilft dem Lehrer, um die Schwierigkeiten zu beheben und das Lernen der Schüler zu verbessern.

INTRODUÇÃO

Esse artigo científico tem como finalidade alertar que é de suma importância o professor estar atento as necessidades dos alunos, no que diz respeito à aprendizagem. No mundo onde a globalização se faz presente na vida das crianças, jovens e adultos, tudo que precisam saber é exibido, muitas vezes sem nenhuma estratégia de ensino, fazendo com que o aluno não sinta prazer em ouvir o que o professor tem a transmitir e busque informações em meios não muito confiáveis.

Métodos atrativos devem ser elaborados para conquistar a atenção do educando, o lúdico, neste sentido, é um dos métodos mais requisitados. Diante dos estudos realizados, ficou claro que o lúdico pode ser trabalhado em qualquer disciplina, inclusive no ensino da língua portuguesa, desde que as atividades sejam bem elaboradas e adaptadas aos conteúdos, faixa etária e prontidão dos alunos.

Lúdico desde o início dos tempos

O lúdico é um assunto que vem sendo muito discutido no ambiente escolar. A palavra lúdico vem do latim *ludus* (ludo) que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e todas as atividades que utilizem diferentes tecnologias a favor da construção dos conhecimentos. Para que seja significativa deve existir um conceito a ser trabalhado.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental.

Negrine (2000) diz que o lúdico está relacionado à sua pré história de vida. Acredita que seja um estado de espírito e um saber que de forma progressiva vai sendo presente na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

Freinet (1998) denomina de "Práticas Lúdicas Fundamentais" não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Logo, para Freinet a dimensão lúdica é:

“(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina”. (pg.304)

O lúdico e sua função de instruir

A atividade lúdica tem a função de distrair e instruir. Percebe-se que brincando com jogos as crianças elaboram raciocínio lógico e melhoram a sua comunicação, elas desta forma estão se socializando e aprendendo significativamente. A escola tem como fundamental papel o dever de se empenhar e interagir no sentido de trazer e oportunizar os jogos educativos incentivando um aprendizado mais significativo.

É notório que o lúdico vem sendo estudado e discutido em tempo contemporâneo, mas desde a Antigüidade, esse estudo é feito pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já nascia com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicam alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, onde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Os jogos e a aprendizagem

Durante muito tempo acreditava-se que a aprendizagem acontecia através da repetição. Atualmente sabe-se que não existe ensino sem aprendizagem. Atualmente sabe-se que a aprendizagem ocorre quando acontece a ação facilitadora do professor que deve estar sempre em busca do conhecimento. O interesse do aluno passou a comandar o processo de aprendizagem, suas descobertas e experiências ajudam bastante no desenvolvimento desse processo forma-se uma parceria do professor gerador

de atividades instigadoras e eficientes e do aluno com experiências adquiridas ao longo de seus dias.

O jogo é peça fundamental na aprendizagem que estimula o interesse do aluno a descobrir e a desenvolver os assuntos. O professor nesse sentido aparece como o condutor que ajuda o aluno a construir novas idéias de uma forma prática e descontraída.

A aprendizagem significativa através dos jogos acontece quando o emprego deles é planejado cuidadosamente e que acompanhe o ritmo dos alunos, lembrando que o mais importante não é a quantidade de jogos, e sim, a qualidade deles. O entusiasmo do professor é fator crucial para motivar e contribuir para um bom desempenho do aluno, o jogo não deve ser associado apenas a brincadeira sem o intuito de aprendizado.

O lúdico na formação do professor

O processo de formação do professor é crescente e contínuo, portanto, a dimensão lúdica na formação do profissional é parte integrante de todo o processo, amplo, complexo e integral. É algo indissociável de auto-formação na relação concreta entre o estudo (técnico), entre a reflexão individual e entre a interação coletiva, isso dentro de um confronto de idéias e troca de experiências vivenciadas.

Segundo Feijó (1992) “ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O professor precisa descobrir e trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

“ A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Feijó (1992)

O lúdico no ensino da língua portuguesa

“Não ensine aos meninos pela força e severidade, mas leve-os por aquilo que os diverte, para que possam descobrir a inclinação de sua mente.”(Plantão, A República, V II).

