

**RUMO À CONSTRUÇÃO DE UM NOVO PROCESSO DE
ENSINO/APRENDIZAGEM EM LÍNGUA PORTUGUESA: O TEXTO LÚDICO**

Fabiana Martinheiro*

fabiana_martinheiro@hotmail.com

RESUMO

O presente artigo apresenta um trabalho que foi desenvolvido como projeto monográfico de conclusão de graduação em Letras pela UERJ em 2007.

O objetivo dessa apresentação é propor e dividir com outros profissionais da área uma nova maneira de ensino/aprendizagem em Língua Portuguesa nos níveis fundamental e médio, aliando o trabalho com os textos à ludicidade de forma a dinamizar as aulas e provocar mudanças na relação professor X aluno, ensino X aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino; Aprendizagem; Mudanças, Textos; Lúdico.

Introdução

Ao analisar o impacto causado pelo ensino de Língua Portuguesa em sala de aula e presenciar o quanto essa disciplina é vista com “repugnância” pelos alunos, tanto nos Ensinos Fundamental e Médio, decidi repensar esse ensino oriundo de uma prática pedagógica ultrapassada para os moldes atuais. Haja vista que temos, de um lado, a escola tradicional com seus métodos e práticas ditatoriais, excludentes e conteudistas, muito parecida com as escolas do séc. XIX, e do outro, alunos que vivem no século XXI, a era da informática, da tecnologia, na qual as informações são transmitidas em questão de segundos e há total interatividade entre tudo. Esses alunos são massacrados e se sentem entediados com uma gama de informações que para eles são desestimulantes, já que a

* Licenciada em Letras pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) desde 2008. Pós-graduanda em Educação Pedagógica e Educacional pela Universidade Cândido Mendes.

metodologia das aulas é ultrapassada, destituída dessa interatividade com o mundo atual, sem uma relação com a prática diária, ou seja, o dia-a-dia deles. Não é à toa que frases do tipo: “Ai que saco, pra que vai me servir aprender isso?” saem da indignação dos alunos com as aulas.

A partir daí, comecei a pensar o que eu, como futura professora de Língua Portuguesa e Literatura, poderia fazer para modificar essa estrutura pedagógica obsoleta, porém vigente no ensino dessas disciplinas.

Dessa forma, ao longo da vida acadêmica conceitos como gêneros textuais, textualidade, avaliação da aprendizagem, práticas pedagógicas e ludicidade me fizeram pensar, analisar e questionar a minha função como educadora, ou seja: como ensinar para proporcionar o aprendizado em língua portuguesa nos dias atuais, sem ser de uma forma tradicional, mas sem fugir do conteúdo em si, ou seja, a língua (gramática)?

Acredito que possa haver na aliança da textualidade com a ludicidade uma proposta voltada para a construção de um novo processo no ensino/aprendizagem da Língua Portuguesa.

Textualidade, como explica a Professora Maria da Graça Costa Val (FALE/UFMG), é entendida como o “conjunto de características que fazem com que um texto seja um texto, e não apenas uma seqüência de frases.” (Língua portuguesa em debate, pág. 34) .

Ludicidade vem do termo lúdico, originado da palavra latina “ludus”, que significa jogo. Entretanto, o termo lúdico não se encontra confinado à sua origem: o jogo, o brincar. Caracteriza-se também por fazer parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

Segundo Luckesi são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis. Na atividade lúdica, o que importa não é somente o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido.

O que estou propondo é que, se quero construir um novo método educacional, devo primeiramente trazer para a sala de aula a ludicidade. Assumir essa postura significa utilizar a sensibilidade, ter um envolvimento maior com os alunos, que requer compromisso com o processo de formação dos educandos.

É fato concreto que a escola tradicional, centrada na transmissão de conteúdos, não comporta um modelo lúdico.


Se pretendo “quebrar” esse modelo conteudista e massacrante que vê os alunos como meros recebedores de informações; se quero que meus alunos não sejam robôs, contudo, seres humanos críticos, que raciocinam, compreendem e tiram suas próprias conclusões do mundo; se almejo que eles aprendam a língua portuguesa percebendo a importância desta, já que está em tudo que nos cerca, devo trazer para a sala de aula uma atividade que pode ser utilizada ludicamente, que é a textualidade.

Acredito que ao trazer para a sala de aula não só textos literários (poemas, contos e romances) mas também, textos não literários (quadrinhos, textos de jornais, charges, tirinhas, peças publicitárias e letras de músicas) como peças fundamentais do processo de ensino estaremos proporcionando aos alunos uma nova experiência não somente de aprendizado educacional, mas proporcionar também desenvolvimento pessoal. Desse modo, acredito ser possível fazer o aluno experimentar/vivenciar a importância da língua portuguesa em suas vidas.

É preciso que os alunos percebam o sentido daquilo que estão aprendendo, e esse sentido pode ser alcançado ao utilizar o texto como um todo, não somente como um pretexto, mas que percebam a unidade de sentido que existe a fim de entenderem como a língua está se manifestando. Não é produtivo continuar ensinando como se fizesse uma espécie de autópsia da língua, ou seja, arrancando pedaços para serem examinados. Faz-se necessário o entendimento das entrelinhas, porque um adjetivo, por exemplo, se encontra naquele momento do texto.

