

LUSIA MARIA DA COSTA JULIÃO

**O LÚDICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA
PORTUGUESA: AULAS CRIATIVAS E DIVERTIDAS
APLICADAS A ALGUNS CONTEÚDOS DO ENSINO
FUNDAMENTAL - 5ª A 8ª SÉRIE**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Educação São Luís, como exigência parcial para a conclusão do Curso de Pós-graduação Lato Sensu em Língua Portuguesa, Compreensão e Produção de textos.

Orientadora: Profª. Mara Regina Mellini Jabur

FACULDADE DE EDUCAÇÃO SÃO LUÍS
NÚCLEO DE APOIO DE BAURU
JABOTICABAL
2007

Dedicamos

A minha família, pela paciência, compreensão e carinho que tiveram durante a minha ausência.

Aos professores pela dedicação, esforço e paciência que tiveram com os alunos deste curso.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelo sentido da vida.

Especialmente, à Professora Mara Regina Mellini Jabur, por sua dedicação e orientação.

Aos professores tutores, pela dedicação e disponibilidade nos momentos de orientação e esclarecimentos de dúvidas.

Aos colegas de curso de pós-graduação, pela agradável convivência.

RESUMO

Entender as transformações pelas quais passa a educação hoje, o papel do professor de Língua Portuguesa, do aluno na etapa de desenvolvimento a que se destina a pesquisa, da escola, é fundamental para que o processo de ensino-aprendizagem possa ser melhorado de forma efetiva. Porém, não se pode esquecer que constitui, sobretudo, um desafio a professores que desejam construir aprendizagens e estratégias educacionais. A ludicidade através dos jogos pode ser um excelente meio incentivador de auxílio a aprendizagens, já que nem sempre se limitam somente àquelas que prevê o livro didático. No jogo, o indivíduo aprende a aceitar regras, esperar sua vez, aceitar o resultado, lidar com frustrações, experimentar, descobrir, inventar, além de ter estimulada a curiosidade, a autoconfiança, a autonomia, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração, e de ser um momento de auto-expressão e realização. O que vai promover uma boa aprendizagem, mais do que o jogo em si, é o clima de discussão, troca entre professores e alunos, permitindo tentativas e respostas divergentes ou alternativas, tolerando os erros e promovendo a sua análise. A afetividade, a sensibilidade é um outro importante fator que pode ser desenvolvido e observado, principalmente levando em consideração o estado, conturbado, emocional a que chegam os jovens nas escolas hoje, influenciados pela internet, mídia, enfim, pela revolução tecnológica e científica pela qual passa o mundo atual. Os objetivos da pesquisa consistem em valorizar o ensino-aprendizagem tendo em vista a Educação do Século XXI; a aplicação do lúdico para auxiliar a parte teórica, de forma a tornar o ensino mais prazeroso, apresentando sugestões para enriquecer o trabalho de profissionais da área de educação.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
1 A EDUCAÇÃO BRASILEIRA NO SÉCULO XXI.....	10
2 A CRIANÇA, O BRINQUEDO E A LUDICIDADE EM SALA DE AULA... ..	15
3 LUDOEDUCAÇÃO, A ESCOLA PÚBLICA E O LÚDICO.....	18
4. O PROFESSOR, O ALUNO, O JOGO.....	23
5. ATIVIDADES LÚDICAS.....	36
5.1 Brincadeiras infantis.....	
5.2 Carta de jovem.....	
5.3 Malhação.....	
5.4 De futebol.....	
5.5 Os Simpsons.....	
5.6 O açúcar.....	
5.7 Apostas e Certezas	
5.8 Quebra-cabeças.....	
5.9 É questão ou não de confiança?.....	
5.10 Como dá trabalho ser (parecer) jovem.....	
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	56
REFERÊNCIAS.....	59

INTRODUÇÃO

O Ensino-Aprendizagem é aquele que se preocupa, não só com as mudanças tecnológicas e comportamentais, que ocorrem em velocidades cada vez maiores dentro do ensino, como também, com o desempenho do professor e do aluno neste processo. É, portanto, um desafio para quem deseja construir aprendizagens e estratégias educacionais, levando-se em conta essa evolução pela qual trafegam mestre e aluno.

A ludicidade requerida justifica um ensino por meio de jogos. O jogo é um universo, no qual, através de oportunidades e riscos, cada qual precisa achar o seu lugar. Podem ser trabalhados, por exemplo, através de perguntas e respostas, por regras, enfim, de inúmeras maneiras, porém, nesta pesquisa, a autora trabalhará com os jogos de palavras, dando ênfase à parte emocional, à adaptação individual e social dos alunos.

O lúdico é um assunto bastante abrangente, que vem sendo estudado e discutido desde a Antigüidade, pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já vinha em sua essência com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicava, de certa forma,

alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Atualmente, o tema jogo, como um agente facilitador da aprendizagem, é bem mais desenvolvido por teóricos e pedagogos do que há algum tempo, até mesmo pela preocupação cada vez maior em estar aliando o ensino a metodologias que garantam eficazes resultados na educação; e por se tratar de algo, dinâmico, exigindo um certo cuidado e saber no seu planejamento e execução.

Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico, precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, em que a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

A autora acredita que, em qualquer etapa da vida de crianças e adolescentes, o lúdico pode estar presente. Brincar não é coisa apenas de crianças pequenas, erra a escola ao subestimar sua ação, dividindo o mundo em lados opostos: de um lado o jogo da brincadeira, do sonho, da fantasia e do outro o mundo sério do estudo aplicado e da responsabilidade.

Na pesquisa, pretende-se pensar o brincar, os jogos e as situações-problema, como sendo recursos úteis para uma aprendizagem diferenciada e significativa da língua, uma vez aplicados aos conteúdos do ensino fundamental de 5ª a 8ª série, já que através de estudos realizados, pode-se verificar a falta de investigação do tema nesta etapa do ensino, também de grande importância, e onde se pode trabalhar, por exemplo, o fortalecimento de vínculos familiares, tolerância mútua, dentre outros.

A opção pelo estudo tem por finalidade o enriquecimento de práticas docentes de Língua Portuguesa, no ensino fundamental (de 5ª a 8ª série), desenvolvendo no aluno a capacidade de ler, escrever, interpretar, tendo em vista implicações gramaticais e ortográficas. Além de sensibilizar e atender às necessidades de muitos educadores e professores que se interessam pelo assunto e acreditam ser pertinente aplicarem os jogos em suas aulas, a fim de aliar o prazer e a descontração aos conteúdos teóricos que se deseja transmitir.

A própria Língua Portuguesa pode ser trabalhada como um instrumento lúdico motivador, já que se pode, por exemplo, dentro de um debate, de uma redação, estimular nos alunos a formação e a manifestação de diferentes pontos de vistas; na literatura transformar um gênero literário em outro, uma notícia de jornal em conto, assim como um texto poético em crônica, porém sempre levando uma determinada situação-problema e oferecendo ao aluno várias oportunidades de atuar criativamente sobre a própria língua.

Animar o processo de ensino-aprendizagem é dever e função que cabe aos docentes desempenhar e, portanto, precisam ser competentes, investigadores, nutrir certos conhecimentos de forma a desenvolverem atividades que sejam divertidas e, que, sobretudo, toquem a sensibilidade dos alunos, sabendo discernir o que aquilo vai gerar de bom ou ruim para eles.

A pesquisa tem como principais objetivos:

- Valorizar o processo ensino-aprendizagem, com vistas à eficácia nos resultados;
- conhecer a ideologia básica da Educação do século XXI, e ao aluno como uma unidade dentro de uma diversidade de situações;

- conhecer e compreender a utilização do lúdico como recurso didático, não em substituição da parte teórica, porém para auxiliar esta, no processo de ensino aprendizagem da Língua Portuguesa (ensino fundamental de 5ª a 8ª série);
- provocar reflexões quanto à aplicação de novas práticas de ensino, permitindo o desenvolvimento de profissionais mais competentes e, fornecendo a estes, sugestões de várias possibilidades de trabalho;
- propiciar situações que envolvam o uso dos jogos e brincadeiras no ensino da Língua, e sua aplicação em processos avaliativos.

Neste trabalho, é importante explicar que a palavra jogo foi utilizada para referir-se ao brincar, quando se trata de atividade lúdica e que se origina do vocábulo latino *jocus*, significando, entre outras coisas, divertimento e brincadeira.

1 A EDUCAÇÃO BRASILEIRA NO SÉCULO XXI

Segundo (CURY, 2003, p. 49), “Educar é acreditar na vida e ter esperança no futuro, mesmo que os jovens nos decepcionem no presente.”

Em uma pesquisa feita por Bello (1999, p. 44) sobre A História da Educação no Brasil, pode-se observar que o padrão de educação que foi implantado desde a época do descobrimento do Brasil, “com a chegada dos jesuítas, até os dias atuais, com toda a modernização, avanço na pesquisa científica e reformas na área educacional, foi muito pouco modificado, em se tratando de modelo de ensino.”

Se o Irmão Vicente Rodrigues e o padre José de Anchieta tivessem a oportunidade de voltarem aos dias atuais, eles, os primeiros a implantarem métodos pedagógicos em terras brasileiras, com certeza, ficariam maravilhados com a modernização, a tecnologia, a ciência, porém bastante surpresos ao verem que a educação em sua forma não progrediu quase nada. O que se têm de significante são rupturas históricas, principalmente depois da Proclamação da República, na qual já havia um processo implantado, e consolidado como modelo educacional.