A educação, em busca de um ensino mais eficiente, aderiu a técnicas prazerosas e inovadoras que cativam o interesse dos alunos. Uma das técnicas mais utilizadas é o lúdico. É necessário um bom planejamento para que se obtenha o resultado desejado, por ser uma técnica dinâmica o aprendizado torna-se agradável ao aluno, possibilitando uma maior interação entre alunos e alunos e professores. As aulas com jogos, competições e com muito dinamismo, estimulam os alunos a pensar, questionar sobre os assuntos ministrados, formando cidadãos críticos e criativos.

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades lúdicas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em mecanismo de potencialização da aprendizagem, essas atividades favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

O lúdico serve como uma forma para apresentar conteúdos através de propostas metodológicas fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. A dificuldade de levar o lúdico para a sala de aula pode estar relacionada ao fato de que durante muito tempo os alunos ficavam apenas sentados em suas carteiras, obedientes, silenciosos e passivos. E o papel da escola era **primeiro o dever, depois o prazer**. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos tempos atuais é abrir novos horizontes, novas perspectivas e melhores resultados de aprendizagem do aluno, é necessário acabar com as velhas regras escritas no quadro negro e despertar os alunos para novos caminhos.

O lúdico é importante para o ser humano em qualquer idade e não pode ser encarado apenas como distração. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, desenvolvimento pessoal, social, e cultural, colabora com a boa saúde mental, prepara para o estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. A ludicidade tem sido vista como um meio de ajudar na formação do ser humano, pois, entendemos que o educar não é somente repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros.

É oferecer várias ferramentas para que a pessoa escolha entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar, educar é preparar para vida. A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara a importância do lúdico.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. As contribuições das atividades lúdicas possibilitam aumentar a curiosidade, pois, permitem a formação do auto conceito positivo, o desenvolvimento integral do educando, já que através destas atividades eles se desenvolvem afetivamente, convivem socialmente e operam mentalmente. O que se busca no ensino através do lúdico é aprendizagem com prazer é formar educadores capazes de abrigar o brincar em sala de aula, não para voltarem a ser crianças novamente, mas para compreendê-las e a partir disto, interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com seus alunos.

Finalmente, a formação do educador capaz de jogar passa pela vivência de situações lúdicas e pela observação do brincar. Sem isto, o educador não se capacita a entender o significado e a extensão da brincadeira; logo, não

sabe como conviver com ela em seu trabalho pedagógico. Uma aula ludicamente inspirada não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. Como brincar é um modo particular de viver, é preciso aprender a brincar para viver com prazer e, por extensão, aprender com prazer. Assim como um jogo é tanto melhor quanto maior seu potencial instigador e seu espaço para a ação, a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico.

A tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos desta aula. Deste modo, arrebatados, professor e aluno evadem-se temporariamente da realidade, mas somente pelo tempo suficiente de pensar, imaginar, inventar, pois, o material necessário à atividade criativa é a própria realidade a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo. Para entender este ponto, é oportuno aprofundarmos a relação da cognição com o jogo. Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, no domínio lógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

O mais produtivo efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos. Como se vê, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos. Ao professor o jogo ensina como seu aluno aprende, se relaciona, levanta hipóteses, se expressa - é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva de quem aprende.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração. É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo. O objetivo da ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas

pedagógicas, de transmitir informação formas ultrapassadas ainda tão evidente nas escolas, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura diferente da tradicional e ser mediadores ante a produção de conhecimento.

Objetivos a serem alcançados com os assuntos sendo trabalhados na sala através de jogos:

- Fazer suas próprias descobertas por meio do brincar;
- Respeitar regras;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Autoconfiança;
- Concentração;
- Interação entre os alunos
- Lidar com frustrações se portando de forma sensata;
- Adquirir novas habilidades;
- Dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente;
- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Aprender a lidar com os resultados independentemente do resultado

Comentar os tópicos

Para desenvolver o lúdico na sala:

- Devemos assegurar-nos de que a sala é um espaço adequado e condicionado.
- A proposta tem que ser apelativa e divertida e adequar-se ao nível dos alunos com as quais trabalhamos, com novas formas de “fazer” e de “conhecer”.
- O aluno deve ser o protagonista, e o docente deve ser o mediador e motivador.