Portanto, não pretendo desconsiderar a gramática com suas regras, porém quero que elas tenham sentido e vida, tornando-se mais agradáveis e fáceis de serem assimiladas. Quero trazer para o mundo atual o ensino/aprendizagem de língua portuguesa. Sei que não será uma tarefa das mais fáceis e tenho total consciência de que mais importante, que o tipo de atividade proposta, é a forma como ela será orientada e experienciada, e o porquê de sua realização.

Referencial Teórico:

Língua Portuguesa	4a série	8a série
	61% dos alunos não conseguem identificar as principais idéias de um texto simples	60% não sabem interpretar um texto dissertativo

O quadro acima é a ilustração bem clara de como está o processo de ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa no ensino público do país.

As crianças estão chegando às 4ª e 5ª séries sem saberem ler e escrever. Em junho de 2006, o Ministério de Educação (MEC) divulgou os resultados da Prova Brasil, realizado em 2005, e é intrigante que esses dados não tiveram muito destaque pela mídia, o que mostra que a baixa qualidade da Educação nacional é um assunto no qual ninguém mais se questiona.

É grave constatar que os estudantes concluem a 8ª série dominando apenas os conteúdos da 4ª. Na avaliação de Língua Portuguesa, isso significa que eles não conseguem interpretar uma notícia de jornal, identificar a idéia principal de um texto ou reconhecer o sentido de uma metáfora.

Em uma pesquisa nacional conduzida pelo Instituto Paulo Montenegro, foi revelado que 74% dos brasileiros são analfabetos funcionais, ou seja, não conseguem ler uma notícia de jornal ou revista, ou seja, não compreendem nada mais complexo que um texto escrito informalmente, como um bilhete ou uma carta.

Esse dado é assustador, mas é realmente a realidade do processo educacional em Língua Portuguesa do nosso país. Dessa forma, colocando em números, de cada quatro pessoas, só uma é capaz de entender o que está escrito em qualquer texto um pouco mais complicado, como uma notícia de jornal.

Esses problemas no ensino de Língua Portuguesa são gerados também pelos baixos salários oferecidos aos professores, que acabam provocando desestímulo e com isso muitos professores faltam ou não se preocupam em ensinar com qualidade, fingem que ensinam. E um dos fatores que agravam a situação é que muitos professores não possuem qualificação suficiente para ensinarem a disciplina.

Para comentar o processo ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa, é preciso também conhecer e analisar o que são os PCN e quais são as propostas apresentadas para a disciplina Língua portuguesa.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN foram criados pelo Governo Federal como referências de qualidade para os Ensinos Fundamental e Médio do país. O objetivo é propiciar subsídios à elaboração e reelaboração do currículo, tendo em vista um projeto pedagógico em função da cidadania do aluno e uma escola em que se aprende mais e melhor.

Os PCN foram elaborados para serem uma proposta inovadora e abrangente, buscando desempenhar formas de unificação entre o ensino e a sociedade, além de apresentar idéias do "que se quer ensinar", "como se quer ensinar" e "para que se quer ensinar". Segundo a proposta do governo, eles não devem ser vistos como um monte de regras, e sim um pilar para a transformação de objetivos, conteúdo e didática do ensino.

Os PCN de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental, por exemplo, se dividem em duas partes: *apresentação da área de língua portuguesa*, em que se discutem questões sobre a natureza da linguagem, o ensino dessa disciplina (objetivos e conteúdo) e a relação texto oral-escrito / gramática; e *Língua portuguesa no terceiro e no quarto ciclos*, em que aparecem os objetivos e conteúdos específicos dessa fase, divididos em prática de escuta de textos orais / leitura de textos escritos, prática de produção de textos orais e escritos e prática de análise lingüística.

Um aspecto abordado nos PCN e que possuem bastante relevância é a importância que deve ser dada ao trabalho com textos produzidos pelos próprios alunos. Dessa forma, é proposto que as redações feitas em sala de aula, meramente como uma avaliação, tenham um objetivo mais amplo. Deve ser utilizado como material de apoio aos professores, e sugerem que seja proposto a refacção desses textos pelos alunos como exercício de análise lingüística e prática textual. Assim, será possível mostrar aos alunos que eles são capazes de produzirem textos e que a gramática não é inacessível. Além de ser uma ótima atividade para propor a reflexão sobre língua e linguagem, comparando textos orais e escritos, diversificando os gêneros, o que contribuirá aos alunos a percepção das variações lingüísticas.

OS PCN enfatizam que não se deve organizar o ensino em unidades formatadas, ou seja, divididos em texto, tópicos de gramática e redação, fechadas em si mesmas de maneira desarticulada. O ideal é que as atividades propostas em sala de aula devam

considerar as especificidades de cada uma das práticas de linguagem em função da articulação que estabelecem entre si.

Propõem então, a articulação da produção do texto à de análise lingüística, através da seleção de textos para a leitura ou escuta. Isso propiciará aos alunos a construção de elementos cada vez mais sofisticados sobre o funcionamento da linguagem.

