

## **O LÚDICO COMO MOTIVAÇÃO NO ENSINO- APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA.**

**FARIAS**, Rose Clélia Reis  
rose.clelia@hotmail.com

**OLIVEIRA**, Josefa Simone Pires de  
simonepires08@yahoo.com.br

**PEIXOTO**, Dayse Mendonça  
dd.peixoto@hotmail.com

**MEIRELLES**, Cláudia de Souza Cardoso. (Orientadora)  
Graduada em Letras, prof<sup>a</sup>. Especialista em Metodologia do Ensino de Língua  
Portuguesa, prof<sup>a</sup> do curso de Letras da Universidade Tiradentes  
meirelles.claudia@yahoo.com.br

### **RESUMO**

Este artigo tem como objeto de estudo o lúdico nas aulas de Língua Portuguesa, a fim de que haja mudanças na metodologia, pois no ensino atual os conteúdos desta disciplina são abordados de modo tradicional trabalhando a gramática normativa, com regras e exceções. A proposta da ludicidade visa favorecer a aprendizagem dos alunos de forma deixar as aulas mais atraentes e dinâmicas. Com isso os alunos sentir-se-ão motivados a participar do processo de produção dos jogos e dinâmicas, dessa forma podem pôr em prática a criatividade, o raciocínio, a atenção preparando-se para tomar consciência de si mesmos, dos outros, da sociedade livre de tensões e imposições, interagindo assim, de forma confiante com o meio. Se o professor pensar numa forma de ensinar e construir com o auxílio do lúdico e do movimento criativo, criará novos modos de comunicação e estratégias relacionais oportunizando uma abordagem mais global do aluno, interagindo e equilibrando o seu sentir, pensar e agir.

**PALAVRAS-CHAVES:** Lúdico, Ensino, Língua Portuguesa.

# O LÚDICO COMO MOTIVAÇÃO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA

## A importância do lúdico

O tema escolhido “O lúdico como motivação no ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa”, tem como proposta desmistificar a idéia sobre aspectos da Língua Portuguesa, pois a disciplina é lecionada de modo tradicional, não observando as novas perspectivas de ensino, assim as aulas tornam-se monótonas. Os métodos tradicionais estão cada vez menos atraentes para o estudante, pois tem a necessidade de participar, questionar e atuar. Este artigo pretende mostrar novas metodologias para que os conteúdos sejam passados de forma eficiente e estimulante para os alunos, assim o verdadeiro sentido da educação só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-lo e tiver profundo conhecimento dos seus fundamentos.

O objetivo é dar alguns exemplos práticos de como relacionar os conteúdos de Língua Portuguesa a vivências em que o estudante poderá desenvolver algumas potencialidades, descobrir aplicações para o que precisam aprender, ter liberdade para criar como também atende a algumas necessidades sociais de inter-relação, respeito a regras, competição, cooperação; emocionais: de autocontrole, de desenvolvimento da capacidade criadora, de autoconceito, auto-estima, e valorização pelo desenvolvimento da capacidade de realização. Ao educador, dentro do enfoque construtivista, cabe o conhecimento dos objetivos propostos em cada jogo, a preparação prévia do material a ser utilizado e a experimentação antecipada para maior domínio da situação, que possibilite a antecipação de eventuais perguntas ou questionamentos por parte dos educandos.

A palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga, que

brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. “O Lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação.” (Santo Agostinho apud Neves, 1998 p.30).

O lúdico, na sala de aula, auxilia os conteúdos abordados em Língua Portuguesa, muitas vezes de difícil compreensão, tornando-se atrativos se forem abordados de maneira leve, com elaboração de textos desenvolvidos a partir da interdisciplinaridade e materiais pedagógicos para aplicar e facilitar o ensino-aprendizagem. Nesse sentido, para que haja um maior interesse, por parte do aluno, pela busca e pesquisa, faz-se necessário a utilização de recursos lúdicos, visto que estes procedimentos estimulam o cérebro, estabelecem relações e estratégias que são desenvolvidas com a ajuda do livro didático, preservando assim sua memória e capacidade cognitiva.