Conforme Moran- “A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais. Sobrevivem porque são os espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. A maior parte do tempo freqüentamos as aulas porque somos obrigados, não por escolha real, por interesse, por motivação, por aproveitamento. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com sua vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade, interesse. Precisa de bons gestores e educadores, bem remunerados e formados em conhecimentos teóricos, em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas, Educadores que organizem mais atividades significativas do que aulas expositivas, que sejam efetivamente mediadores mais do que informadores. É uma difícil mudança cultural, pois, demanda boa vontade e bom senso de cada profissional que está adaptado ao padrão que coloca o aluno apenas como um simples ouvinte. A escola precisa cada vez mais incorporar o humano, a afetividade, a ética, mas também as tecnologias de pesquisa e comunicação em tempo real. Mesmo compreendendo as dificuldades brasileiras, a escola que hoje não tem acesso à Internet estão deixando de oferecer oportunidades importantes na preparação do aluno para o seu futuro e o do país”.

A leitura

Na maior parte das escolas, a leitura é feita com freqüência e de forma restrita levada simplesmente como forma de decodificação de signos (apenas ler e escrever). Quando o professor não permite o diálogo da criança com o

texto à leitura é assim entendida como em sentido restrito. Observamos que a preocupação não é com o entendimento da leitura.

João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa falam que: “Basta partir da realidade da criança de seu pequeno mundo e convidá-lo a falar a respeito”.

O fato de convidar a criança a falar algo ou até mesmo contar uma história de forma espontânea já é um grande passo para que ela comece a desenvolver sua leitura de mundo. É importante que a língua escrita ensinada tenha haver com a realidade da criança para que apenas possamos somar conhecimentos aos poucos. No início esse desempenho será lento, porém, logo após ele crescerá de forma satisfatória.

Ao invés de ler para a criança é importante que o adulto leia junto com ela. A formação de um futuro leitor não depende apenas da escola, depende do meio vivenciado por ela como um todo e do incentivo recebido ao longo do seu crescimento. Os textos escolhidos devem ser variados, de interesse do aluno e que lhe acrescente algo, pois, se o aluno ler ou ouvir algo que não lhe interesse não terá o mínimo de estímulo para ouvir muito menos para produzir. Cada texto apresentado deve vir com uma nova roupagem e novos temas, sem jamais fugir do interesse dos alunos.

O livro didático deve ser levado em conta, porém, nada impede que o professor complemente o livro didático, procure desenvolver e examinar novas fontes de conhecimento a leitura feita pelo professor de forma expressiva ou uma leitura silenciosa feita pelos alunos. Deixar que o aluno escolha o livro de seu interesse na biblioteca faça essa leitura e conte sobre o que leu a seus colegas de classe, é um ótimo incentivo a leitura. Em algumas situações a leitura do aluno para a turma pode não acontecer com êxito por inibição do aluno em falar em público, porém, o professor pode ouvir essa leitura individualmente sem jamais deixar de incentivar que ele leia em público. O professor jamais deve deixar a leitura algo monótono e repetitivo, precisa sempre inovar em suas técnicas de ensino.

O texto

O ato de escrever deve ser planejado, pensado e selecionado. A escrita na escola deve em primeiro plano ser incentivada de forma espontânea e

essas formas espontâneas podem ser, por exemplo: um bilhete, um recado, e só depois passar para uma forma mais trabalhada, essas formas de se trabalhar podem ser usadas para que o aluno observe a importância da escrita de forma gradativa e não tome o ato de escrever como algo chato e cansativo.