A partir de então, surgiram muitas discussões, mais especificamente, depois do regime militar, uma vez que as questões educacionais perderam o sentido pedagógico e assumiram um caráter essencialmente político. Por conseguinte,

contribuiu a participação mais ativa de pensadores até mesmo de outras áreas do conhecimento, que passaram a falar de educação num sentido mais amplo, além das questões pertinentes à escola, à sala de aula, à didática e à dinâmica escolar em si mesma, crescendo uma necessidade de se medir a qualidade do ensino no país.

Logo depois, foi estabelecida uma série de programas e projetos que foram e são executados, e revistos até hoje, a exemplo dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), criados em dezembro de 1996, através do Ministério da Educação e, segundo Schwartzman (2005, p. 32), “com a intenção de nortear e garantir a formação básica comum, além de unificar os Currículos Escolares, para que nenhum indivíduo tenha uma educação deficitária.”

Como acredita Antunes (2000, p. 53), “os PCNs representam uma proposta que se propõe a orientar de forma coerente, as diversas políticas educacionais existentes no país, contribuindo para melhoria de nossa educação, representando um referencial e não uma política impositiva.”

Para Piaget (1980, p. 29), “muito mais que medidas, decretos, pesquisas estatísticas, e testes na tentativa de melhorar e provar a qualidade do ensino, seria uma análise mais simples como um diálogo com os próprios educandos, sobre suas expectativas com relação à escola, dificuldades, medos, juízos de valores que devotam aos professores, a escola, enfim, a educação, para se constatar quão pouco tem sido alcançado em termos de aprendizagem e desenvolvimento humano.

Infelizmente, a maioria dos nossos jovens ainda completa o ensino médio, incapaz de organizar sua própria idéia, raciocínio, porque vem de uma formação totalmente passiva, repetidora, opressora, e que inibe ao invés de estimular a autonomia intelectual do indivíduo.

Para Piaget (1980, p. 29), “é constante a insatisfação de muitos alunos em freqüentarem as escolas, em participarem ativamente das aulas, e em aceitar os professores como motivadores e orientadores”. Vão à escola muito mais por obrigação do que por vontade. Fato que persiste não só nas primeiras etapas dos segmentos escolares como também em todas as demais, e cita a angústia de uma aluna de mestrado, que conseguiu chegar até o nível de pós-graduação sem saber, com autonomia de pensamento, escrever uma dissertação de conclusão de curso. E são, justamente, essas realidades que dão uma medida exata do que se vive, hoje, em termos de educação no Brasil.

Alves (1994, p. 57) acredita que a educação que se tem, atualmente, é aquela que forma antas, pessoas que não questionam por medo até de forças coercitivas. “De suas trilhas sabem tudo, os mínimos detalhes, especialistas. Mas o resto da floresta permanece desconhecido”.

Einstein (1994, p. 17) é mais preciso ao afirmar que “A educação é o que sobra depois que se esquece tudo o que se aprendeu na escola. O que estamos e como estamos formando?”

Na tentativa de responder a todas as questões anteriormente postas, Cury (2003, p. 41) vai mais além de Piaget e coloca a afetividade como fator primeiro para se atingir os objetivos na educação: “os demais, como cognição, construção do conhecimento, vêm como conseqüência no processo ensino-aprendizagem.”

É preciso que se are o campo da emoção para depois preparar o da razão e a educação moderna está em crise, porque não é humanizada, separa o pensador do conhecimento, o professor da matéria, o aluno da escola, enfim, separa o sujeito do objeto.

As escolas estão vivendo um verdadeiro caos, porque muito foi investido na parte tecnológica, científica e pouco se atentou para a sensibilidade humana. A sociedade do passado idealizou para este século uma geração de jovens mais empreendedores, dinâmicos, participativos na arte de pensar. Porém não é o que se vive; o que se pode observar são jovens que não têm garra, planos para o futuro, até mesmo vontade de viver. Sabem muito bem lidar com a internet, fatos lógicos, problemas matemáticos, mais não com seus fracassos, falhas e conflitos existenciais. São preparados para acertar sempre e errar nunca. É uma geração muito prodigiosa e, ao mesmo tempo, doentia emocionalmente, o que atesta, mais uma vez, a medida do que se vive hoje, no país, em termos educacionais.

Cury (2003, p. 43) acredita que as instituições precisam levar em consideração que não basta deter-se somente em métodos de ensino, teorias respeitáveis, como a do construtivismo e das inteligências múltiplas, precisa-se ir muito além, estimulando os alunos a não só construir conhecimentos, mas também, “pensar antes de reagir, não ter medo do medo, serem líderes de si mesmos, saber perder, dentre muitas outras habilidades.”

Ainda segundo Cury (2003, p. 44), “Os computadores podem informar os alunos, mas apenas os professores são capazes de formá-los”, porque podem trabalhar a criatividade, a superação de medos, conflitos, enfim, podem estimulá-los ao pleno exercício dos direitos humanos.

Para os PCNs (1998), o papel fundamental da educação amplia-se ainda mais no despertar do novo milênio, apontando para a necessidade de se construir uma escola voltada para a formação de cidadãos. A nova era é marcada pela competição e pela excelência, em que progressos científicos e avanços tecnológicos definem exigências novas para os jovens que ingressarão no mundo do trabalho. É

urgente uma revisão dos currículos, que orientam o trabalho dos professores e de estudiosos envolvidos com a educação do país.

Widesoft (2005, p. 36), "vê na Educação a Distância um bom exemplo da preocupação que se tem, hoje, em modernizar o ensino, vestindo-o com uma nova roupagem mais dinâmica e interativa". Porém, em meio às novidades, precisa-se sempre atentar para o papel que o professor deve assumir. A internet serviria de instrumento, mas o professor continuaria sendo a figura mais importante no processo ensino-aprendizagem, como facilitador / mediador.

Atualmente, por mais evidente que esteja a necessidade de a escola mudar, ela ainda não mudou, e o que é pior, insistentemente se arrasta por séculos. As escolas precisam muito mais de iniciativa por parte dos professores, do que projetos e medidas educacionais. E, como acredita Antunes (2003, p. 19), na tentativa de prever uma solução para a grande problemática que é a educação no país, afirma que "não é possível saber para onde nos levará o milênio que chega, mas sabemos que atingirá o local onde os professores o construirão".

A educação, para ser efetivamente válida, precisa partir de um ambiente agradável, lúdico, prazeroso, colaborando para uma aprendizagem mais ativa, atraente para o aluno, e que sobretudo promova, através de jogos, possibilidades de discussão e troca entre alunos e professores.

2 A CRIANÇA, O BRINQUEDO E A LUDICIDADE EM SALA DE AULA

No curso da história, tempos diferentes, brinquedos diferentes. No primeiro tempo, os brinquedos confeccionados pelas crianças - o tempo das bonecas de pano, dos carrinhos de madeira, dos cavalos de pau, das brincadeiras de amarelinhas, picula, das cantigas de roda, com o cenário natural da noite, e o mistério das estrelas. Este era um tempo em que a subjetividade da criança se fazia de uma criança para outra e da criança com a mãe. Tempo em que se preservava o sonho e os limites se definiam no aprendizado de uma relação que é essencialmente lúdica - a relação de uma criança com a outra.

A criança que não brinca está doente. Impedi-las de brincar estaremos cometendo, como nos diz Marcellino (1990, p. 21), “proibir a criança de brincar, tanto nega sua cultura, como nega sua infância. Nada acontece no desenvolvimento de uma criança que não passe pelo brincar”. A sala de aula tem entre outras características, o fato de se apresentar como coisa séria, não permitindo espaço para o divertimento; o rigor e a disciplina são mantidos em nome dos padrões institucionais, o que torna o ambiente infantil artificial, longe dos gostos das crianças. O brincar se resume em ouvir histórias ou cantar algumas músicas. A hora do

recreio e a hora da saída se tornam os únicos momentos em que as crianças desnudam da responsabilidade da escola para permitir-se brincar e ser criança .

Diante disto, a escola precisa se dar conta que através do lúdico as crianças têm chances de crescerem e se adaptarem ao mundo coletivo. O lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do homem não só no aspecto de divertimento ou como forma de descarregar tensões, mas também como uma forma de penetrar no âmbito da realidade, inclusive na realidade social. Sobre o aspecto lúdico-sociedade, Kischimoto (1993, p.110) nos diz que:

Brincando (...) as crianças aprendem (...) a cooperar com os companheiros (...), a obedecer as regras do jogo (...), a respeitar os direitos dos outros (...), a acatar a autoridade (...), a assumir responsabilidades, a aceitar penalidade que lhe são impostas (...), a dar oportunidades aos demais (.. .), enfim, a viver em sociedade.

A questão fica sobre o fato de as escolas afastarem o lúdico da vivência dos alunos em sala de aula ao invés de aproveitarem como instrumento facilitador da aprendizagem, o que demonstra uma postura que nega a cultura infantil. Como nos diz Santo Agostinho: "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".

Vendo a escola como espaço de criação e não de reprodução, Marcellino (1990, p.103) nos chama atenção quando diz:

A negação da possibilidade da vivência do lúdico pelas crianças, sua não consideração pela escola, contribui para que esta colabore não na montagem de um verdadeiro 'teatro infantil', onde 'atores' interagem, criam coletivamente, mas sim de um teatro de bonecos, onde são encenados, diariamente, tristes espetáculos de ventriloquia.

Nessa perspectiva, observa-se que a escola pode contribuir para a formação de bonecos manipulados, moldados de acordo com os padrões exigidos pela

sociedade capitalista e injusta, negando-lhe o processo de criação e descoberta do mundo onde interage, prevalecendo os interesses da escola e não de um indivíduo que pode pensar, refletir e agir.

