

UMA VIAGEM PELO MUNDO DO BRINCAR COM DESTINO AO PAÍS DO APRENDER A LÍNGUA MATERNA

Míria Helen Ferreira de Souza

Profa. Ma. Departamento de Educação, CAMEAM/UERN
miriahelen@hotmail.com

Disneylândia Maria Ribeiro

Profa. Departamento de Educação, CAMEAM/UERN. Manda. PPGE/UFPE
d-landia@hotmail.com

Resumo

A aprendizagem da língua materna, por meio da brincadeira, contribui, sobremaneira, para o desenvolvimento da autoestima e confiança dos discentes, frente às atividades de leitura e escrita no cotidiano escolar. Destarte, desenvolveu-se uma investigação, de caráter exploratório, por meio de observação *in loco* em 8 (oito) escolas da rede estadual de ensino da cidade de Mossoró, Rio Grande do Norte (RN) com o objetivo de analisar a *práxis* docente no que concerne a utilização do lúdico enquanto instrumento pedagógico de ensino-aprendizagem da língua materna. A fundamentação teórica baseou-se em Coll, Martín, Mauri (2006), Gauthier (1998), Kishimoto (2000), Luckesi (2000), Piaget (1971, 1975), Santos (2009) e Vygotski (1991). Constatou-se que o trabalho docente, ainda, não possibilita a reflexão sobre a linguagem, vez que as estratégias didáticas reforçam a prática tradicional de transcrição e memorização de regras superficiais. Nesse âmbito, o uso de brinquedos e brincadeiras quase não era utilizado nas aulas. Este cenário diverge dos estudos teóricos que reforçam a importância do brincar em todo processo socioeducativo da criança e conferem a certeza de que o lúdico não se efetiva na prática docente, destas escolas, como um aliado ao ato de aprender.

Palavras-chave: Ludicidade. Ensino-aprendizagem. Língua materna.

Considerações Iniciais

O debate nacional acerca da inclusão da criança como sujeito consciente, responsável e participante ativo na sociedade, por meio da educação básica, suscita a garantia de acesso aos saberes necessários para que esta integração ocorra de modo vivaz, haja vista que, para isso acontecer é pertinente a compreensão da infância e suas necessidades afetivas, cognitivas e morais.

Para tanto, o uso de estratégias aptas a concorrerem com a diversidade de metodologias que despontam fora dos muros das escolas é pressuposto fundamental ao desenvolvimento do “querer” da criança ficar na escola, instituição esta que não consegue, ainda, acompanhar as mudanças tecnológicas contemporâneas.

Assim, dentre os procedimentos didáticos que circundam as salas de aula ressalta-se a importância do resgate da ludicidade enquanto instrumento pedagógico capaz de despertar interesse nos infantes.

Os ditames legais que referendam a singularidade da criança frente ao ato de brincar legitimam a liberdade de realização e participação em brincadeiras como pressuposto inerente ao aprendizado social, uma vez que o aspecto lúdico é repleto de benefícios estabelecidos de marcas culturais que subsidiam a construção de teorias próprias e um jeito particular de interagir com o mundo a fim de tentar compreendê-lo, criá-lo, recriá-lo e, ainda transformá-lo. (BRASIL, 1990)

Em face dos aspectos supramencionados, desenvolveu-se no ano de 2013, uma pesquisa de campo, por meio de observação participante em 8 (oito) escolas da rede estadual de ensino no município de Mossoró, RN, com o objetivo principal de analisar a *práxis* docente frente ao ensino-aprendizagem da língua materna, enfocando as formas de utilização do lúdico como elemento (método/ferramenta) de elaboração de conhecimentos pelos discentes.

A escolha metodológica, deu-se em virtude dos objetivos que impulsionaram essa investigação, uma vez que a observação participante proporciona o contato direto com os sujeitos e a realidade social, permitindo, ao investigador captar elementos que emergem das vivências cotidianas em um determinado contexto insitucional, social e cultural. (MINAYO, 2000).