Na linha construtiva, a educação deve privilegiar o contexto sócio-econômico e cultural, reconhecendo as diferenças existentes entre os alunos; ter a preocupação de propiciar a todos os estudantes um desenvolvimento integral e dinâmico (cognitivo, afetivo, lingüístico, social, moral e físico-motor), assim como a construção e o acesso aos conhecimentos socialmente disponíveis do mundo físico e social. A educação deve instrumentalizar esses alunos de forma a tornar possível a construção de sua autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação.

As primeiras ações de professores apoiados em teorias construtivistas devem ser no sentido de tornar os ambientes de ensino bastante ricos em quantidade e variedade de jogos, para que os alunos possam descobrir conceitos inerentes às estruturas dos jogos por meio de sua manipulação. Esta concepção tem levado à práticas espontaneístas da utilização dos jogos

na escola. A sustentação de tal prática pode ser encontrada nas teorias psicológicas que colocam apenas no sujeito a possibilidade da aprendizagem.

São tais concepções de aprendizagem subjetivistas que colocam o conhecimento como produto de articulações internas aos sujeitos. Segundo essa visão, a atividade direta dos alunos sobre os objetos de conhecimento é a única fonte válida de aprendizagem, e assume, implicitamente, que qualquer tentativa de intervenção do professor para ensinar um conhecimento estruturado está fadada ao fracasso ou à produção de um conhecimento meramente repetitivo. (Coll apud Kishimoto, 2002, p.78)

A aprendizagem de Língua Portuguesa depende em grande parte da motivação. As necessidades e os interesses do aluno são mais importantes que qualquer outra razão para que ele se ligue a uma atividade. Para concretizar esses grandes objetivos, pensando na participação dinâmica do educando nesse processo, observando os interesses e necessidades, o educador deve ter bem claros esses objetivos. Assim, ao pensar em atividades significativas que respondam aos objetivos, é importante articulá-las de forma integrada, conforme seu processo de construção de conhecimentos.

Portanto, pensar em utilizar o lúdico como meio educacional nas aulas de Língua Portuguesa é um avanço para a educação, por isso tomar consciência desse processo requer, na verdade, mudanças nos professores de Português. Essas mudanças, porém, não acontecem de forma automática, são necessárias vivências pessoais para resgatar e incorporar o espírito lúdico nas aulas.

Da inter-relação entre os sentimentos, os afetos e as instituições na construção do conhecimento, a educação afetiva deveria ser a primeira preocupação dos educadores, porque é ela que condiciona o comportamento, o caráter e a atividade cognitiva do aluno. Os atos de sentir, pensar e decidir pressupõem um trabalho conjunto das dimensões cognitivas e emocionais do cérebro.

É incontestável que o afeto exerce um papel essencial no funcionamento da inteligência. Sem afeto não haveria interesse, necessidade, motivação e, conseqüentemente, não haveria inteligência. (Piaget apud Macedo, Petty & Passos, 2005, p.87)

O primeiro passo para poder trabalhar nessa perspectiva com os alunos, redescobrimo assim essa linguagem – a linguagem do lúdico – é a comunicação e a expressão. A educação lúdica não se limita a 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 mesma, dos outros e da sociedade. É saber aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que o aluno possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

No lúdico, manifestam-se ainda suas potencialidades e ao observá-las enriquecem sua aprendizagem, fornecendo através da metodologia adequada os nutrientes ao seu desenvolvimento. Por isso, o processo educativo da ludicidade ganha destaque em sala de aula, pois a interação afetiva ajuda mais a compreender e modificar as pessoas do que um raciocínio, repassado mecanicamente, já que essas atividades são utilizadas no processo do desenvolvimento humano fazendo-se presente e crescendo um componente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando o crescimento da criatividade no educando.