Em contrapartida, não devemos negar que a escola tenha também o seu lado sério; o problema é a forma pela qual ela interage com as crianças. O fato de apresentar-se séria não quer dizer que ela deva ser rigorosa e castradora, mas que ela consiga penetrar no mundo infantil para a partir daí, poder desempenhar a sua real função de formadora afetivo-intelectual. Para tanto, é necessário que a mesma busque valorizar a seriedade na busca do conhecimento, resgatando o lúdico, o prazer do estudo, sem contudo reduzir a aprendizagem ao que é apenas prazeroso em si mesmo.

3 LUDOEDUCAÇÃO, A ESCOLA PÚBLICA E O LÚDICO

A Ludoeducação é uma tendência atual que busca nas atividades lúdicas uma forma de planejar atividades escolares que motivem os alunos para a construção do conhecimento. No Brasil, o lúdico na educação é visto sob duas correntes antagônicas: uma que procura respeitar a forma livre do brincar da criança como uma atividade sem intervenção do professor e a outra que acredita na brincadeira em sala de aula para produzir conseqüências educacionais positivas, fundamentada na preparação, através de um planejamento cuidadoso e orientado, acreditando que uma preparação adequada aumenta as chances de ocorrer uma brincadeira positiva.

Nesta linha, a brincadeira não tem hora e, por isso, o recreio deixa de ser tão esperado pelo aluno. Essa dualidade no modo de ver o lúdico na escola tem causado alguns equívocos e, muitas vezes, os professores simplesmente oferecem brinquedos aos alunos sem ao menos interagir ou dar estímulos necessários para despertar os processos evolutivos. Os puristas do brincar livre chegam a ponto de usarem termos como a morte do brincar quando se referem ao uso do planejamento para as brincadeiras. O conflito que se estabelece está na falta de clareza do que significa brincar livre, pois a maioria dos professores entende que, se a brincadeira for estruturada, a criança perde a liberdade, quando na verdade é ele que não fica

livre no momento do jogo proposto para a criança. A utilização do lúdico na escola também não tem o apoio dos pais e isto dá força para que essa pedagogia não se instaure. Mas, será que os pais não estão certos ao questionar o tipo de atividade lúdica realizada? Eles não vêem diferença entre o brincar em casa e na escola e isso gera uma visão de que o lúdico atrapalha a aprendizagem.

Dessa forma, fica claro que o brincar na escola deve ser diferente. Se os professores mostrassem um novo modo de brincar para aprender, os pais teriam a chance de ver o valor da atividade lúdica e não relacionariam apenas com o ato de divertir e, certamente, teriam outras opiniões. A questão que parece estar em jogo e que ainda não foi totalmente entendido é o que significa brincadeira livre, pois os professores colocam-se à disposição da criança os brinquedos e, nesse contexto, ela brinca. Assim, qualquer profissional é capaz de desenvolver a função de educador, pois não se exige dele nenhum preparo, basta saber controlar as crianças para que não façam muita bagunça. Na Ludoeducação, o brincar sistematizado parte de um outro referencial em que a liberdade está no ato de brincar organizado pelo professor e não no espontaneísmo da criança.

O lúdico, trabalhado dessa forma, isto é, planejado no contexto diário da escola, ganha destaque e prestígio entre aqueles que acreditam que, se a brincadeira deve ser educativa, os professores devem assumir um papel principal.

Para que serve a escola? Eis uma pergunta de fundamental importância hoje, em tempos de mudanças provocadas pelas alterações políticas, sociais e econômicas a que estamos assistindo. A meu ver a melhor resposta diante dessa situação é a que ouvi do filósofo Julian Marias em sua casa, em Madri, em 1998, e que coincide com a que li num dos mais recentes livros de outro filósofo, Edgar

Morin (*Os Sete Saberes necessários à Educação do Futuro*): preparar a criança para a vida ou enfim ensiná-la a viver.

Qual a importância dessa visão dos dois conceituados filósofos e também compartilhada por muitos pedagogos? Cremos que seja, a triste consideração de que o homem, apesar de toda sua evolução técnica e conhecimento científico, não se lembra mais dos fundamentos básicos do que é viver, principalmente do viver em sociedade, que pressupõe o respeito ao “outro”, a solicitude pelo bem comum, ao compartilhar valores elevados.

Talvez, isso se deva, ao enfoque que a educação passa a ter em face do processo de globalização que parafraseando o saudoso Sérgio Porto, mais conhecido como Stanislaw Ponte Preta, o “festival de besteiras que assola o mundo” – preparar as crianças para o ingresso competente na vida econômica. Na visão globalizante de hoje, qualquer atividade escolar que não se destine à promoção desse fim é um ornamento, um desperdício de tempo precioso. Educação, competitividade e produtividade seriam sócias ou cúmplices no entender dessa pedagogia baseada no utilitarismo econômico.

Sabendo-se que a escola pública tem um peso considerável no processo educacional brasileiro, o que seria possível fazer para erradicar (ou ao menos minimizar) a situação de desmotivação em que está mergulhada sua clientela (em todos os níveis), os professores e a violência que a vem impregnando com atos extremos de vandalismo e até atentados contra nossos professores? Um exemplo dessa situação está retratado nos dados abaixo e no artigo de Gilberto Dimenstein – “Ao mestre com porrada”.

Frases do tipo “vamos acertar isso lá fora?” e até tapas já fazem parte do dia-a-dia de professores. Segundo a pesquisa da Unesco, um dos principais motivos das ameaças dos alunos a professores é a desavença causada por notas baixas, pelo nível de exigência e por falhas disciplinares. Em 19 anos de profissão, S.G., de 37, nunca imaginou apanhar de aluno. “Ele tinha 10 anos e começou a agredir um colega na sala de aula. Quando falei que iria mandá-lo para a direção, comecei a receber vários tapas. Gritei, e o vigia me salvou. Fiquei com hematomas”, lembra.

As carteiras são empilhadas até o teto da sala de aula. Os alunos divertem-se escalando a torre que, sem capacidade de resistir a tanto peso, desmorona e espalha destroços; na maioria das vezes, as paredes são pichadas. Essa cena é comum numa escola estadual do bairro Santa Terezinha, na região metropolitana de São Paulo. É quase uma tradicional brincadeira das sextas-feiras. Resignado o diretor se sente impotente para conter a baderna. Por um simples motivo: “Tenho medo”, reconhece, acostumado a consertar semanalmente as carteiras depredadas.

A alegria deve ser prioridade para aqueles que sofrem mais fora da Escola” ; a escola pública, muito mais do que a particular, precisa adotar urgentemente a Pedagogia Lúdica.

O lúdico se faz necessário ao mesmo tempo em que é preciso também demolir o que o geógrafo Milton Santos, em vida, tanto condenou, juntamente com o filósofo Ricardo Yepes - o pensamento único que domina nossos jovens estudantes - e que interessa muito aos gestores e grandes beneficiados pelo processo de globalização. Nessa conjuntura, quem tem o filho numa escola particular, talvez até se sinta protegido. Ledo engano, embora com diferentes tonalidades a violência está disseminada em ambientes ricos e pobres.

O não pensar ou a adoção do pensamento único, objetivo maior dos *mass media* e que conduz à alienação intelectual e cultural – pode ser representada pela nova visão cartesiana/globalista: "penso, logo existo; compro, logo sou".

4 O PROFESSOR , O ALUNO E O JOGO

O professor, interessado em promover mudanças, poderá encontrar na proposta do lúdico uma importante metodologia, que contribuirá para diminuir os altos índices de fracasso escolar e evasão verificados nas escolas, porém este não foi o objeto de nosso estudo.

O Lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência, a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõem uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo, ela não é lúdica, não é prazerosa.

Snyders (s/d, p. 39) defende a alegria na escola, vendo-a não só como necessária, mas como possível,

A maior parte das crianças em situação de fracasso são as de classe popular e elas precisam ter prazer em estudar; do contrário, desistirão, abandonarão a escola, se puderem. (...)

Quanto mais os alunos enfrentam dificuldades de ordem física e econômica, mais a Escola deve ser um local que lhes traga outras coisas. Essa alegria, não pode ser uma alegria que os desvie da luta, mas eles precisam ter o estímulo ao prazer. A alegria deve ser prioridade para aqueles que sofrem mais fora da escola.

Estudos demonstram que, através de atividades lúdicas, o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo de ensino-

aprendizagem e sua auto-estima. O indivíduo criativo é um elemento importante para o funcionamento efetivo da sociedade, pois é ele quem faz descobertas, inventa e promove mudanças. O referencial teórico desta pesquisa teve como base as teorias críticas da educação.

Libâneo (1996, p.39) nos diz:

A função da pedagogia 'dos conteúdos' é dar um passo à frente no papel transformador da escola, mas a partir de condições existentes. Assim, a condição para que a escola sirva aos interesses populares é garantir a todos um bom ensino, isto é, a apropriação dos conteúdos escolares que tenham ressonância na vida dos alunos.

A escola passou a difundir um ensino enciclopédico, imaginando quanto mais conteúdos passassem, mais os alunos se desenvolveriam, o que não é verdade. Para serem assimiladas, as informações devem fazer sentido. Isso se dá quando elas incidem, no que Vygotsky (2001 p.25) chamou de "zona de desenvolvimento proximal, a distância entre aquilo que a criança sabe fazer sozinha (o desenvolvimento real) e o que é capaz de realizar com ajuda de alguém mais experiente (o desenvolvimento potencial). Assim, o bom ensino é o que incide na zona proximal".