O papel da brincadeira no desenvolvimento da criança: uma abordagem psicológica

Segundo as abordagens da psicologia, a infância é concebida como a etapa das grandes descobertas, tanto no que se refere a conhecimentos teóricos como experienciais. É também o período de vivência nas grandes aventuras que se iniciam a partir do contato com os saberes científicos e culturais que despertam curiosidade e estimulam a busca de respostas para questionamentos.

Ser criança é ter a capacidade de explorar o meio e transformá-lo em uma constante aventura revestida de descobertas e aprendizados, por isso, Santos (2009) concebe o brincar como ação inata da infância que contribui ativamente no mergulho num mundo novo criado pela imaginação infantil.

Muitas pessoas associam o significado da palavra “brincar” apenas como um momento de lazer sem significado para as crianças. O ato de brincar está para além de ser

uma simples forma de entretenimento, tendo em vista que, assume a função de ser uma estratégia de desenvolvimento intelectual para o sujeito que necessita de estímulo para ter uma vida mais saudável e divertida.

De acordo com Piaget (1971) a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, podendo, assim, contribuir para o descobrimento de novas habilidades e potencialidades.

Kishimoto (2000) defende que a brincadeira e o jogo interferem diretamente no desenvolvimento da imaginação, da representação simbólica, da cognição, dos sentimentos, do prazer, das relações, da convivência, da criatividade, do movimento e da autoimagem dos indivíduos. Assim, o ato de brincar é de grande valor na construção do conhecimento, por permitir que a criança explore seu mundo interior e descubra os elementos externos em si, exercite a socialização e adquira qualidades fundamentais para seu desenvolvimento físico e mental.

Um olhar Winnicottiano sobre brincar o aponta como um ato de comando humano de imensurável valor, pois além de propiciar prazer, auxilia a lidar com angústias e a formular o desenvolvimento de uma personalidade humana sadia. (WINNICOTT, 1975)

É interessante apontar a relevância do brincar com o brinquedo, pois o seu simbolismo é o fator determinante à ludicidade veiculada por meio do seu uso. Segundo Vygotsky (1991), o brinquedo é um instrumento que interliga pensamento e imaginação, esta relação veicula a ampliação de aprendizagens devido aos incentivos externos que esses objetos representam, por exemplo, uma boneca permite que a criança imagine-se como a mãe, mostra regras, comportamentos maternos e tudo que engendra essa categoria familiar.

Em decorrência da perspectiva piagetiana (PIAGET, 1971, 1975), o aspecto lúdico corresponde às fases do desenvolvimento infantil porque estão intrinsecamente relacionados com o processo de maturação infantil. Como a criança cresce, tanto em sua estrutura física como mental, constata-se haver um entrelaçamento entre as etapas, observa-se o desenvolvimento de um processo de autonomia e, concomitante a isso, a inserção de novas brincadeiras em seu contexto. Isto faz com que o ato de brincar ou os brinquedos escolhidos para tal finalidade priorizem o desenvolvimento cognitivo.

Ao passo de entender a criança enquanto ser histórico, social e cultural e as brincadeiras como aspecto básico no processo de maturação, nada mais justo do que defender a inserção das diversas formas de brincadeiras, brinquedos e jogos como contributos ao processo de ensino-aprendizagem. É conciso acreditar que brincar com as crianças não é perda de tempo e sim a melhor forma de desenvolvimento humano. Vygotsky (1991) afirma

que as brincadeiras correspondem a representatividade do acervo cultural da infância, fonte de estímulo ao crescimento, portanto, aprender brincando é uma via de sustentação para a educação.

O uso da ludicidade se propõe ao paradigma do aprender brincando e, a escola, ao praticar o brincar por brincar também permite que a criança aprenda algo sem perceber que isso se deu por acaso. Daí o lúdico ser considerado fonte de excitação e alegria, que dá prazer e gera esforço espontâneo, que auxilia o aluno a aprender os conteúdos escolares ditos como desinteressantes por eles.