Essa proposta se baseia na importância que tem a leitura, que é um processo importantíssimo no qual o leitor trabalha a compreensão e interpretação do texto. Mas enfatizam a necessidade de não confundir a atividade da leitura com uma atividade de extração de informações. Deve ser feito um trabalho “combinando estratégias de decifração com estratégias de seleção, antecipação, inferência e verificação”.¹

Os alunos devem ser capazes de ler e produzir textos de diferentes gêneros, e é através dessas atividades que será possível ao aluno o desenvolvimento do senso crítico e analítico: “Capazes de produzir textos coesos e coerentes considerando o leitor e o objeto da mensagem começando a identificar o gênero e o suporte que melhor atendem a intenção comunicativa”.²

Quanto a esse aspecto apontado da importância da leitura no processo de formação do leitor/aluno os PCN orientam:

Nessa condição, o professor deve preocupar-se com a diversidade das práticas de recepção dos textos: não se lê uma notícia da mesma forma que se consulta um dicionário; não se lê um romance da mesma forma que se estuda. Boa parte dos materiais didáticos disponíveis no mercado, ainda que venham incluindo textos de diversos gêneros, ignoram a diversidade e submetem todos os textos a um tratamento uniforme. (PCN)

Após a leitura de todos os dados acima, chega a ser uma triste ironia o que está acontecendo com o processo ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa na educação pública no país. Já que o mesmo sistema político que prejudica a educação é o mesmo que cria soluções para esse processo de ensino/ aprendizagem, no caso de língua portuguesa.

¹ BRASIL. Ministério da Educação e do desporto. 2001. Parâmetros Curriculares Nacionais. p,103.

² Idem. p, 104.

Logo, o que fazer para que esse quadro mude?

É tempo de mudanças...

Diante de tudo o que foi exposto até agora, é certo que algo precisa ser feito e urgentemente, para que esse quadro da educação no Brasil mude. Principalmente, a educação de Língua Portuguesa.

Acredito que ainda dê tempo de pôr em prática o que os PCN apregoam. As ideias propostas pelos PCN são adequadas para melhorar o ensino/aprendizagem de língua portuguesa no ensino público (e também particular) do país (Ideias, que são temas desse trabalho e, que eu não sabia que existiam nos PCN. ³).

A resposta para a pergunta do capítulo anterior está no simples fato de que é preciso pôr em prática as propostas dos PCN. Para isso, são necessários professores atualizados para que as propostas sejam aplicadas em sala de aula. Os professores já formados há muito tempo não conhecem as propostas do PCN. Além disso, nos cursos de Letras não se dá tanta importância o que é proposto pelos PCN, já que as disciplinas de Licenciatura abordam mais questões pedagógicas do que lingüísticas. Dessa forma, os professores recém formados não conseguem relacionar os conhecimentos teóricos referentes à Lingüística e à Língua Portuguesa que deve ser ensinada em sala de aula. Logo, o resultado é o que vem acontecendo ao longo dos anos e que já foi falado neste trabalho, acaba sendo utilizadas fórmulas velhas e desgastadas.

Muitos professores oriundos de faculdades de baixa qualidade nem sempre tiveram aula de Lingüística na faculdade e nunca ouviram falar em conceitos como coesão, coerência, textualidade, inferência, operadores argumentativos, ludicidade e outros termos presentes nos PCN. Logo, é improvável que esses professores consigam aplicar os conceitos dos Parâmetros.

Dessa forma, apresento dois conceitos que podem contribuir por ensinar a disciplina, língua portuguesa: a Textualidade e a Ludicidade, a partir do que apregoam os PCN.

³ Estou na estatística dos Cursos de Letras que não discutem os PCN. Ainda assim, diante dos problemas da educação, resolvi pensar em propostas para produzir um ensino de língua portuguesa diferente do tradicional, apesar de não estar apresentando uma proposta tão nova assim, creio que a contribuição seja válida.

Textualidade: Um despertar para a importância de explorar o texto.

A leitura não se reduz à somatória dos significados individuais dos símbolos (letras, palavras, etc), mas obriga o leitor a enquadrar todos esses elementos no universo cultural, social, histórico, etc em que o escritor se baseou para escrever.

Cagliari

Para compreender melhor a textualidade, é necessário entender o que é um texto e o que o caracteriza.

O texto é construído a partir de um veículo dotado de sentido (logo, linguagem verbal: oral ou escrita, e pela não-verbal - códigos) que possibilite uma leitura, constituindo um processo de comunicação.

Dessa forma, um texto é uma unidade comunicativa que não faz sentido sem que seja ouvido ou lido, pois só ganha significação quando há interação.

Para a construção de um texto, seja ele escrito ou oral, é necessário um emissor que constrói o texto, o texto ou mensagem, e um destinatário, a quem o texto é destinado.

Esse emissor precisa saber sobre o que vai se manifestar (referente), que sistema de sinais vai utilizar (código) e por que meio vai fazer chegar a mensagem (canal).

Para que haja interação, a linguagem do texto deve estar de acordo com a situação ou contexto, ao interlocutor e à sua finalidade, ou seja, se estivermos em um contexto informal, íntimo ou familiar, que permite maior liberdade de expressão usamos um padrão mais informal ou linguagem coloquial. Se o contexto e o interlocutor exigem maior formalidade, esta é caracterizada por um conjunto de normas.

Sendo assim, chamamos texto uma unidade de sentido composta por palavras interligadas em uma seqüência de ideias e de relações linguísticas. Ou seja, um texto é uma unidade de sentido que resulta de um mecanismo de articulação. Articulação porque a estrutura de um texto é composta por diversos segmentos relacionados, ligados uns aos outros. E essa ligação acontece de acordo com dois pontos: o do conteúdo (ideias) e o da amarração (relações linguísticas).