No entanto, o sentido verdadeiro da educação lúdica, só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-lo e tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos da mesma. Assim podemos perceber que o Lúdico apresenta uma concepção teórica profunda e uma concepção prática, atuante e concreta.

Posso saber pedagogia, biologia como astronomia, posso cuidar da terra como posso navegar. Sou gente. Sei que ignoro e sei que sei. Por isso, tanto posso saber o que ainda não sei como posso saber melhor o que já sei. E saberei tão melhor e mais autenticamente quanto mais eficazmente construa minha autonomia em respeito a todos outros (FREIRE, 1996, p. 57).

Wekerlin (2004) acredita que a maioria das escolas, hoje, ainda tem o ensino centrado na figura do professor, tendo este último a exclusiva missão de ser um transmissor de informações necessárias para que os alunos aprendam.

Einstein (1994, p. 17), em suas considerações a respeito da postura do professor, afirma que “[...] ponha-se nas mãos do professor o menor número possível de medidas coercitivas, de tal modo que suas qualidades humanas e intelectuais sejam a única fonte de respeito que ele possa inspirar no aluno”.

Freire (1996, p. 18), leva o educador a refletir sobre a sua prática pedagógica, mostrando a importância da ética, do prazer em lecionar, do acreditar, da seriedade e da humildade inerente ao saber-da-competência. É extremamente preocupado com o ser humano e vê a prática educativa, sobretudo, como humana. “[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção ou a sua construção”. E vai mais além, ao dizer que “Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender”.

Ainda, Freire (1996, p. 18), acredita que “o professor precisa ser criador, ousado, curioso, persistente, flexível, aceitar o novo, mudar e promover mudanças, mas sem perder a humildade”. O bom pesquisador precisa ser um bom pesquisador, já que não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Um se encontra no corpo do outro. Enquanto se ensina continua-se buscando, reprovando. Ensina-se porque busca-se, porque indaga-se.

Ozanir (2004, p. 43), em uma aula de língua Portuguesa, expõe que, “se o professor não é capaz e não acredita que pode modificar ou transformar uma vida, para que então existe e serve enquanto mestre?”.

Segundo Wekerlin (2004, p. 79),

[...] é preciso que haja profissionais mais adaptados às intensas transformações que se vivem hoje na sociedade, que se ajustem a novas dinâmicas, e que qualquer metodologia vise à reconstrução do conhecimento, dando ao aluno, em todos os aspectos, a capacidade de se ajustar às exigências do mundo moderno.

Cury (2003, p. 57) nos afirma que “Nós nos tornamos máquinas de trabalhar e estamos transformando nossas crianças em máquinas de aprender”, Informa-se muito mais do que se forma o profissional de hoje, com a modernização, infelizmente se tornou uma máquina de trabalhar, e com a intensificação do conhecimento, se preocupou muito em transmitir conteúdos de forma mecanizada.

Nesse processo, Cury (2003, p. 59) acredita que a sensibilidade é algo que fica ignorado, esquecido e “o professor precisa saber que “Um excelente educador não é um ser perfeito, mas alguém que tem serenidade para se esvaziar e sensibilidade para aprender”. Educar não é repetir palavras, é criar idéias, é encantar, é, sobretudo ser um artesão da personalidade, um poeta da inteligência, um semeador de idéias. Os professores precisam transformar informação e conhecimento, em experiência, estimulando-os a refletirem. E o maior erro seria destruir os sonhos e esperanças desses indivíduos. O melhor professor não é o mais eloqüente, mas o que mais instiga e estimula a inteligência. Um professor influencia mais a personalidade dos alunos pelo que é do que pelo que sabe e precisa, sobretudo, humanizar o conhecimento e promover auto-estima, precisa ser mestre da vida. Para Antunes (2003, p. 42), “tal como em conteúdos curriculares o professor não ensina posturas emocionais, mas ajuda o aluno a construí-las”. O professor mais do que querer é estar extremamente motivado a realizar tarefas muito além das cotidianas.

Segundo os PCNs (1998), “ao professor cabe planejar, implementar e dirigir as atividades didáticas, com o objetivo de desencadear, apoiar e orientar o esforço

de ação e reflexão do aluno, procurando garantir aprendizagem efetiva”. Além de assumir o papel de informante e de interlocutor privilegiado, que tematize aspectos prioritários em função das necessidades dos alunos e de suas possibilidades de aprendizagem.

Macedo (1996, p. 11) acredita que o professor teria de estimular o aluno a pensar e “propor situações-problema, proporcionando mais espaço para o descobrimento e construção de suas idéias sobre o mundo em vez de fornecer informações prontas”.

Para Labruna (1995, p. 31), “o professor com suas atividades precisa respeitar o nível de desenvolvimento em que o aluno se encontra, propondo atividades próprias para ele”. Deve-se procurar sempre entender o que o aluno pode estar pensando e sentindo.

Muitos autores devem ser estudados e dentre eles estão: Freud, na Psicologia do desenvolvimento afetivo; Piaget, na psicologia do Desenvolvimento Cognitivo e Erickson na Psicologia do Desenvolvimento Social.

Ainda Labruna (1995, p. 33), e considerando-se a etapa de desenvolvimento em estudo, expõe que,

para Freud, dentro de uma abordagem afetiva, a fase em que se encontra o indivíduo, na etapa empreendida entre 11 a 15 anos, pode ser denominada de genital, na qual o indivíduo passa pela última fase do desenvolvimento psicosexual, e conquista a formação de sua personalidade.

Para Piaget (1976, p. 25), agora em uma abordagem cognitiva, é uma etapa na qual “[...] o desenvolvimento ocorre a partir de soluções lógicas para todas as classes de problemas, e o indivíduo pensa cientificamente, permitindo o amadurecimento das estruturas cognitivas”.

Para Amorim (1999, p. 18), "o professor deve ser sobretudo um facilitador de aprendizagens, um verdadeiro mestre em facilitar as transformações pessoais. É centrado na técnica, na pessoa, mas no ser humano enquanto essência". Possui características importantes tais como, flexibilidade, plena atenção, humor, vocação, intuição, paciência, humildade, dentre outras.

Segundo Antunes (2001, p. 42), o professor do século XXI precisa se adequar às transformações tecnológicas, adquirindo novas competências e habilidades para que possa não só ensinar como também "aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver junto e aprender a ser".

Ainda, Amorim (1998, p. 16) explica que já é sabido que dominar apenas os conteúdos que se pretende ensinar não basta. Se fosse assim, o problema da educação já estaria resolvido, a verdadeira maestria consiste em ter coragem de ousar, tarefa difícil e que exige reeducação por parte dos professores. Precisa-se ter em mente que "A consciência de que estamos aqui de passagem torna a existência uma bela e valiosa aventura. Chegamos de mãos vazias, iremos de mãos vazias. Só levaremos conosco o passaporte de nossas ações".

Segundo Abdelnur (2004, p. 8), o professor, para motivar, precisa sobretudo estar motivado, além de ter de estar envolvido com o ensino, ter sensibilidade; e que "[...] os conteúdos e estratégias possam estar adequados à realidade, compartilhados e hierarquizados". O professor precisa fazer com que o aluno represente mentalmente o que se ensina, precisa ser competente, e dominar não só as técnicas da disciplina, como também ser conhecedor da psicologia humana.

O aluno precisa ser preparado para adquirir destrezas tais como: dominar a norma culta da Língua Portuguesa, construir e aplicar conceitos de várias áreas do conhecimento, selecionar, organizar, relacionar, interpretar, dentre outras.

Quanto ao aluno, segundo Oliveira (2005, p. 24), conceituar um indivíduo que passa pelo ensino fundamental, de 5^a a 8^a série, “implica necessariamente considerar-se um período de vida pelo qual sujeito transita, e em que estão incutidos aspectos não só biológicos, sociais, mas também psicológicos”, e que consiste num período de intensas transformações, principalmente no que diz respeito à maturação sexual.

De acordo com os PCNs (1998, p. 28)

“Os alunos do terceiro e do quarto ciclo do ensino fundamental apresentam-se normalmente na idade entre 11 e 15 anos, ainda que, muitas vezes, por causa de motivos diversos, possam ser mais velhos. Pode-se dizer, portanto, de forma geral, que esta fase da educação escolar compreende a adolescência e a juventude”.

Segundo Arminda (1982, p. 78), “a adolescência é uma época de lutos. Luto pelo corpo infantil perdido, sendo substituído por um corpo novo, estranho, que é encarado como um enigma”, ou seja, são indivíduos totalmente angustiados com o desconhecido, e escondem seus medos e incertezas, atrás, muitas vezes, da indisciplina e da rebeldia. Por outro lado, são extremamente curiosos, críticos, questionadores, ainda que muitas vezes não demonstrem.

Para Piaget (1976, p. 24), “ao contrário da criança, o adolescente pensa de forma hipotética, e é capaz de construir teorias, com uma capacidade grande de reflexão”. Nessa etapa, cada faixa de idade obedece a um processo de desenvolvimento próprio, distribuída entre os níveis da linguagem, da organização, da representação gráfica, e da representação corporal, podendo dentre muitos outros trabalhar campos do operatório abstrato, da discussão, do grupo, das técnicas de desenho e do teatro.

Antunes (2003, p. 59), na tentativa de ampliar o conceito de inteligência e se apropriando em suas explanações da teoria das múltiplas inteligências, expõe que: “o ser humano é dotado de inteligências múltiplas que incluem as dimensões lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, cinestético-corporal, naturalista, intrapessoal e interpessoal”.