Se o aluno observa no início de sua vida como “escritor” que deve seguir todas as regras de escrita será muito difícil que ele se apaixone pelo ato de escrever, uma das opções de escrita para os alunos é escrever histórias vivenciadas por eles. Que tal um diário coletivo, todos nós quando crianças tivemos um diário onde eram colocados todos os nossos segredos e trancados a chave. Porque não incentivar os alunos a escrever em um diário os fatos que todos podem saber para que possam ser lidos pela turma de forma coletiva ou individual. Todos ficariam curiosos em conhecer as histórias dos outros, seria um incentivo também para que eles escrevessem sua própria história. No decorrer do tempo das leituras e do uso social da escrita os alunos terão a noção do que escrever.

Para auxiliar na leitura depois da base é preciso que os professores ensinem a gramática que servirá dentro do contexto para uma melhor leitura e uma melhor escrita, deverá vir através de um trabalho minucioso e paciente, selecionando as normas e dosando sua apresentação de forma lúdica e indireta, enfatizando, a clareza, a precisão e adequação. Que tal após a produção de texto, observar através da leitura quais os erros gramaticais mais praticados e trabalhar com eles, não atrapalhando o conteúdo que deve ser trabalhado ao longo do ano, mais usando métodos para torná-los mais agradáveis.

Os alunos devem entender que a língua escrita é diferente da língua falada e que não se deve ter a língua escrita como certa e a língua falada está errada. O incentivo através de bons exercícios é a melhor forma de, por exemplo: fixar a grafia correta das palavras, cuidado com as regras teóricas, pois, elas podem complicar a vida dos alunos, há uma variedade de atividades lúdicas que podem auxiliar no bom desempenho da escrita. João Teodoro D'OLIM Marote e Gláucia D'OLIM Marote Ferro em Didática da Língua Portuguesa dá alguns exemplos e dois deles são os ditados:

Mudo: o professor escreve a palavra ou a frase na lousa, os alunos lêem em silêncio, o professor apaga e os alunos escrevem no caderno;

Compassado: o professor dita uma palavra, os alunos escrevem e imediatamente é feita a correção.

Já com os sinais de pontuação é preciso mostrar a importância deles na leitura e escrita, que uma leitura sem pontuação é defeituosa e é de difícil entendimento. Uma boa forma de mostrar os dois pontos da leitura é pedir que eles leiam o mesmo texto, primeiro sem pontuação e logo após o mesmo texto com pontuação.

O ensino da gramática deve ser utilizado como ferramenta e como um meio para alcançar o objetivo desejado e não como o fim de todo o processo. A técnica utilizada para o ensino da gramática precisa ser de forma simultânea, cooperativa e personalizada. A forma como o professor organiza a mensagem que quer transmitir ajuda bastante no desenvolvimento do aluno.

A leitura do texto deve seguir importantes etapas:

1. Apresentação de um texto escrito aos alunos, mediante a leitura em voz alta, feita pelo professor.
2. Leitura em voz alta, pelos alunos, de pequenos trechos do texto.
3. Análise do texto através de perguntas fechadas.

A opção do 3º ponto pode ser feita? Sim, porém, de forma a estimular o diálogo inicialmente. É preciso que os professores mudem o foco e não queiram apenas ensinar a ler mais a compreender, precisamos de leitores críticos.

Jogos Pedagógicos

Quanto mais confuso, menos se efetiva o ato educativo, a ideologia de relação de poder precisa ser quebrada para que o educador saia da posição de dono do saber onde a imposição do poder mecanicista predeterminado.

A nós educadores cabe o compromisso de apresentar o saber ao aluno e garantir sua educação. A educação lúdica está distante de ser algo ingênuo que tem como objetivo diminuir o tempo da aula com brincadeiras e diversão. Ela é mais uma opção de apresentação de conteúdo aos alunos, está sempre ligada ao conhecimento, auxiliando na elaboração do pensamento coletivo. Esses jogos lúdicos foram utilizados pelos Jesuítas eles os transformavam em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Os jogos integram uma prática que tem todo um sentido. Seus objetivos, além de explicar as múltiplas relações dos seres humanos e de auxiliar no ensino, ajudam na socialização dos alunos fazendo do ato de ensinar um compromisso consciente, intencional e de esforço sem perder a satisfação de ver os alunos aprendendo coisas novas sem se prender apenas ao quando branco e a fala do educador.