O professor é o agente responsável por inserir as atividades lúdicas no processo educativo, cabendo-lhe analisar as necessidades cognitivas infantis e projetar ações que somatizem alegria ao ato de aprender.

Contudo, é pertinente pontuar que a eficácia de aplicabilidade da ludicidade somente poderá acontecer quando esta for compreendida como ferramenta indispensável ao desafio de mudar o ensino e, conseqüentemente, contribuir para o desenvolvimento da linguagem em todas as suas variáveis.

O lúdico como facilitador da aprendizagem em Língua Portuguesa: reflexões e apontamentos com base numa pesquisa de campo

A emergência de inclusão de atividades lúdicas tem extrapolado as demarcações do brincar espontâneo, haja vista que são essenciais para a dinâmica humana, beneficia o corpo e a mente, e propicia o entendimento de costumes, culturas e tradições existentes em âmbito social. Em conformidade com Luckesi (2000, p. 12), “são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis.”

Estudos e pesquisas realizadas sobre o uso de estratégias lúdicas voltadas para o ensino de Língua Portuguesa, formalizam a existência de possibilidades de relacionar a língua materna, em toda a sua complexidade, com uma forma de ensinar e aprender que ofereça aos alunos oportunidades de entrelaçamento da leitura e da escrita com a diversão. Sendo assim a proposta é alfabetizar/letrar brincando.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa (BRASIL, 1997) leitura e escrita têm sido motivos de preocupação nacional, pois se caracterizam como culpadas pelo fracasso das crianças na escola. Essa evidência aponta a necessidade de reformulação das práticas de ensino vivenciadas nas escolas brasileiras ainda pautadas em

procedimentos metodológicos ineficazes que não permitem ao aluno aliar prazer ao ato de aprender.

Em contrapartida, o educando clama por uma escola em que haja liberdade para expressar o que sente, construir autonomia a partir das escolhas que faz e, acima de tudo, que perceba sua necessidade de aprender regras, conceitos e resolução de problemas por meio do ato de brincar.

Kishimoto (2000) enfatiza que o brincar e os brinquedos oportunizam as crianças vivenciarem experiências que “imitam” a vida dos adultos. Alguns brinquedos são réplicas idênticas de objetos proibidos e a oportunidade de contato com estes objetos, em forma de brinquedo, favorece o conhecimento de normas e valores essenciais para o desenvolvimento do sujeito como cidadão.

Isto se comprova quando se observa as atitudes de um menino com um carrinho, e das meninas, com miniaturas de utensílios de cozinha. Esses meios de diversão confrontam o processo de “faz de conta” que oportuniza aos meninos o entendimento de regras de trânsito na juventude, e, as meninas, a fazerem relação com traços da cultura da mulher, dona do lar.

Mesmo diante de tantas considerações acerca da aplicabilidade do lúdico como elemento constituinte do aprendizado infantil, é pertinente pontuar as fragilidades didáticas observadas nas aulas de língua portuguesa observadas no decurso dessa pesquisa.

Constatou-se que o trabalho docente, ainda, não possibilita a reflexão sobre a linguagem, pois as estratégias didáticas aplicadas reforçam a prática tradicional de transcrição e memorização de regras superficiais, completamente desvinculadas das reais necessidades de aprendizagem dos educandos que conclamam a absorção de conhecimentos significativos, mas têm seus desejos banalizados pelo acúmulo de informação.

A implementação de práticas educativas que tratem o lúdico como elemento interativo entre a magia de aprender e o encantamento de brincar é corrompida pelo modelo de ensino abordado pela maioria dos docentes das referidas instituições que não enxergam o valor da brincadeira na esfera infantil, muito embora a retórica seja outra.