Cury (2003, p. 31) mostra que “a mente dos jovens de hoje é bastante diferente dos que viveram no passado”. Todos os fenômenos psíquicos, orgânicos são os mesmos, porém a qualidade, velocidade e intensidade dos mesmos, mudaram, e atribui ao fato toda a conturbada modernização que vivemos.

Segundo Cury (2003, p. 23), “o aluno atualmente chega às escolas com excessos de estímulos visuais e sonoros, produzidos pela TV, pelo rádio, pela internet, por *games*”, enfim, com uma velocidade de informação tão grande que os obriga a pensarem quase que instantaneamente, e o que é pior, a escola não está percebendo e nem acompanhando esse processo.

O indivíduo que chega à sala de aula hoje, na maioria das vezes, demonstra ser uma pessoa ansiosa, dispersa, agitada, irritada, esquecida, com déficit de concentração, aversão à rotina e, muitas das vezes, com sintomas psicossomáticos, como dor de cabeça, gastrite, dentre outros. É importante fazer com que os alunos pensem, porém, exageradamente é prejudicial.

De acordo com o mesmo autor (2003, p. 58), a doença do pensamento acelerado dos alunos faz com que as teorias pedagógicas “fiquem praticamente nulas, não funcionem, ocasionando o que já de muito se sabe de que os alunos não aprendem, não se interessam, não estudam”. E, por isso, muitas vezes, os alunos ficam à mercê dos seus próprios pensamentos e, assim, os professores estão presentes na sala de aula e os alunos estão em outro mundo .

Segundo os PCNs (1998), pensar o ensino no terceiro e quarto ciclo requer a compreensão da adolescência como um período de intensas transformações, que ocorrem nos âmbitos sociocultural, afetivo-emocional, cognitivo e corporal, o que requer práticas que possam realmente contribuir para a formação do sujeito, que garantam bons resultados na aprendizagem.

As metodologias, entretanto, são válidas, desde que se leve em consideração tudo o que foi anteriormente discutido sobre a relação professor-aluno, e que o educador possa evidenciar, o tempo todo, o papel desses dois personagens no processo de ensino-aprendizagem. Além de sugerir idéias, pesquisar, arriscar, enfim, serem competentes e promoverem ou pelo menos contribuírem para uma educação mais significativa em seus resultados.

Quanto ao jogo, segundo Piaget (1976, p. 25), “O jogo é um caso típico das condutas negligenciadas pela escola tradicional, dado o fato de parecerem destituídas de significado funcional”.

Machado (1998, p. 26), em considerações do que venha a ser a ludicidade no ensino, afirma que “nem sempre jogo significa atividade lúdica”. O jogo, para ser lúdico, precisa gerar uma tensão positiva suficiente para não prejudicar o aprendizado do aluno, tem de levar à ação e não à frustração.

Antunes (2000, p. 25) parte de um princípio etimológico ao considerar jogo como sendo “um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga”. Além de balanço, oscilação, astúcia, artil, manobra, e amplia a noção, explicando que estes devem sempre oferecer meios ao crescimento do indivíduo na aprendizagem, como pessoa, e não precisam estar necessariamente dentro de uma competição entre grupos em que um tem de ganhar e o outro perder.

Para Antunes (2000, p. 26), “o jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja”. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real. Ele entende jogo como sendo toda e qualquer atividade que impõe desafios, seja, por exemplo, um jogar com as palavras através de uma conversa, de uma pergunta, de um olhar, enfim, desde que o outro esteja estimulado. O jogo, em si próprio, precisa trazer os segredos e respostas para que se desvendem os enigmas da vida.

Os jogos precisam ser rigorosamente estudados e analisados para serem de fato eficientes, porque aqueles que são ocasionais, e que não passam pela experimentação e pesquisa, são ineficazes. Ao mesmo tempo, uma quantidade exagerada deles sem que estejam devidamente associados aos conteúdos e aos objetivos dentro da aprendizagem, também não tem nenhuma valia. Podem até partir de materiais que o professor tenha disponível em sala, porém precisam atentar para a forma como devem ser trabalhados. O professor precisa ter muito mais criatividade, vontade, seriedade, competência, sensibilidade, que dinheiro.

Para Piaget (1976, p. 45), “o jogo é uma atividade preparatória, útil ao desenvolvimento físico do organismo”. Da mesma forma que os jogos dos animais constituem o exercício de instintos básicos e necessários, como os de combater ou caçar, também o indivíduo que joga desenvolve suas percepções, sua inteligência, sua curiosidade em estar experimentando, além de seus valores sociais. É pelo fato de o jogo ser um meio tão valioso e eficiente na aprendizagem, que em todo lugar em que se consegue transformar leitura, cálculo, ortografia em brincadeira, observa-

se que os alunos se apaixonam por essas ocupações tidas comumente como maçantes.

Macedo (2000, p. 58) expõe que, “nos jogos, os indivíduos precisam se deparar com situações- problema para que sejam estimulados corretamente, sendo justamente estes desafios que darão sentido ao jogo”. Precisam apresentar alguma situação de impasse em que venha a se desenvolver uma solução. Além de o profissional de a educação ter a consciência de estabelecer objetivos, fundamental para dar significado às atividades tais como: aonde quero chegar e porquê, conhecer seu público, idade, número de participantes, classe social, etapa do desenvolvimento psicológico do indivíduo e organização prévia de um material adequado para que o trabalho se torne viável, além de tempo, espaço, dinâmica, proximidade de conteúdos, dentre outros. Ainda, Macedo (2000, p. 32), é bem claro ao afirmar que “a proposta de um trabalho com jogos não pode ser entendida como um receituário de bolo, que deva ser seguido fielmente por quem o utiliza”. A idéia seria propor algo de referencial, podendo ser modificado, adaptado, à prática pedagógica, de acordo com as necessidades de cada professor, e que os jogos sejam sobretudo transformados em material de estudo e ensino, bem como aprendizagem e produção de conhecimento.

Macedo (2000, p. 38), assim como a maioria dos estudiosos na área, não só acredita como pode comprovar, no decorrer de sua prática com jogos, que muito mais que a aplicação de jogos em si na sala de aula é a intervenção dos professores na manipulação de tarefas e desafios. Afirma que “qualquer jogo pode ser utilizado quando o objetivo é propor atividades que favorecem a aquisição de conhecimento”. A questão não é o material, mas no modo como ele é explorado. Pode-se dizer, portanto, que serve qualquer jogo mas não de qualquer jeito”.

Para Cury (2003, p. 27), levando em consideração tudo que foi exposto anteriormente, “não há técnica e metodologia pedagógica que funcione sem que haja a afetividade”. O jogo para ele consiste em se poder trabalhar sobretudo a auto-estima, o controle da emoção, a capacidade de lidar com perdas e frustrações, de dialogar, de ouvir, ao lado do que se pode comumente extrair com finalidades didáticas.

A eficiência maior estaria mais na figura do professor do que dos jogos em si. Aposta no lúdico, no jogo, porém com o objetivo principal de estimular os alunos a serem pensadores, questionadores, e não repetidores de informação. É, sobretudo, saber “valorizar mais a pessoa que erra do que o erro da pessoa”.

Para Antunes (2003, p. 27-28), é perfeitamente possível alfabetizar a emoção através dos jogos, “levando o aluno a vivenciar situações que agucem suas funções cerebrais e abasteçam suas memórias de informações prontas para serem usadas caso necessitem”. Pode-se trabalhar, nos jogos, o autoconhecimento, a administração das emoções, empatia, automotivação, capacidade de relacionamento pleno, dentre outras habilidades já conhecidas.

Antunes (2003, p. 30) afirma que, na etapa de aprendizagem escolar a que se destina o presente estudo, 5ª a 8ª série, os jogos mais adequados são aqueles que proporcionam uma educação emocional, estimuladores de inteligência intra e interpessoal, uma vez que os jovens nesta etapa formam pensamentos sobre moralidade, ética, sendo impossível separá-los do progresso cognitivo.

Segundo Oliveira (2005, p. 59), nesta etapa, trabalhar o brincar, permite a elaboração de um mundo de sentimentos e ações com significados socioafetivo novo e crítico; Podendo-se atribuir à atividade lúdica três funções: socializadora, na qual desenvolve hábitos de convivência; psicológica, podendo aprender a controlar

seus impulsos, e pedagógica, trabalhando a interdisciplinaridade, a heterogeneidade, o erro de forma positiva, fazendo com que o indivíduo se torne ativo no seu processo de desenvolvimento.

No processo de ensino-aprendizagem, o professor, educador da era industrial, deve buscar educar para as mudanças, para a autonomia, para a liberdade possível numa abordagem global, trabalhando o lado positivo dos alunos e para a formação de um cidadão consciente de seus deveres e de suas responsabilidades sociais.

5 ATIVIDADES LÚDICAS

Segundo Antunes (2000, p. 23), “Seja prudente com a novidade. Nunca a procure por ela mesma, mas pela melhoria que poderá proporcionar ao seu trabalho e à sua vida. Essa melhoria depende tanto de você como da própria novidade”.

Segundo Yared (2002, p. 19), e tendo como base as atuais orientações da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996), no que se refere ao Ensino Fundamental, deve-se ter claro que “os materiais didático-pedagógicos necessitam estar em acordo com as finalidades previstas para esse segmento de ensino”. Outro aspecto de igual importância refere-se ao fato de se garantir que os diferentes temas / assuntos que venham a ser trabalhados se relacionem com o universo amplo ou particular de diferentes sujeitos sociais. Acredita que os professores precisam utilizar metodologias que, de forma permanente, estimulem a pesquisa, a experimentação e a resolução de problemas, uma vez que tais condições podem ser decisivas tanto para a construção/reconstrução de conhecimentos quanto para a mobilização de diversas competências cognitivas superiores.