Logo, essas ideias precisam ser percebidas pelo receptor como um todo significativo. A coerência, fator responsável pelo sentido do texto, será desenvolvida mais adiante.

As amarrações lingüísticas caracterizam o texto como uma unidade formal, e sendo assim essas relações lingüísticas devem ser reconhecivelmente integradas, de modo que permita que seja percebido como um todo coeso.

Partindo do pressuposto de que um texto não é uma mera soma de frases, o que o diferencia de um não-texto é a sua textualidade, que se manifesta em diferentes graus.

Ludicidade como ferramenta pedagógica

A utilização da ludicidade como ferramenta pedagógica vem ocorrendo através do jogo e do brinquedo, principalmente na educação pré-escolar, que é a fase considerada como base do desenvolvimento cognitivo infantil.

Jean Piaget (Suíça, 1896-1980) e Lev Vygotsky (Rússia, 1896-1934), são estudiosos referenciais quando o assunto é a ludicidade. Foram contemporâneos, porém não se conheceram. Piaget usava a terminologia jogo e Vygotsky brinquedo para conceituar a ação de brincar. Para eles, o brincar, o jogar ajuda no desenvolvimento físico, intelectual e reforça os vínculos afetivos do ser humano com o próximo.

Segundo Vygotsky, a regra e a situação imaginária são características do jogo infantil. A brincadeira consiste em uma situação imaginária em que são aplicadas regras de comportamento. Outro ponto importante para Vygotsky é o papel da imaginação em estreita relação com a atividade criadora. Os processos de criação são observáveis, segundo ele, nos jogos infantis, porque no jogo a criança representa e produz muito mais do que aquilo que viu:

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita freqüência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança. (VYGOTSKY, 1999, p.12)

Em seu livro *A formação do símbolo na criança*⁴, Piaget compreende os jogos como os recursos fundamentais e ativos dos quais o ser humano se serve em sua vida para construir a si mesmo, aprendendo a se relacionar com o que está fora e em torno de si, possibilitando a organização de sua cognição e seu afeto. Portanto a organização do seu mundo interior na sua relação com o mundo exterior. É nesse contexto que Piaget estabelece o entendimento de que as atividades desenvolvidas pelo ser humano, em seu processo de desenvolvimento, podem ser compreendidas como jogos e classificados em três tipos: jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras. Os jogos de exercício, que são atividades funcionais, têm sua origem na capacidade reflexa com a qual o ser humano nasce. Já os jogos simbólicos, onde predomina a assimilação, são os jogos da fantasia, período em que as crianças gostam muito de brincar de “faz de conta”. O mundo exterior, então, é permanentemente “assemelhado” ao mundo interior. Não importa, assim, a realidade como ela é; o que importa é o que ela pode parecer que é. Por sua vez, os jogos de regras se aplicam no período da aproximação e da posse da realidade. É por essa idade que meninos e meninas iniciam o brincar com elementos que exigem regras definidas: brincar de casinha, pai mãe, médico, advogado, enfermeira, etc. Ainda que em forma de brincadeira, são os elementos da vida real que vêm à tona. Daí para frente as crianças, os pré-adolescentes, os adolescentes e os adultos jogarão jogos de regras.

Contudo, tanto em Vygotsky como em Piaget se fala numa transformação do real por exigência das necessidades da criança, mas enquanto para Piaget a imaginação da criança não é mais do que atividade deformante da realidade, para Vygotsky a criança cria (desenvolve o comportamento combinatório) a partir do que conhece, das oportunidades do meio e em função das suas necessidades e preferências. Dessa forma, para Piaget no jogo prepondera a assimilação, ou seja, a criança assimila no jogo o que percebe da realidade às estruturas está incomodando; porém, de outro lado, essa prática revela, também, a construção do futuro.

Entretanto, o que interessa informar em todo esse contexto teórico é que, indiferente do tipo de jogo ou visão sobre o jogo, o brincar, é que estas sejam experiências plenas para quem o pratica. As atividades lúdicas desenvolvidas com inteireza, integridade e presença, chegam a esse cume de sensação de plenitude, e com

⁴ PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*, Rio de Janeiro, Livros Técnicos e Científicos Editora, 1990.

isso, podem e devem ser utilizadas como recursos para a busca de um crescimento e desenvolvimento que paira pelo mais saudável e satisfatório possível.

Logo, uma aula com características lúdicas não precisa ter jogos ou brinquedos. O que traz ludicidade para a sala de aula é muito mais uma “atitude” lúdica do educador e dos educandos. Essa “atitude” implica em uma mudança interna, sensibilidade e envolvimento, não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, afetiva. A afetividade é estimulada por meio da vivência, a qual o educador estabelece um vínculo subjetivo com o educando. O educando necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto deve ser visto como uma maneira eficaz de se chegar perto do sujeito e a ludicidade, em parceria, um caminho estimulador e enriquecedor para se atingir uma totalidade no processo do aprendizado.