É calamitosa a situação em que as aulas de linguagem se apresentam, pois a carência de inovação da prática pedagógica no sentido de oferecer atividades mais estimulantes que venham a despertar o interesse dos educandos pelas atividades impossibilita a construção do próprio conhecimento, bem como, anula a intenção de reflexão sobre as diversas temáticas que surgem no decurso de uma aula de língua portuguesa.

De acordo com Gauthier (1998), para que a educação se configure como relevante é imprescindível que o processo de aprendizagem seja dinâmico e interativo, uma vez que o

sujeito social vive cercado de possibilidades interessantes dispostas em locais diferentes da escola.

Assim, é possível afirmar que a carência de propostas lúdicas nas escolas visitadas, caracteriza a manutenção de um modelo de educação fadado ao fracasso, como foi constatado durante a pesquisa. A existência de um número elevado de alunos com dificuldades de aprendizagem na Língua Portuguesa, carentes de conhecimentos necessários para a resolução e interpretação de situações simples é o resultado de tarefas diárias restritas apenas ao uso do livro didático que, por vezes, traz conteúdos interessantes que poderiam ser mais significativos para as crianças se fossem usadas estratégias diversificadas como leituras coletivas, criações de outros textos, pesquisas, oficinas teatrais e brincadeiras.

Detectou-se que o uso de brinquedos e brincadeiras quase não era utilizado nas aulas de Língua Portuguesa. Este cenário diverge dos estudos teóricos que reforçam a importância do brincar em todo processo sócio-educativo da criança e conferem a certeza de que o lúdico não se efetiva na prática docente, destas escolas, como um aliado ao ato de aprender. Especificamente, em seis escolas pesquisadas os docentes não atentam para o fato de que brincar é a linguagem que as crianças utilizam para se manifestar, realizar descobertas, interagir com os que estão ao seu redor e aprender.

Na verdade, os docentes, por vezes, deixam de inovar suas práticas devido ao conformismo implantado nos discursos rotineiros que retratam a falta de recursos pedagógicos como os brinquedos industrializados. É praticamente comum a ausência de criatividade no corpo docente mediante a possibilidade de vislumbrar a confecção de brinquedos como uma proposta inovadora que também é brincar. Afinal, de contas, o propósito de ensinar corresponde a experimentar, refazer, praticar?

Trabalhar na perspectiva lúdica mantém aceso o interesse das crianças por desafios a serem superados. No entanto, a projeção de propostas alusivas ao estímulo da aquisição da linguagem, o despertar da imaginação, da fantasia e da criatividade, bem como, a formação de leitores/escritores críticos e reflexivos não se configura como usuais nas escolas potiguares.

A efetivação de projetos de leitura ainda é obscura, pois as atividades realizadas correspondem somente às visitas breves dos educandos as salas de leitura, aonde a literatura infantil é trabalhada sempre da mesma forma: a contação da história pela professora, a reescrita desta ou a produção de desenhos relativos ao conto pelos alunos. Esta prática repete-se nas oito escolas pesquisadas e, em nenhuma delas, a metodologia usada para o estudo da língua materna abordou o caráter lúdico.

Práticas como estas são reprodutoras de experiências fracassadas e convergem para o crescimento quantitativo de sujeitos com formação fragilizada no campo da leitura e geradora de desinteresse pelos acontecimentos da escola. Sobre isso, Coll, Martín, Mauri (2006) alertam que a culminância e o produto final não devem ser a única preocupação do professor, mas a usualidade de atividades significativas devem se converter numa boa oportunidade para guiar o aprendizado, uma vez que a escola deve utilizar variadas linguagens, dentre elas, o ato de brincar, como recurso para aprender.

O cenário investigado confirma a ambivalência entre o que os professores pretendem ensinar e o que realmente ensinam, pois embora haja a consciência da importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa, bem como de outras áreas do saber, não se percebe a intenção de inseri-la no projeto educativo mesmo quando o livro didático trabalhado traz propostas lúdicas.

O acompanhamento de algumas atividades do campo da língua materna, por meio do manuseio do livro didático, resultou em decepção, uma vez que o desinteresse do docente em realizar as atividades lúdicas dispostas no material didático é clarividente.