Os recortes de conteúdos devem estar vinculados de forma intencional e permanente ao viver em sociedade dos educandos, pesquisando e selecionando

temas que sejam significativos dentro da realidade social do aluno. Geralmente, o objetivo das pesquisas sobre a ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas discursivas, transmissoras de informações, ainda tão evidente nas escolas brasileiras, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura mediadora ante a produção de conhecimento.

Como bem afirma Freire (1996, p. 36), “não há ensino sem pesquisa nem pesquisa sem ensino”, ou seja, o professor precisa o tempo todo, de forma crítica e seletiva, estar buscando novos conhecimentos, precisa ousar, correr riscos, para que efetivamente haja educação.

O presente trabalho pretende proporcionar aos professores sugestões de atividades lúdicas nas áreas de leitura, escrita, ortografia e gramática, possibilitando aos alunos o uso e a reflexão sobre língua e linguagem.

A avaliação tradicional, nesse momento, não será questionada e continuará valendo como processo final realizado para obtenção de resultados, porém não será a única, e caberá ao professor direcioná-la, já que este precisará levar em consideração aspectos como série, conhecimento pleno do grupo, metodologia, espaço físico, tempo, dentre outros.

5.1 Brincadeiras Infantis

Apresentamos a seguir uma proposta de debate e produção de texto, para turmas de 5ª e 6ª séries, que consiste basicamente na escolha de um texto, de título **Brincadeiras Infantis**, assunto familiar ao universo da criança:

- Por todo o País são inúmeras as brincadeiras apreciadas pelas crianças, elas demonstram as características sociáveis, onde procuram outras crianças com o intuito de se divertir, resta salientar que, na maioria das brincadeiras, há restrições quanto às regras estabelecidas pelas próprias crianças, ou seja, em algumas brincadeiras, apenas os meninos podem brincar com meninos e, em outras, apenas as meninas podem brincar com meninas. As características da expressividade e senso lúdico das crianças são bastante trabalhadas nessas brincadeiras. O que mais é valorizado é a participação da criança que quer brincar, entre as diversas brincadeiras estão: Gudes, Pipas, Pião, Ciranda, Cantiga de Roda, Amarelinha, Esconde-Esconde, dentre outras.

Partindo do texto exposto anteriormente ou de um outro texto similar, o professor pode sugerir atividades tais como:

- Relembrar com os alunos algumas brincadeiras que são comuns na infância, e em várias regiões brasileiras como o esconde-esconde, o passa-anel, os jogos de sorte, o pega-pega, dentre outras. Solicitar à turma que se dividam em grupos para debaterem o tema e compartilhem experiências. Solicitar aos alunos que escrevam um texto no qual expliquem as regras da brincadeira escolhida, determinando objetivos a serem atingidos e regras por ordem de importância, evitando repetições de expressões do tipo: aí, daí, então e etc. Pedir que troquem os textos entre os grupos, reelaborando-os caso seja necessário. Entregar a produção ao professor para que ele faça os comentários devidos. Quando couber, o professor pode aproveitar, também, para atividades de gramática, ortografia e leitura.

5.2 Carta de um Jovem

Baseado nas sugestões de Yared; Barbosa; e Leite (2002, p. 16), apresenta-se a seguir uma proposta de debate e produção de texto, para turmas de 7ª e 8ª séries, que consiste basicamente na escolha de um texto, de título **Carta de Um Jovem**, assunto familiar ao universo do adolescente:

- Num determinado Hospital de São Paulo, um jovem de apenas 19 anos, endereçou a seu pai uma comovedora carta de adeus, fato verídico ocorrido na Capital. Vale a pena divulgá-la pelo seu conteúdo significativo. Dizia o jovem nessa carta: "Acho que nesse mundo ninguém procurou descrever seu próprio cemitério. Não sei como meu pai vai receber este relato, mas preciso de todas as forças enquanto é tempo. Sinto muito, meu pai, acho que este diálogo é o ultimo que tenho com o senhor, sinto muito mesmo... Sabe pai, está em tempo do senhor saber a verdade de que nunca desconfiou. Vou ser breve e claro, bastante objetivo. O tóxico me matou. Travei conhecimento com o meu assassino aos 15 anos de idade. É horrível não pai? Sabe como eu conheci essa desgraça? Por meio de um cidadão elegantemente vestido, bem elegante mesmo, e bem falante, que me apresentou ao meu futuro assassino: A Droga. Eu tentei recusar. Tentei mesmo, mas o cidadão mexeu com o meu brio, dizendo que eu não era homem. Não é preciso dizer mais nada, não é, pai? Ingressei no mundo do vício. No começo foi o devaneio; depois as torturas, a escuridão. Não fazia nada sem que o tóxico estivesse presente. Em seguida veio a falta de ar, o medo, as alucinações. E logo após a euforia do "pico", novamente eu me sentia mais gente que as outras pessoas, e o tóxico, meu amigo inseparável, sorria, sorria. Sabe meu pai, a gente começa a achar tudo ridículo e

muito engraçado. Até Deus eu achava cômico. Hoje, no leito de um hospital, reconheço que Deus é mais importante que todo mundo. E que sem sua ajuda eu não estaria escrevendo essa carta. Pai, eu só estou com 19 anos e sei que não tenho a menor chance de viver. É muito tarde para mim. Mas, ao senhor, meu pai, tenho meu último pedido a fazer: mostre essa carta a todos os jovens que o senhor conhece. Diga-lhes que em cada porta de escola, em cada cursinho de Faculdade, em qualquer lugar, há sempre um homem elegantemente vestido e bem falante que irá mostrar-lhes o futuro assassino e destruidor de suas vidas e que os levará à loucura e à morte, como aconteceu comigo. Por favor, faça isso meu Pai, antes que seja tarde demais para eles. Perdoe-me, pai... já sofri demais, perdoe-me também por fazê-lo padecer pelas minhas loucuras, Adeus meu pai... Algum tempo depois de escrever essa carta, o jovem morreu”.

Partindo do texto exposto anteriormente ou de um outro texto similar, o professor pode sugerir atividades tais como: Fazer a leitura do texto em voz alta para a turma. Criar um debate sobre o texto. Fazer, em grupos, com que os alunos pensem em uma frase que consiga resumir, sintetizar, o que está escrito no texto, ou que remeta a idéia principal. Solicitar aos alunos que escrevam através de um acróstico, um poema, utilizando a frase criada. O professor orienta o trabalho no momento em que estiver sendo confeccionado, exemplificando e dando sugestões. Por fim, todos poderão ler seus poemas, dando a oportunidade ao professor de avaliar, dentre outras habilidades, criatividade, descontração, possíveis dificuldades em resumir, sintetizar e desenvolver idéias. Quando couber, o professor pode aproveitar, também, para atividades de gramática, ortografia e leitura.

5.3 Malhação

Baseado nas sugestões de Yared; Barbosa; e Leite (2002, p. 18), apresenta-se a seguir uma proposta de debate e produção de texto, para turmas de 5^a, 6^a, 7^a e 8^a séries, consiste basicamente na escolha de uma sinopse de um episódio de malhação, de título **Adeus, dinheiro!**, assunto familiar ao universo dos jovens:

- Urubu promete pensar, embora não goste muito da idéia. Léo se assusta quando Aline diz que ele é o homem de sua vida, com quem vai casar e ter filhos. João não quer ir à audiência e Rita explica que ele pode ser condenado. Rico esbraveja com a falta de luz e pergunta se eles querem que ele se mude. Vilma, Download e Bel negam. Urubu alerta Betina a guardar o dinheiro em lugar seguro. João diz que não vai poder viajar. Natasha pede que ele confie nela. Kiko falta ao teste de inglês. Léo conta para Betina sobre Aline. Pasqualete empresta um armário para Betina e Jaque. Urubu vende pulseirinhas. Aline ouve que a cigana Rosa Lee foi presa por charlatanice. Bel tenta minimizar. Kiko esnoba Marcão mais uma vez, chamando-o de anônimo. Bel confessa que ela e Download tentaram dar uma força para o romance de Aline. A menina diz que está morrendo de vergonha de Léo. Urubu segue Pasqualete e Betina. Renzo avisa Natasha que ela vai de carro com ele. João não gosta. Urubu vê Betina anotar o segredo do cadeado em um bloco e consegue descobrir os números.

Partindo do texto exposto anteriormente ou de um outro texto similar, o professor pode sugerir atividades tais como: Debater sobre o que representa a televisão atualmente como veículo de informação, tal como as características das telenovelas, a diversidades de linguagens; o público alvo a ser atingido, e em

particular a mini-novela Malhação. Dividir a turma em grupos para debaterem o tema (se assistem, se gostam ou não). Escrever em conjunto um diálogo, tendo por base o episódio exposto acima intitulado **Adeus, dinheiro!** Apresentar oralmente para a classe o texto dramatizado num tempo máximo de 10 minutos, representando bem os gestos e a postura corporal que caracterizam esses personagens, tendo o professor a incumbência de fazer a monitoria dos trabalhos enquanto são elaborados. Quando couber, o professor pode aproveitar, também, para atividades de gramática, ortografia e leitura.