A ludicidade exige que os professores estejam envolvidos com o processo de formação de seus educandos. Dessa forma, esse processo deve ser baseado na teoria de Vygotsky, zona de desenvolvimento proximal, em que a aprendizagem interage com o desenvolvimento, produzindo abertura nas zonas de desenvolvimento proximal (distância entre aquilo que a criança faz sozinha e o que ela é capaz de fazer com a intervenção de um adulto) nas quais as interações sociais são centrais, estando então, ambos os processos, aprendizagem e desenvolvimento, inter-relacionados. Portanto, é papel do professor provocar avanços nos alunos e isso acontece com *sua interferência na zona proximal*.

Isso significa que, nas atividades lúdicas, é muito importante o papel do educador como mediador, senão o processo lúdico não acontece. É o educador quem provoca situações que irão desafiar e motivar os alunos diante de objetivos pedagógicos, sendo um agente motivador.

Agindo assim, 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 não somente sujeito da sua aprendizagem, mas aquele que aprende junto ao outro. Numa sala de aula ludicamente trabalhada convive-se com a aleatoriedade e com o imponderável; a espontaneidade e a criatividade devem ser constantemente estimuladas.

A escola tradicional, como todos sabem, não comporta essas atitudes.

É preciso, segundo o professor Nelson Carvalho Marcellino, “uma pedagogia que considere, ao mesmo tempo, a necessidade de trabalhar para a mudança do futuro, através da ação no presente, sem abrir mão do prazer de que se dispõe, mas, pelo contrário, que essa vivência seja, em si mesma, prazerosa”.⁵

Prefiro nomear esse prazer como satisfação, baseado na fundamentação de uma pedagogia, na qual o professor consiga conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos dos alunos. Para isso, é preciso encontrar um equilíbrio que será sempre móvel entre o cumprimento das funções pedagógicas e contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo, criativo, consciente e crítico de si e do mundo.

Daí a importância da ludicidade como ferramenta pedagógica. A ludicidade não pode continuar sendo vista apenas como diversão, e continuar sendo utilizada fora da sala de aula, importante somente nos momentos de lazer, no recreio. A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade. Trabalhar a ludicidade significa contribuir para a facilidade da aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural. Além de colaborar para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de sociabilização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Além disso, as atividades lúdicas não são uma novidade no processo educacional. Desde a era medieval já era praticada uma forma de ensino lúdica.

Carlos Magno (por volta de 742 - 814) criou um centro de ensino em seu palácio, entregando sua direção ao filósofo e pedagogo Alcuíno, o homem mais erudito daquela época. Em Alcuíno encontramos diálogos repletos de enigmas, brincadeiras e piadas, pois sua pedagógica era baseada no princípio que devia se ensinar divertindo.

O homem na era Medieval acreditava na brincadeira porque esta estava ligada a sentença que associa a Sabedoria divina à obra da Criação: "ali estava eu (a sabedoria divina) com Ele como artífice, brincando (*ludens*) sobre o globo terrestre, e minhas delícias são estar com os filhos dos homens". (Provérbios 8, 30-31)

Entretanto, já na chamada Primeira Idade Média, os mais sábios mestres dirigiam-se a seus alunos de modo informal e lúdico (um dos sentidos derivados de *ludus* é escola; fenômeno paralelo ao da derivação de escola de *scholé*, lazer).

⁵ MARCELLINO, N.C. *Lazer e educação*. p, 151-153.

Alcuíno e muitos outros mestres de sua época ensinavam aos alunos por meio de alguns enigmas e brincadeiras como os exemplos abaixo:

"Um boi que está arando todo dia, quantas pegadas deixa ao fazer o último sulco?"

Resposta: Nenhuma, em absoluto: As pegadas do boi a arado apaga".

"Um homem devia passar, de uma a outra margem de um rio, um lobo, uma cabra e um maço de couves. E não pôde encontrar outra embarcação a não ser uma que só comportava dois entes de cada vez, e ele tinha recebido ordens de transportar ilesa toda a carga. Diga, quem puder, como fez ele a travessia?" R: Todos estavam na margem direita do rio. O homem leva primeiro a cabra e a deixa na margem esquerda. Volta para a margem direita e pega a couve, e volta para a margem esquerda. Deixa a couve e volta para a margem direita com a cabra, deixando-a e voltando para margem esquerda com o lobo. O lobo ficará com a couve na margem esquerda e o homem voltará para pegar a cabra na margem direita.

É preciso resgatar essa postura lúdica na educação atual.

O uso da ludicidade como ferramenta pedagógica na sala de aula facilitará a transformação do dia-a-dia em uma vivência criativa e rica, diante do qual os alunos serão os primeiros a se interessarem por ir à escola. E essa situação só ocorrerá quando, através do processo criativo, conseguirmos aliar o mundo real ao mundo das crianças e dos jovens. Ou seja, mostrando que a obrigação pode e deve ser satisfatória.

Metodologia:

Textualizar com ludicidade em sala de aula

Agora, apresentarei alguns textos que poderão vir a ser utilizados em sala de aula nos Ensinos Fundamental e Médio, dentro de uma perspectiva alternativa. De acordo com o objetivo deste trabalho, que é o desenvolvimento de uma nova proposta pedagógica no processo de ensino/aprendizagem de língua portuguesa, os textos serão utilizados através de atividades lúdicas, que estimulam a criatividade e constituem ferramentas que podem contribuir para melhorar a qualidade da educação.