Sendo assim, o papel do lúdico está incluso na relação afetiva-emocional e também na aprendizagem, onde requer que o professor perceba estudos de caráter psicológico, como mecanismos mais complexos, típicos do ser humano, como a memória, a linguagem, a atenção, a percepção e a aprendizagem.

### **A aplicabilidade do lúdico como mediador no processo de ensino e participação do aluno**

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. Aplicado a Língua Portuguesa o lúdico desenvolve o aspecto da aprendizagem, do desenvolvimento social e cultural, colabora para uma boa saúde mental,

prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Baseando-se em Ricoeur (1992, p.87), no atual momento histórico há bastante inquietação por parte dos estudiosos sobre o rumo da educação, em que as capacidades metafóricas do sentir e do imaginar são evocadas para direcionarem a edificação do conhecimento. A metáfora do brincar faz o contexto do aprender.

Para conciliar a necessidade de jogar, que é irresistível no educando, com a educação que se deve dar-lhe, é necessário fazer do jogo um meio de educação. O jogo é um fim em si mesmo para o estudante e para o educador deve ser um meio. Daí o nome de jogos educativos, que tende a ocupar mais espaço na linguagem do ensino de Língua Portuguesa.

Num contexto de oficinas, jogos são propostos com o objetivo de coletar importantes informações sobre como o sujeito pensa, para ir simultaneamente transformando o momento do jogo em um meio favorável à criação de situações que apresentam problemas a serem solucionados. (MACEDO, 2000, p. 13)

Nas causas mais freqüentes das dificuldades encontradas no processo ensino-aprendizagem de Português, tanto por parte dos educadores como dos educandos foi constatado que muitos estudantes desconhecem seus potenciais porque não tem a oportunidade de experienciá-lo, e, ao fazê-lo aumentam sua auto-estima. Como seres capazes de realizar e de inventar, incorporam alguns valores essenciais à construção do conhecimento.

Nesse contexto, por parte dos educadores, podem passar conteúdos e realizar avaliações de forma mais atraente e motivadora, e, pela confecção de jogos, atingirem diferentes objetivos simultaneamente. As atividades lúdicas se propõem a desenvolver habilidades tão importantes para a realização de muitas tarefas na vida. Raciocinando, criando hipóteses, aplicando-as e verificando os resultados. Essas etapas de algumas atividades colocam o aluno em contato com a realidade, preparando-o para as situações-problema.

A passagem de um papel passivo para um papel ativo é o mecanismo básico de muitas atividades lúdicas. Reduz o efeito traumático de uma experiência recente e deixa o indivíduo melhor preparado para ser submetido novamente ao papel passivo, quando necessário. Isso explica, em grande parte, o efeito benéfico da brincadeira. (Peller apud Kishimoto, 2002, p.68)

De acordo com as abordagens psicogenéticas, o ponto de partida é o entendimento de que o indivíduo é o centro na busca pelo seu próprio conhecimento e a aprendizagem é o produto da atividade do sujeito e depende do desenvolvimento de suas estruturas cognitivas. Nesse sentido, o professor construtivista tem um novo papel: é ele que desestabiliza, que estimula, que promove oportunidades do aluno realizar suas trocas com o meio social, que desequilibra, que desafia, enfim, ele deixa de ser o detentor de todo saber e autoridade para se tornar um interlocutor que auxilia na busca de soluções para os conflitos cognitivos ou, assume o papel de mediador.

A imitação através do jogo, a busca de compreensão de regras, tentativa de aproximação das ações adultas vividas no jogo estão de acordo com pressupostos teóricos construtivistas que asseguram ser necessário a promoção de situações de ensino que permitam colocar o aluno diante de atividades que lhes possibilitem a utilização de conhecimentos prévios para a construção de outros mais elaborados.