5.4 De Futebol

Baseado nas sugestões de Rangel (2002, p. 27), apresenta-se a seguir uma proposta de leitura e debate, para turmas de 5ª, 6ª séries, que "consiste basicamente na escolha de um texto, de título **De Futebol**, assunto familiar ao universo do indivíduo"

- Um gramado retangular. No meio dos lados menores do retângulo uma armação retangular de madeira, um quadro que é boca de uma rede onde deve ser arremetida uma pelota de couro que dez homens de um lado contra dez do outro impelem através do campo, sem pôr a mão na pelota, o que só têm licença de fazer os guardiões dos quadros". Não parece que esse jogo, inventado pelos ingleses, tenha outra importância na ordem das coisas senão a de ocupar sadiamente ao ar livre o lazer de vinte e dois homens. Pois bem, sobre tão frágil estrutura criou-se com o tempo um mundo de interesses materiais, emotivos, sociais, nacionais e

continentais; talvez futuramente, com a conquista dos espaços siderais, interplanetários! O que foi a princípio simples entretenimento de horas de folga, tornou-se uma profissão; assistência desses jogos, que requeria apenas uma pequena arquibancada, como são hoje as de natação ou basquete, exige hoje estádios monumentais; a publicidade em torno dessa atividade supera qualquer outra. Um campeonato mundial de tal esporte, que não é mais esporte (*sport* é divertimento, não meio de vida), apaixona de tal modo a opinião que envolve os brios nacionais, e uma briga no jogo entre adversários sem educação pode acarretar movimentos de antipatia entre países a que eles pertencem. Não é insensato?

Partindo do texto exposto anteriormente ou de um outro texto similar, o professor pode sugerir atividades tais como: Solicitar aos alunos que façam a leitura em voz alta. Debater o texto com questões do tipo: Ter liberdade é fazer tudo o que se quer? O que seria dos pedestres se quisessem atravessar uma avenida do centro da cidade, se não houvesse semáforos? Qual a importância das regras na sociedade? dentre outras. Solicitar a um aluno que complete, livremente, com suas idéias, a frase: - O que o texto me diz:...; Depois pedir a um segundo aluno que complete, livremente, com suas idéias, a frase: - O que eu digo ao texto:...; e a um terceiro aluno que, dirigindo-se aos colegas anteriores, complete, livremente, com suas idéias, a frase: - O que eu digo aos meus colegas:... Observação: A Dinâmica poderá ter continuidade com novos alunos completando as frases. Depois professor e alunos podem comentar experiências, observando contribuições à aprendizagem e manifestando percepções pessoais. Quando couber, o professor pode aproveitar, também, para atividades de gramática, ortografia e produção de texto.

5.5 Os Simpsons

Assim como Rangel (2002, p. 20), apresenta-se a seguir uma proposta de leitura e debate, para turmas de 7ª e 8ª séries, em que “consiste basicamente na escolha de um texto que resume um episódio do desenho animado Os Simpsons, de título *Blame it on Lisa* de assunto familiar ao universo do indivíduo”:

- Tudo começa em Springfield quando chega uma conta de telefone no valor de 400 dólares cobrando ligações telefônicas para o Brasil. Homer começa a estrangular Bart, mas na verdade a culpada foi Lisa (daí vem o nome do episódio *Blame it on Lisa*, ou seja, Ponha a culpa na Lisa). Homer e Marge vão para a companhia telefônica e falam que não vão pagar essa conta, a companhia então corta a linha telefônica impedindo os Simpsons de usarem o telefone. Homer, como é um *expert* nesses serviços, sobe no poste para tentar religar o serviço e acaba levando uma seqüência de choques. Então, a família decide ir ao Brasil para ver o que está acontecendo e Lisa resolve assumir que foi ela e fala que o dinheiro gasto era para um órfão chamado Ronaldo, que mora no Rio de Janeiro, no orfanato Anjos Imundos. Homer não gosta da idéia e fala que os meninos do Brasil são pequenos *Hitlers* (numa engraçada referência ao livro Os Meninos do Brasil). Lisa coloca para a família uma fita de vídeo enviada por Ronaldo agradecendo as doações de Lisa e comenta que, com o dinheiro que ela deu, foi possível comprar sapatos para dança e uma porta para o orfanato que estava sendo invadido por macacos a todo momento. Os Simpsons chegam no Brasil e vão para um hotel onde os funcionários são tão fanáticos por futebol que chutam as malas dos hóspedes. Bart fica fascinado por um programa para crianças (uma bela gozação aos antigos programas da Xuxa,

com direito a paquitas de maiô que ficam se esfregando em letras). A família vai até uma favela procurar Ronaldo, e Marge fala: “- Nossa, que vizinhança mais charmosa!” e Lisa retruca: “- Mãe isso é uma favela, o governo pinta ela de cores diferentes para que os turistas não fiquem ofendidos”. Marge: “- É, para mim funcionou”. Após isso, os Simpsons vão até uma churrascaria, e Lisa faz um plano: a família deve se dividir para achar Ronaldo. Bart e Homer vão para a praia de Copacabana. Lisa e Marge vão para uma escola de samba onde estão dançando uma nova mania nacional, a Enfiada. Ao chegar a uma feirinha, Homer e Bart são distraídos por uma vendedora enquanto trombadinhas roubam suas coisas. Após entrar em um táxi, Homer é seqüestrado. Homer vai parar na Amazônia. Marge encontra Ronaldo em um carnaval de rua, ele está vestido de flamingo em cima de um carro alegórico. Ronaldo, que havia ficado rico como figurinista (e trabalhava para o tal programa infantil) dá o dinheiro para pagar o resgate de Homer. O lugar para o pagamento são os bondes do Pão de Açúcar. Marge joga o dinheiro para os seqüestradores e Homer pula para o bonde de Marge. Com o peso de Homer, o Bondinho cai de uma altura muito grande e, quando chega ao chão, Marge pergunta se Homer está bem e o beija, o episódio acaba com Bart comido por uma cobra e dançando samba dentro dela.

Partindo do texto exposto anteriormente ou de um outro texto similar, o professor pode sugerir atividades tais como: Solicitar a um aluno que diga um argumento a favor do texto. Solicitar a um segundo aluno que diga um argumento contra o texto. Solicitar a um terceiro aluno que diga com qual dos dois colegas concorda e por quê? Observação: A Dinâmica poderá ter continuidade com a solicitação de novos argumentos. O Professor poderá comentar os argumentos apresentados, e, ao final, todos participam trocando experiências, observando

contribuições à aprendizagem e manifestando percepções pessoais. Quando couber, o professor pode aproveitar, também, para atividades de gramática, ortografia e produção de texto.

5.6 O Açúcar

Baseado nas sugestões de Rangel (2002, p. 21), apresenta-se a seguir uma proposta de leitura e debate, para turmas de 5ª, 6ª, 7ª e 8ª séries, que “consiste basicamente na escolha de um poema intitulado **O Açúcar**, porém compreensível à realidade do indivíduo nesta etapa do conhecimento em estudo”:

- O branco açúcar que adoçará meu café

nesta manhã de Ipanema

não foi produzido por mim

nem surgiu dentro do açucareiro por milagre.

[...] Este açúcar veio

da mercearia da esquina e tampouco o fez o Oliveira,

dono da mercearia.

Este açúcar veio

de uma usina de açúcar em Pernambuco

ou no Estado do Rio

e tampouco o fez o dono da usina.

Este açúcar era cana

e veio dos canaviais extensos

que não nascem por acaso
no regaço do vale.
Em lugares distantes, onde não há hospital
nem escola,
homens que não sabem ler e morrem de fome
aos 27 anos
plantaram e colheram a cana
que viraria açúcar.
Em usinas escuras,
homens de vida amarga
e dura
produziram este açúcar
branco e puro
com que adoço meu café esta manhã em Ipanema

Partindo do texto exposto anteriormente ou de um outro texto similar, o professor pode sugerir atividades tais como: Solicitar a um aluno que destaque, no texto, uma passagem que julgou importante e fale a turma. Solicitar a um segundo aluno que explique por que, na sua opinião, o acontecimento destacado pelo colega é importante. O professor solicita ao primeiro aluno que diga se a explicação do colega correspondeu, ou não, à importância que ele atribuiu à informação, e por quê? Levar os alunos a refletirem sobre os seguintes temas: Desigualdade e Injustiça Social, Exclusão, Autoritarismos, Poder Político, dentre outros. Observação: A dinâmica poderá ter continuidade, com o destaque de uma nova informação. Professores e alunos poderão comentar experiências, observando contribuições à

aprendizagem e manifestando percepções pessoais. Quando couber, o professor pode aproveitar, também, para atividades de gramática, ortografia e produção de texto.