Acredito que, em uma sala de aula lúdica, não é necessário ter somente o jogo, as histórias, as dramatizações, as músicas, danças, canções e artes plásticas – principais

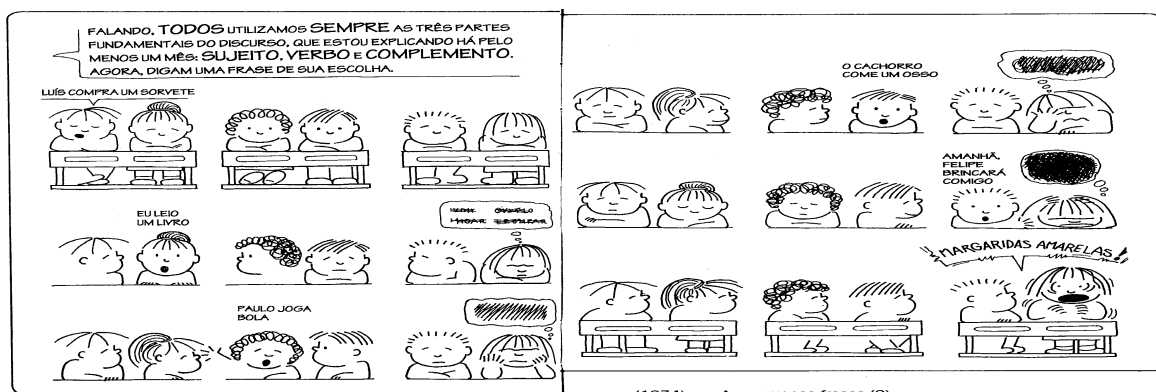
ferramentas lúdicas. Creio que nas aulas de língua portuguesa essas ferramentas sejam importantes para a proficiência do ensino da nossa língua. Mas, é preciso mais do que uma mudança externa no ambiente, uma mudança interna. É necessário que os educadores coloquem pra fora toda sua criatividade e que resgatem aquela forma do sábio Alcuíno da era medieval.

O que estou querendo dizer é que o que importa é a forma como essas atividades serão desenvolvidas. Não adianta simplesmente jogar por jogar. É preciso ter uma postura antes para conseguir atingir o universo do aluno.

O que pretendo é ter uma postura lúdica para trazer esse universo gramatical para o mundo dos educandos, e principalmente sua importância e prática no mundo, exemplificando como poderão ser utilizados. Dessa forma, poderá ser muito mais satisfatório o aprendizado. Principalmente, através da diversidade de textos que deverão ser trabalhados. Isso significa deixar um pouco de lado a gramática normativa com suas regras complicadas, sendo utilizada somente como fonte de consulta, e apresentar aos alunos a funcionalidade do idioma no dia-a-dia deles, mostrando-lhes que a língua é um organismo vivo e dinâmico. É através da interação do aluno com o meio ambiente que será desencadeada sua construção interior.

Trabalhar com uma diversidade de textos em sala de aula ajudará o estudante na leitura e na compreensão, o que o fará tirar suas próprias conclusões - ou seja, raciocinar, além de favorecer o processo de criação textual. O aluno que lê e compreende bastante um texto conseguirá escrever de forma melhor.

Observemos a situação abaixo, retirado do livro de Tonucci:



Situações como essa são freqüentes nas salas de aula, já que ensinamos fazendo autópsias da língua, retirando partes dos textos, ensinado com frases soltas. O que acaba confundindo os alunos. Ou até mesmo inibindo-os de uma tal forma que por mais que eles saibam não conseguem desenvolver. Logo, é preciso ensinar de outra forma. Trabalhando as potencialidades dos alunos através do desenvolvimento da autodescoberta, autoconfiança, do senso crítico, da habilidade de expressão, da atitude cooperativa, da liderança, da atitude ética e da afetividade.

E é com esse caráter motivador que pretendo, nos exemplos abaixo, trazer a importância do aprendizado em língua portuguesa para a vida dos alunos destrinchando textos, de uma maneira leve, satisfatória e, principalmente, produtiva. Quero deixar claro que quando digo trabalhar com textos não é só usá-lo como pretexto, usando-os só para tirar um advérbio de algum parágrafo, identificar o sujeito oculto na oração ou identificar a oração subordinada substantiva completiva nominal.

O que se pretende nesse trabalho é ir além disso. Ou seja, é vivenciar o texto como todo, explorá-lo, sugá-lo, de todas as formas possíveis. Tirando dele todo o conhecimento necessário para o desenvolvimento de um leitor e produtor consciente e crítico. Seja transformando-o em um outro gênero textual ou em um jogo, seja através de um trabalho de corte e colagem ou transformando-o em música. O que importa é vivenciar (através da criatividade ou da atitude lúdica) as potencialidades que um texto traz em si; essa interação leitor (aluno) e texto é que desencadeará o desenvolvimento pleno do processo de aprendizado e do aluno enquanto cidadão do mundo.