Observou-se que o livro de Língua Portuguesa adotado apresenta inúmeras sugestões didáticas, de caráter interdisciplinar, dentre elas, o resgate de brincadeiras que, ao longo dos anos, tecem a tradição brasileira; a aplicabilidade de aspectos gramaticais associados à expressão oral; a reflexão acerca de atitudes mediante os problemas sociais; produções escritas a partir de imagens que estimulam a criatividade e, a utilização de jogos.

No entanto, o descaso para com a realização das atividades lúdicas trouxe à tona a ineficácia mediante a qual o processo de ensino-aprendizagem vem se desenvolvendo nas escolas mossoroenses, haja vista que, o tratamento didático vem isentando as crianças dos brinquedos e brincadeiras que tornam as aulas mais prazerosas e a concretização de um aprendizado satisfatório.

Considerações Finais

É gritante a pertinência de implantação de aulas mais dinâmicas e menos cansativas, a partir do uso de metodologias que insiram o lúdico na rotina escolar, pois a prática encontrada é ineficaz para todo o processo educativo do sujeito que nasce com a aptidão para estreitar as relações entre o real e o imaginário e disto construir uma concepção cidadã crítico-reflexivo.

A revisão das práticas docentes é premissa básica para a veiculação de uma educação de qualidade nas escolas brasileiras, pois os que sentam nos bancos escolares da rede básica são pessoas ativas na ação de aprender.

As escolas precisam inserir a ludicidade como prática corriqueira. Devem ter consciência do quanto ela auxilia no desempenho de todas as áreas do conhecimento e, especialmente, na linguagem por ser esta o mecanismo que capacita os alunos para as expectativas na qualidade de vida e de suas ações sociais que dela dependem. Concomitante a isso, é preciso que a educação, através de seus sujeitos, aceite que a cada dia tudo se renova, é preciso investir no novo.

Muito embora não seja nova a ideia de que toda criança aprende brincando é pertinente pontuar que, geralmente, a comunidade educativa considera óbvia a contribuição da ludicidade frente ao desenvolvimento cognitivo da criança. No entanto, no espaço escolar essa prática é irreal.

Para finalizar, publica-se o desejo de que as letras, as palavras, as fadas e gnomos, as pedrinhas do quintal, as tampinhas de garrafa, os milhos e os feijões voltem a ganhar vida no universo infantil e resgatem o mundo mágico do faz-de-conta habitado pelas crianças sedentas de brincar, mas brincar para aprender a falar, a ouvir, a ler, a escrever, a comunicar, a compreender, a pensar, enfim, a sorrir.

Referências

BRASIL, Senado Federal. *Estatuto da criança e do adolescente*. Lei n.8.069, de 13 de julho de 1990. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm. Acessado em Abril de 2013.

_____. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: língua portuguesa*. Brasília: MEC/SEF, 2007.

COLL, César; MARTÍN, Elena; MAURI, Teresa, et al. *O Construtivismo na sala de aula*. São Paulo: Ática, 2006.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários a prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GAUTHIER, Clermont et al. *Por uma teoria da pedagogia*. Ijuí: Inijuí, 1998

KISHIMOTO, Morchida. Brinquedo e brincadeira. In SANTOS, Santa Marli Pires dos Santos (org.) *Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. 4 ed Petrópolis: vozes, 2000.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese*. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

MINAYO, M.C. de S. Fase de trabalho de campo - observação. In: _____. *Desafio do Conhecimento*. Pesquisa Qualitativa em Saúde. 7. Ed. São Paulo: HUCITEC; Rio de Janeiro: Abrasco, 2000. p.133-157.

PIAGET, Jean. *A construção do real na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

_____. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. *Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. 13 ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2009

VYGOTSKI, Lev Semenovich. *A formação social da mente*. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WINNICOTT, Donald Woods. *O Brincar e a Realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.