Prever e montar estratégias são aspectos de raciocínio fundamentais para a ampliação da visão de mundo. É necessário ter oportunidades para vivenciar situações que exijam essas habilidades, a fim de colocar em prática tudo o que for apreendido em sala de aula. É preciso coincidir o momento de confecção e do jogo exatamente com o momento oportuno de ensino do conteúdo, para que a relação entre a teoria e a vivência prática se transformem em verdadeiro aprendizado. Durante o processo que envolve a confecção e o jogo, surgirão situações inesperadas, pois cada momento é único e possui características próprias. A partir daí o professor poderá ter novos objetivos a alcançar, criando muitas possibilidades para ampliar os recursos mediante a confecção.

O brinquedo, o jogo, o aspecto lúdico e prazeroso que existem nos processos de ensinar e aprender não se adéquam nas concepções tradicionalistas de educação que priorizam a aquisição de conhecimentos, a disciplina e a ordem como valores primordiais a serem cultivados na escola. Esta dificuldade em olhar de modo inovador aspectos fundamentais e específicos da escola contribui para limitar as ações que realmente colaborem para a efetivação de mudanças significativas nas práticas pedagógicas.

O professor de Língua Portuguesa tem que pensar numa nova forma de ensinar e construir com o auxílio do lúdico e do movimento criativo, como o jogo, por exemplo, e criar novos modos de comunicação e novas estratégias relacionais dentro da sala de aula. Assim, oportunizará uma abordagem mais global do aluno, integrando e equilibrando o seu sentir, o pensar e o agir.

Assim, é com a forma lúdica que podemos tornar eficiente o processo ensino-aprendizagem, à medida que visa um desenvolvimento globalizado, inter-relaciona diversas áreas do conhecimento e atende a demanda do aprendiz, de forma que este seja sujeito ativo no processo. Os professores de Língua Portuguesa muitas vezes não conseguem mais atrair a atenção ou motivar seus alunos, ou ainda, fazer com estes participem mais das aulas, uma vez que se o educando mudou, o educador precisa mudar. Os métodos tradicionais de ensino estão cada vez menos atraentes para o discente, dessa forma não há participação, questionamento e nem atuação do mesmo. Portanto, o docente deve preocupar-se em saber como o aluno aprende do que como ensiná-lo.

Deve-se ressaltar a importância do jogo como não sendo qualquer tipo de interação, mas sim, uma atividade que tem como traço fundamental os papéis sociais e as ações destes, derivadas em estreita ligação funcional com as motivações e aspectos propriamente técnico-operativo da atividade. (Machado, apud Brougère, 2004, p.112)

O jogo didático contribui indiretamente na educação, permitindo ao aluno displicente ser mais eficiente em seus exercícios e prendendo mais a sua atenção. O interesse que o aluno



manifesta ter pelo jogo deve ser utilizado para uma boa causa, o professor tem que se apossar desses artifícios pedagógicos para prender a atenção do educando, assim permite ao educador explorar a personalidade do adolescente. “Os jogos são a expressão do despertar das faculdades do corpo e do espírito; são por si mesmos uma ocasião de experiência e uma preparação para a vida.” (FROEBEL apud Neves, 1999, p. 187)

Devido à complexidade da inter-relação que envolve os aspectos afetivos e cognitivos da aprendizagem, o mediador deve desenvolver com o aluno uma relação de respeito mútuo, de afeto e de confiança que favoreça o desenvolvimento de sua autonomia. Um clima sócio-afetivo tranquilo e encorajador, livre de tensões e imposições, é fundamental para que este aluno possa interagir de forma confiante com o meio, saciando sua curiosidade, descobrindo, inventando e construindo o seu conhecimento.