Na escola lúdica o aluno sente prazer em frequentá-la, em poder aprender coisas novas relacionando-as a seu mundo. O papel do professor pesquisador é de fundamental importância nesse processo, essa pesquisa pode ser feita através de leituras, cursos, entrevistas, palestras são essas pesquisas que lhe darão embasamento teórico para enfrentar o novo através de um caminho seguro.

Paulo Nunes Oliveira em Educação Lúdica pg. 72 e 73 (2003) fala em conhecimentos a serem desenvolvidos na escola lúdica em nível transdisciplinar e um deles é a linguagem oral e escrita. É fundamental comunicar-se, falar sobre acontecimentos do dia a dia, declamar poesias, ler textos em geral, relatar suas experiências e descobertas são importantes fontes de conhecimentos para os alunos.

Estabelecer uma sequência lógica do conhecimento a ser absorvido pelos alunos depende muito do educador. Fazer a linguagem oral é um instrumento poderoso de comunicação entre as pessoas, que estão envolvidas em sala de aula facilitando assim as condições de leitura e escrita. Fazem-se necessário que as crianças aprendam a gostar não apenas de estarem na escola para encontras os amigos, mais, também para aprender e se sentir bem na sala de aula. Os professores precisam ter uma liderança parceira para conduzir de forma satisfatória os alunos no processo de construção do conhecimento, incentivando o gosto pela busca desse conhecimento, ficar atendo a qualquer assunto que esteja sendo falado pelos alunos, seja em sala de aula ou fora dela para que possam desenvolver debates a partir do que é ouvido e o que é ouvido pode ser tido como de interesse dos alunos.

A fonte básica na escola em todos os componentes é a Língua Portuguesa, falada e escrita. A meta é transformar os alunos em bons ouvintes, interpretadores, locutores e escritores capazes de estabelecer relação de sentido, entendimento e poder de argumentação. A responsabilidade com o trabalho da língua falada e escrita é de professores e alunos. Na escola lúdica não existe apenas um método, mas, pontos em comum e a partir desses pontos que se obtemos os resultados.

Esse tipo de escola não busca apenas o que o aluno sabe ou não sabe, ela reflete e busca o interesse, a produção de conhecimento e reorganiza a busca de novas alternativas é o professor pesquisador, que não se acomoda com o que está pronto, mas, busca saber se o que está pronto está surtindo efeito ou se será preciso novas buscas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que fizemos menção, faz-se necessário afirmar que o lúdico é importante para uma melhoria na educação, estimulando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente, sendo uma grande forma de ajuda aos professores e principalmente proporcionando bons resultados. Cabe a cada professor, analisar qual conduta, quais atitudes devem ser tomadas por eles diante de sua sala. É preciso mudar para melhor, criar, incentivar, estimular os alunos, para que a aprendizagem seja prazerosa e eficaz.

BIBLIOGRAFIA

SCHWARTZ, GM (org.) *Dinâmica Lúdica– novos olhares*. Barueri, SP: Manole, 2004.

MAROTE, JOÃO TEODORO D'OLIM, *Didática da Língua Portuguesa*. 11ª. Ed. São Paulo, Editora Ática, 2003.

Richter, Marcos Gustavo, *Ensino do Português e Interatividade*. Ed. UFSM Inep.

Coord. Geral: Chiappini, Lígia, *Aprender a Ensinar com Textos dos Alunos*. 4ª. Ed. São Paulo, Editora Cortez, 2001.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos*. 11º. Ed. São Paulo, Editora Loyola, 2003.

Almeida, Paulo Nunes, *Educação lúdica- Técnicas e jogos pedagógicos*, 9ª edição, São Paulo, Loyola, 1998.

Brougère, Gilles, *Jogo e educação*, trad. Patrícia Chittoni Ramos, Porto Alegre, Artes médicas, 1998.

Rodrigues Reis, Luzia de Maria, *Leitura & Colheita* - Livros, leitura e formação de leitores, Editora Vozes, 2002.

Jolibert, Josette e colaboradores. *Formando crianças leitoras*. Porto Alegre, 1994.

MORAM, WWW.portalescolaconectada.com.br, 2008