Baseando-me no pensamento da Professora Maria Teresa Gonçalves Pereira sobre a importância de como apresentar a língua portuguesa num texto, apresento abaixo algumas possibilidades de vivenciar a riqueza que estes trazem:

Quando ‘tomamos’ um texto (é tomar mesmo, apropriar-se, apossar-se), é preciso percebê-lo inteiro, nas suas estruturas mais profundas, na sintaxe que o formou, na morfologia que o moldou, na semântica que lhe deu sentido e nas palavras selecionadas para tal. O adjetivo não só define ou qualifica. É para que se entenda por que está ali, qual o seu valor, sua contribuição para o resultado final do texto. O ponto de exclamação não é para se admirar, nem para caracterizar a surpresa, mas para contribuir para a sintaxe, para o ritmo, para o sentido geral.⁶

⁶ PEREIRA, Maria Teresa Gonçalves. “Língua Portuguesa: da sua celebração em forma de textos. p. 220.

Poemas:

Ao introduzir poemas em sala de aula é preciso explicar alguns conceitos como poesia, poema, verso, estrofe, metro, ritmo e rima (mas sem sobrecarregá-los de termos muito técnicos, uma vez que eles são leitores e não escritores). Apresentar o caráter plurissignificativo do poema, ou seja, seus múltiplos significados. Sobre a metalinguagem que é quando um poema fala sobre sua própria construção. Será possível despertar no aluno o quão significativo e mágico é o estudo dos poemas, que nos apresenta a língua como algo vivo e rico de significações que possuem a característica de mexer com nossas emoções.

Quando
Quando você me clica,
Quando você me conecta,
Me liga,
Quando entra nos meus programas,
Nas minhas janelas,
Quando você me acende, me printa, me encompassa,
Me sublinha, me funde e me tria:
Meus caracteres esvoaçam,
Meus parágrafos se acendem,
Meus capítulos se reagrupam,
Meus títulos se põem maiúsculos,
E meu coração troveja!

Sérgio Caparelli

(In: 33 ciberpoemas e uma fábula virtual.

Porto Alegre: L&PM, 1996, p.18)

Uma característica interessante da plurissignificação é o emprego do jogo de palavras. Através de um conjunto de metáforas a leitura vira uma verdadeira brincadeira com as palavras. Neste poema, as metáforas estão na associação do universo da computação com o sentimento amoroso. Dessa forma, é um ótimo exemplo para apresentar aos alunos já que esse universo da computação lhes é tão familiar. Seria interessante propor a eles procurar outros textos, poéticos ou não, que façam essa associação com o computador. Depois, trabalhar com eles as significações escondidas no poema, os “não-ditos”, as ambigüidades. Isto pode ser feito pedindo para que eles comparem poemas que tenham assuntos semelhantes ou sugerir que eles produzam poemas.

Letras de música:

“Assaltaram a gramática”

Lulu Santos

-“Mais rápido

Que um avião chamas

Capaz de preencher

Grandes orifícios

Sem fazer o menor esforço

Apresentando pela 1º vez

Em estréia internacional

Assaltaram a Gramática

Nova fórmula, novo sabor

Vitaminado, vai!...”

Assaltaram a Gramática

Assassinaram a Lógica

Huumm!

Botaram Poesia

Na bagunça do dia-a-dia...

Sequestraram a Fonética

Violentaram a Métrica

(...)

Proponho que eles escutem a música antes de pedir alguma atividade. Essa música, por levantar questões sobre a língua, é excelente para propor uma atividade que trabalhe a questão da grafia utilizada na internet, por exemplo.

Poderá ser trabalhada a diversidade de transformação que a língua possui. A questão do adequado e não adequado. Proponho que tragam, ou simulem no computador, conversas no MSN, para ser discutido o assunto. Eles podem ser divididos em grupos e sugiro que façam outras músicas sobre o assunto com os recursos pesquisados e que se apresentem cantando para a turma.

Tirinhas:



Livro Toda Mafalda – Quino.

Antes de mostrar a tirinha aos alunos pode se propor uma brincadeira tipo telefone sem fio, em que o professor pode falar a palavra pirambaba para um aluno e após passar de ouvido em ouvido ver o resultado. Ao término da brincadeira o professor pode ler com eles a tirinha e ouvir a opinião sobre o que aconteceu na história da Mafalda. Essa tira é bem interessante e pode ser trabalhada a questão do funcionamento da língua, a questão fonética, homônimos e parônimos. Pode-se propor que eles procurem no dicionário palavras que ouviram e que sejam um palavrão (aqui pode-se brincar com essa questão semântica), pedir para falarem para a turma e depois dizer o significado. É uma boa forma também de trabalhar a questão do respeito ao outro.

Conclusão

O objetivo deste artigo foi propor uma reflexão e possíveis caminhos para uma mudança no processo ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa.

Nós, professores e futuros professores, precisamos atentar para o fato que algo precisa ser feito (e deve ser agora) para modificar a situação da educação no país.

Como todos sabem, muito se fala e pouco se faz. Nossas idéias devem sair do campo da utopia e seguir realmente para a prática. Não podemos esquecer da importância do nosso trabalho como educadores, pois somos nós os responsáveis por formar cidadãos conscientes e críticos, já que a etimologia do termo educação vem do latim *ex ducere*, significa conduzir para fora e, por extensão, para o mundo. Cabe a nós, educadores, procurarmos estar em constante aprendizado para buscar sempre novas formas de ensinar para que não nos tornemos repetitivos e que também estejamos atualizados com o mundo, trazendo para nossa disciplina essa atualização. E que tenhamos, principalmente, a humildade de reconhecer que nunca saberemos o bastante.