Ao sentir que as vivências lúdicas podem resgatar a sensibilidade, até então adormecida, ao perceber-se vivo e pulsante, o professor faz brotar o inesperado, o novo e deixa cair por terra que há lógica na racionalidade, assim permite o construir alicerçado no afeto, no poder fazer, sentir e viver. (Santin, 1990, p.192)

As metodologias aplicadas devem dar ênfase no “brincar”, facilita o ensino-aprendizagem através de jogos, brincadeiras, na fantasia e no encantamento, permitirá que o aluno construa seu conhecimento por meio da alegria e do prazer de querer fazer. Dessa forma, percebe-se que se o professor não aprende com prazer não poderá ensinar com prazer. É isso que deve ser feito na prática do docente, dando ênfase à formação lúdica: ensinar e sensibilizar o professor para que, através de atividades dinâmicas e desafiadoras, despertem no discente o gosto e a curiosidade pelo conhecimento.

## **Entendendo o lúdico e o seu desenvolvimento metodológico no ensino de Língua Portuguesa.**

O lúdico como proposta de motivação e participação no ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa foi escolhido devido aos problemas encontrados na prática docente da disciplina, onde a principal preocupação do professor é dar condições aos alunos de entenderem com maior facilidade os conceitos e os conteúdos de Português, já que existe uma enorme indiferença, medo e preocupação por parte dos alunos diante da disciplina.

Acredita-se que o lúdico é uma proposta positiva para o incentivo e domínio lingüístico, para tanto é necessário que além de conhecer etapas que os indivíduos passam para aprender a ler e a escrever, nota-se a questão do ensino tradicional da gramática normativa, com suas regras e exceções, confundindo o aluno e ainda tornando as aulas de Língua Portuguesa exaustivas.

Portanto, ao colocar atividades lúdicas, no processo educativo, nesse caso, nas aulas de Português, o professor acrescenta um ingrediente indispensável ao aprender do educando: o raciocínio. Sendo assim, com a prática associada aos conteúdos interligados à Língua Portuguesa, o aluno além de expor suas potencialidades, satisfaz certas curiosidades, traduzindo-as para a dimensão de suas possibilidades e necessidades. Cabe, então, ao educador o papel de aplicar a ludicidade em sua metodologia, já que esta oferece um caminho estimulador e enriquecedor para se atingir uma totalidade no processo o ensino, pois a metodologia do brincar é a ludicidade do aprender.

O docente além de dar abertura às práticas inovadoras, precisa desbloquear resistência entre seus conteúdos e os alunos. É com o lúdico que ele encontrará subsídios para trabalhar melhor sua disciplina e logo controlar suas limitações. Desse modo, valorizando a criatividade, a formação lúdica interdisciplinar tem no jogo ou nas brincadeiras uma fonte dinamizadora. É nesse sentido que Lopes (2002, p.22) diz, “se os conteúdos pragmáticos

tiverem uma aplicabilidade prática, terão maior probabilidade de serem apreendidos do que as teorias soltas e muitas vezes transmitidas de maneira incompreensível e desestimulante”.

É necessário para o educador de Língua Portuguesa, incluir na sua metodologia de ensino, o “espírito de brincar”, ou seja, uma experiência que certamente dá mais sentido às suas tarefas e aos conteúdos. Com isso, além de fazer com que a aprendizagem seja satisfatória, ele encontra nos modos lúdicos uma nova forma de construir conhecimentos e de saber observar melhor uma situação. Essa maneira inovadora também contempla outros aspectos, como aprender a olhar o que é produzido, corrigir erros de ortografia, pontuação ou concordância, antecipar ações e ainda coordenar informações.

Acredita-se que disponibilidade e motivação são agentes internos que podem e devem ser construídos com a participação efetiva do professor e conseqüentemente dos alunos, já que alguns destes estão desestimulados e desinteressados em fazer. No entanto, é preciso investigá-los utilizando atividades lúdicas como desencadeadores e como despertadores de ações até mesmo não percebidas pelos educandos como possíveis de serem produzidos por si próprios. Aos poucos, eles vão incorporando esse novo modo de pensar e agir e vão aprendendo que os recursos mobilizadores nas situações de “brincar” são propriedades deles, podendo ser transferidos para outros contextos. Essa atitude tem como conseqüência contribuir para a construção e o desenvolvimento de atitudes favoráveis à sua aprendizagem, que é o objetivo maior.