De acordo com esse pensamento é que o lúdico é tão importante para a educação. Pois em uma sala ludicamente trabalhada, o professor percebe que não é tão onisciente. Ele precisa trocar com seus alunos para que o objetivo da aprendizagem se concretize. E o lúdico também tem essa capacidade de trazer para a sala de aula de uma forma satisfatória a aliança/fusão entre a disciplina estudada e o mundo.

Para a disciplina língua portuguesa, essa fusão se concretiza com a utilização da textualidade, ou seja, com os elementos que fazem o texto ser mais do que simples frases para sua compreensão.

O que falta no ensino de Língua Portuguesa atualmente é o fato de os professores não estarem conduzindo seus educandos para o mundo. Não adianta ensinar a gramática, se os alunos não saberão onde utilizá-la e como. Principalmente, em uma sala de aula em que o professor é rígido, dono da verdade e do conhecimento e não considera o que os alunos sabem, em uma sala em que não há uma dinamização e os alunos ficam entediados.

Todas as pessoas aprendem melhor quando o que está sendo ensinado as interessa. Quando o assunto é agradável e quando vêem nele uma aplicabilidade que trará benefícios. Daí a necessidade de procurar novas formas de ensinar língua portuguesa, uma disciplina em que as regras preponderam e os alunos não gostam. Em uma sala de aula em que predomina o lúdico, os professores conseguem tornar agradável esse processo e ao trabalhar com textos é mais fácil de mostrar a aplicabilidade da língua e sua relação com o mundo, contribuindo para um desenvolvimento pleno do aluno.

Se pararmos pra pensar ao longo do nosso processo de aprendizagem, aquele professor em que nunca mais nos esquecemos do que aprendemos com ele, pode ter certeza que foi através de um processo lúdico que nos fez vivenciar e nunca mais nos esquecemos. Esse professor mesmo sem se dar conta ou saber o que era ludicidade nos fez viver experiências lúdicas em suas aulas.

Ao repensar o ensino de língua portuguesa deve-se ter bem claro que não é só a forma de ensinar que deve ser modificada, toda a estrutura educacional também. A forma de avaliação também deve ser modificada, essa estrutura de inibição existente – as provas – não são marcadores do que realmente os alunos sabem. A avaliação deve acontecer diariamente de acordo com o desenvolvimento do aluno, visto que cada aluno é diferente e possui habilidades distintas. Tudo isso deve ser considerado quando se pensa em avaliação. A avaliação deve ser um ato amoroso. Dessa forma, o objetivo principal da

educação deve ser buscar a afetividade como pressuposto básico para a aprendizagem e sua eficácia na avaliação do rendimento escolar. Até porque em uma sala de aula lúdica há afetividade.

Acredito que não exista uma receita de bolo mágica que vai modificar a educação do dia pra noite. Ou dizer que se fizermos tudo o que proponho neste trabalho irá produzir resultados maravilhosos. Na verdade, o que quero é construir oportunidades de mudanças. É repensar, levar as pessoas a pensarem: é discutir, debater mas por também em prática sem medo de errar. Pois é através do erro que nos aperfeiçoamos.

É no dia a dia que devemos colocar os tijolos nessa longa jornada, porém não solitária, rumo à construção de um novo processo de ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa.

Sendo assim, ainda é só o começo...

Referências

AZEREDO, José Carlos de. *Língua portuguesa em debate: conhecimento e ensino* (org). Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

HENRIQUES, Cláudio Cezar & PEREIRA, Maria Teresa Gonçalves. *Língua e transdisciplinariedade*. São Paulo: Contexto, 2002.

KISHIMOTO, T.M. (org). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 8. ed – São Paulo: Cortez, 2005.

LUCKESI, Cipriano Carlos. “Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade”, in *Interfaces da Educação*, Cadernos de Pesquisa – Núcleo de Filosofia e História da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, UFBA, vol. 2, no. 1, 1998.

_____. “Ludicidade e atividades lúdicas : uma abordagem a partir da experiência interna”. Acessado em www.luckesi.com.br em 15/11/2007.

MACHADO. João Luis Almeida. “Ler e Escrever... E as taxas de Evasão e Reprovação continuam altas...”. Acessado em www.planetaeducação.com.br – em 28/10/2007.

MARCELLINO, N.C. *Lazer e educação*. 8 ed. Campinas: Papirus, 2001.

PIAGET, Jean. *A representação do mundo na criança*. Rio de Janeiro: Record (sd)

_____. *O nascimento da inteligência da criança*. 4ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

_____. *A formação do símbolo na criança*, Rio de Janeiro, Livros Técnicos e Científicos Editora, 1990.

PORTO, Bernadete de Souza (org.). *Educação e ludicidade: ensaios* 03. Salvador: UFBA, Faculdade de Educação, GEPEL; Secretaria de cultura e turismo, 2004.

TONUCCI, Francesco. *Com olhos de criança*. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

VAL, Maria da Graça Costa. *Redação e textualidade*. 2ªed. – São Paulo: Martins Fontes, 1999.

VALENTE, André. (org.) *Aulas de Português: Perspectivas inovadoras*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

VIGOTSKY, L.S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

_____. *Imaginación y creación en la edad infantil*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1999, p. 12.

Perspectivas em Educação