Há ainda, diversos gêneros textuais que podem ser trabalhados atendendo as diferenças individuais e assim o educando varia os temas de acordo com a interdisciplinaridade. Sendo assim, com a dramatização é possível utilizar a oralidade, trabalhando a expressão e a desinibição do aluno. O professor ainda pode aproveitar-se desse recurso lúdico para levar os diálogos do texto para sala de aula, destacando conteúdos da disciplina como a pontuação e interjeições na observação feita as emoções passadas durante a

apresentação (espanto, tristeza, alegria). Assim todas as histórias, lendas, mitos, crônicas, poemas e músicas prestam-se a essa atividade.

Entretanto, para representar é necessário que os alunos tenham entendido e interpretado o enredo. Como exemplo, pode ser trabalhado o texto poético “Morte e Vida Severina” de João Cabal de Melo neto sendo lido e interpretado, abrangendo dessa forma várias disciplinas: Língua Portuguesa, História e Geografia. O mesmo tema “desigualdade social” pode aplicado também em músicas como: “Cidadão” de Zé Ramalho, despertando no educando a sonoridade, conhecimento de mundo e o tema que a cerca. Dessa maneira, no gênero poético é encontrado o mesmo assunto na poesia: “O Bicho” de Manuel Bandeira ou ainda a poesia concreta de Augusto de Campos: LIXO-LUXO. No mesmo aspecto, pode ser observada a imagem de Cândido Portinari retratada em “Vidas Secas” de Graciliano Ramos.

*Cidadão*  
Zé Ramalho

Tá vendo aquele edifício moço  
Ajudei a levantar  
Foi um tempo de aflição, era quatro condução  
Duas pra ir, duas pra voltar  
Hoje depois dele pronto  
Olho pra cima e fico tonto  
Mas me vem um cidadão  
E me diz desconfiado  
"Tu tá aí admirado ou tá querendo roubar"  
Meu domingo tá perdido, vou pra casa entristecido  
Dá vontade de beber  
E pra aumentar meu tédio  
Eu nem posso olhar pro prédio que eu ajudei a fazer (...)

LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO  
 LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO  
 LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO  
 LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO  
 LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO  
 LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO  
 LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO  
 LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO  
 LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO  
 LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO LUKO

Augusto de Campos

### *Bicho*

Manuel Bandeira

Vi ontem um bicho  
 Na imundície do pátio  
 Catando comida entre os detritos

Quando achava alguma coisa,  
 Não examinava nem cheirava:  
 Engolia com voracidade.

O bicho não era um cão,  
 Não era um gato,  
 Não era um rato.  
 O bicho, meu Deus, era um homem.

### *Retirantes*



*Cândido Portinari.*

Analisando outra perspectiva possível em Língua Portuguesa, as produções de texto podem ser baseadas em paródias, as quais o aluno usa o pensamento lógico, a criatividade e amplia o vocabulário. Já no âmbito gramatical, é possível utilizar diversos recursos lúdicos, como o “bingo de português”, no qual o professor pode trabalhar nas cartelas nomes que refere-se a classes gramaticais, formação de palavras, acentuação gráfica, ortografia entre outros conteúdos de Português. Cada aluno dá um exemplo de palavra referente ao assunto estudado, e com todos os nomes em mãos o professor faz o sorteio, ganhando assim quem preencher toda a cartela.

Outra atividade lúdica consiste num “jogo de balões”, este que será uma forma de questionamento diferente, o qual as perguntas podem ou não valer parte da nota, estão dentro de cada balão. O aluno então escolhe um balão tendo que responder a pergunta encontrada, sendo assim uma forma divertida e interessante de se aprender.

Cada jogo ou metodologia de ensino apresenta, dentro dos objetivos, uma ou mais características, para que o profissional possa escolher o jogo mais apropriado para o momento educativo a que se propõe. Dentro de um grupo, porém, muitas vezes se faz necessário reunir uma série de objetivos que atinjam os participantes de forma individual ou grupal. Para isso, o educador pode fazer um planejamento em que a utilização de dinâmicas tenha um efeito gradual e globalizante dentro dos aspectos desenvolvidos em cada atividade.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Sendo assim, agindo com esse método, o ambiente da sala de aula é influenciado diretamente, pois colocam os alunos como agentes de seus próprios conhecimentos, autores de suas ações e, portanto, tornam-se mais responsáveis e envolvidos com aquilo

que aprendem ou produzem. Os educandos, como parte fundamental do processo de amadurecimento, devem ser colocados em contato com situações desafiantes e regradas, melhorando assim suas condutas e atitudes. Nesse sentido, o professor de Português, além de cumprir sua tarefa, ainda consegue modificar a relação negativa que é estabelecida entre os estudantes, ao lidar com suas obrigações ou diante do medo da disciplina Português. Então, praticar o lúdico e refletir sobre suas implicações, pode ajudar a recuperar o “espírito do aprender” que, muitas vezes, está escondido nos conteúdos da disciplina trabalhada.

Baseando-se nessa metodologia aplicada ao ensino de Língua Portuguesa, o professor pode em suas aulas, ao utilizar tipos de textos, explorar todas as atividades de linguagem oral que ajudam aos alunos a enriquece seu vocabulário, facilitando e aumentando sua capacidade de compreensão do texto lido e de sua comunicação. Isso é possível graças à troca de conhecimento que essas atividades propiciam. Tratando-se de fábulas e apólogos, gêneros textuais com diálogos curtos e narrativas com fundo moral, o docente pode fazer leituras dramatizadas e uma interpretação, fazendo assim com os discentes sejam estimulados a desenvolver atitudes de solidariedade, compreensão com os semelhantes e a prática do bem.

As contribuições da psicologia de cunho sócio-interacionistas estabelecem novos paradigmas para a utilização do lúdico na escola. Esta concepção acredita no papel do lúdico na produção do conhecimento, considera-o como impregnado de conteúdos culturais e que os sujeitos fazem para adquirir conhecimentos de forma leve. Dessa forma, o individuo sai desta experiência didática em direção ao contexto social sensibilizado para assumir-se “significador” dos papéis que desempenha, para o “ato criador’ e para a importância desses recursos no preparo e no exercício da criação docente”. Com Kishimoto (2002) pode-se entender que “o lúdico é a brincadeira em ação”.

Segundo Paulo Nunes de Almeida, “a educação através do lúdico integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade”.

Durante o processo que envolve o planejamento e execução, surgirão situações inesperadas, pois cada momento é único e possui características próprias. A partir daí o professor poderá ter novos objetivos a alcançar, criando muitas possibilidades para ampliar os recursos mediante a produção das atividades.



## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. 9 ed. São Paulo: Loyola, 1998.

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à Metodologia do Trabalho Científico**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2001.

BROUGERE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CALADO, Isabel. **A Utilização Educativa das Imagens**. Portugal: Porto, 1994.

ENEIDA, Maria & HOLZMAM, F. **Jogar é preciso – Jogos espontâneo – criativo para famílias e grupos**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

FAZENDA, Uvani Catarina Arantes. **Interdisciplinaridade: um projeto em parceria**. São Paulo: Layola, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira a educação**. 6 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

KOTHE, Siegreid. **Pensar é divertido**. Tradução de Tomas Jonhamn Burchard. São Paulo: Cortez, 2002.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**, 5 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia. **Aprender com jogos e situações-problemas**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NEVES, Lisandra Olindra. [www.centrorefeducacional.pro.br/luticoint](http://www.centrorefeducacional.pro.br/luticoint). Acessado em 26/11/2005.19:37.

RAMALHO, Zé. **Coleção 20 Super Sucessos**. Vol: II: Rio de Janeiro, 1997.