5.7 Apostas e Certezas

Baseado nas sugestões de Cereja; e Magalhães (2003, p. 25) apresenta-se a seguir uma proposta de ortografia, para turmas de 5^a, 6^a, 7^a e 8^a séries, que “consiste basicamente na escolha de uma música recente, cantada por um grupo chamado CPM22, intitulada de **Apostas e Certezas**, canção muito ouvida pelos jovens da faixa etária em estudo”:

- Apostas e Certezas

CPM 22

Quantas ve__z__es eu fu_g__i

Distraíndo os meus sentidos

Tantas ve_z__es nada qui_s__

Destratando os meus amigos

Outras tantas discuti

Só pra não te en__x__ergar

Estava aqui

Entre prome_ss__as e despe_s__as

Apostas e certe_z__as

Cada ve_z__ mais

Entre promessas e despe_s__as

Apostas e certe_z__as

Cada ve_z__ mais

Quero fu__g__ir das derrotas

Sorriso na cara, estou de volta

Quero fu__g__ir das derrotas

Sorriso na cara, estou de volta

Algumas ve_z__es eu menti

Despre_z__ando os teus sorrisos

Todas as ve__z__es eu te qui_s__

Provocando, discutindo

Tra_z__ todo amor pra mim

Sem fu_g__ir ou me e_s__tranhar

Tá tudo aqui

Entre promessas e despe_s__as

Apostas e certezaas

Cada ve__z__ mais

Entre promessas e despe_s__as

Apostas e certe__z__as

Cada ve_z__ mais

Quero fu_g__ir das derrotas

Sorriso na cara, estou de volta

Quero fu_g__ir das derrotas

Sorriso na cara, estou de volta

(Composição: Luciano / Carlos Dias)

Partindo da letra de música exposta anteriormente, com espaços em branco, para que os alunos completem, ou de uma outra letra similar, com o mesmo tipo de exercício, o professor pode sugerir atividades tais como: Perguntar à turma quem sabe e pode cantar “Apostas e Certezas” do CPM22. Pedir que preencham adequadamente os espaços em branco. Fazer a correção (fica a critério do professor se ele próprio o fará no quadro-negro ou solicitará a alunos que o façam). Promover discursos que envolvam os seguintes temas: **Para que serve a ortografia, a importância do escrever bem para o padrão culto da Língua, a adequação da escrita**, e principais dúvidas de ortografia tais como **X** ou **CH?**, **S** ou **Z?**, Dentre outras. Quando couber, o professor pode aproveitar, também, para atividades de gramática, leitura e produção de texto.

5.8 Quebra-Cabeça

Baseado nas sugestões de Kraemer (2005, p. 34), apresenta-se a seguir uma proposta de ortografia, para turmas de 5^a, 6^a, 7^a e 8^a séries, que “consiste

basicamente num jogo intitulado **Quebra-Cabeça**, em que se apresenta apenas o aproveitamento da atividade, ficando a critério do professor a seleção de palavras e frases que julgar convenientes”.

A partir de um quebra-cabeça criado pelo próprio professor, as palavras deverão ser aquelas em que os erros de ortografia são incidentes e que mais dúvidas geram. Podem-se sugerir aos alunos atividades tais como: Dividir a turma em grupos. Entregar aos grupos uma série de palavras recortadas ao meio, com traçados de recortes diferentes, de modo a formarem um Quebra-Cabeça. Todos os grupos recebem cópias das mesmas palavras. Vence a primeira etapa o grupo que primeiro montar o quebra-cabeça corretamente. Leitura das palavras em voz alta. Solicitar que os alunos procurem no dicionário o significado das palavras montadas. Vence a segunda e última etapa quem conseguir primeiro realizar a tarefa corretamente. Explicações sobre a importância da Ortografia na escrita. Quando couber, o professor pode aproveitar, também, para atividades de gramática.

5.9 É questão ou não de confiança?

Sugestões da própria autora, apresenta-se a seguir uma proposta de gramática, para turmas de 7ª e 8ª séries, que consiste basicamente na apresentação de um diálogo intitulado **É questão ou não de confiança?** Com gírias e expressões familiares ao universo do jovem:

[...]

Tatiana: Pessoal!, já são dez e meia da noite e, estamos fazendo trabalho ha duas horas.

Vamos comer uma pizza?

Rodrigo: Tá bom, a verdade é que de tanto pensar me abriu mesmo o apetite.

Tatiana: Querem que eu prepare, ou pedimos para entregar à domicílio?

Isabela: É melhor que peçamos comida pelo telefone para não perder tempo na cozinha. Tem a vantagem de ser mais rápida...e mais seguro.

Rodrigo: Bom, vou pedir por telefone uma Pizza Gigante. Que sabor preferem?

Tatiana: Não, deixa que eu peço.

Isabela: Tatiana! Antes de sair do quarto para telefonar pergunta agente de que sabor queremos né?

Tatiana: Pode deixar comigo eu prometo que não irão se decepcionar.

Isabela: Tomara! Vamos ver se realmente ela quer muito os amigos.

[...]

Isabela: Hummm!, muito saborosa estava a Pizza.

Tatiana: Não falei, vocês precisam confiar mais em mim. Sabia que não ia decepcioná-los.

Isabela: Tati, não é questão de confiança e sim de gosto.

Tatiana: Confiança também, eu sei que vocês não levam muita fé nas coisas que faço.

Comigo vocês sempre ficam com uma pulga atrás da orelha.

Rodrigo: Impressão sua. Está sempre com minhocas na cabeça.

Isabela: Ah, sabe? Hoje fiquei refletindo por várias horas sobre um pensamento que li na internet que dizia assim: "Se não aprendes a confiar nos demais, dificilmente conseguirás que eles confiam em ti".

Rodrigo: Não disse?

Partindo do texto exposto anteriormente ou de um outro texto similar, o professor pode sugerir atividades tais como: Solicitar que dois alunos leiam o diálogo emotizando, vivenciando os personagens. Pedir que toda a turma identifique **sete** erros gramaticais. Fazer a correção e a releitura. Suscitar debates sobre **gírias, expressões populares, além de esclarecer os erros que foram postos em questão**. Quando couber, o professor pode aproveitar, também, para atividades de ortografia, produção de texto e leitura.

5.10 Como dá trabalho ser (parecer) jovem

Apresentamos a seguir uma proposta de gramática, para turmas de 5ª, 6ª, 7ª e 8ª séries, que “consiste basicamente na escolha de dois textos, o primeiro intitulado **Como dá trabalho ser (parecer) jovem**, e o segundo **Conversando a gente se entende**, ambos de assunto familiar ao universo do adolescente”. Primeiro texto: Podemos ler a seguir um comentário da cronista Danusa Leão sobre as mudanças que as palavras sofrem com o passar do tempo. Ela faz as seguintes sugestões para as pessoas que desejarem parecer mais joviais: vai ser preciso decorar algumas expressões e palavras novas; nada evidencia mais a idade de uma pessoa do que termos do passado. Exemplos: não diga jamais a palavra vitrola- diga som; nem fale em disco- só em CD. Se disser anúncio ou reclame é uma condenação à morte; a palavra certa é publicidade, sacou? (sacou, sim- morou nem pensar). É necessário estar muito por dentro de todos os movimentos musicais, e aí é preciso muita cautela: não se diz piano, se diz cordas, não se diz conjunto nem

orquestra, se diz banda-e pode falar em bateria, mas não se esqueça jamais da percussão. Deu para entender? Então, agora, decore. Também nunca diga que foi ver uma fita de cinema- é sempre um filme.

Segundo texto:

Rogério e Neco são dois rapazes que se encontram casualmente e conversam usando gíria:

-Oi, cara!

- Ô rapaz. Ce por aqui?

- Numa boa, pode crer. Numa boa, sem grilo!

[...]

- E aí, meu? Dando um giro pelai?

- É, pode ser.

- Como você me achou?

- Pois é, né. Naquele sábado vim atrás de você, chapinha.

- [...] Nem me toquei!

Partindo dos textos expostos anteriormente ou de outros textos similares, o professor pode sugerir atividades tais como: Solicitar aos alunos a leitura dos dois textos (primeiro em silêncio e depois em voz alta). Se o professor achar oportuno, pode pedir aos alunos que emotizem, ou seja, teatralizem o texto dois. Pedir aos alunos que se dividam em grupo. Propor a seguinte atividade: cada grupo terá que montar um pequeno dicionário com as principais gírias da roda de amizades dos próprios alunos, ou de outras. O grupo que tiver com maior número de palavras e significados agrupados “vence”. No final, todos farão a leitura para os demais grupos. O principal tema que pode ser desenvolvido depois dessa atividade lúdica é

o da **Adequação e Inadequação de palavras**. Observação: Mesmo que o aluno invente, na hora de listar, algumas gírias, a criatividade ao estabelecer sentido a estas palavras é algo que pode ser levado, como um fator positivo em consideração. Quando couber o professor pode aproveitar, também, para atividades de ortografia, produção de texto e leitura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em termos tecnológicos e científicos, o mundo vem se modificando de forma assustadora menos a Educação. Pode-se dizer que, em sua forma, não progrediu quase nada e continua sendo a mesma por séculos. Assim, mais que medidas, pesquisas, e decretos, na tentativa de melhorar o ensino, seria um olhar crítico, avaliativo, num diagnóstico simples por parte dos próprios professores, no desempenho da turma, dentro da sala de aula. Basta que se faça uma análise de rendimentos e aproveitamentos, para que se avalie o que se forma e como se forma em termos de ensino na educação brasileira.

. Se as escolas estão vivendo um verdadeiro caos, a efetividade é colocada como fator primeiro a ser conquistado e a isso se atribui a falta de amor, sensibilidade e empatia. Não basta deter-se, somente, em métodos de ensino respeitáveis, é preciso ir muito além disso.

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, impõe desafios, e gera tensões necessárias para a construção do aprendizado que se propõe obter com tais atividades. Os jogos, porém, precisam ser pensados, organizados previamente a fim de atingir seus objetivos. Podem partir de materiais que o professor tenha disponível em sala de aula, mas sempre atento para a forma como

são trabalhados. O professor precisaria ter muito mais criatividade, vontade, competência, sensibilidade, que dinheiro.

O educador deve refletir sobre as suas práticas pedagógicas, enfatizando, dentre outras questões, a ética, a importância do prazer, do acreditar, da seriedade e da humildade. Faz o professor ser competente de modo que ele próprio busque conhecimento, pois não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. São duas realidades que se encontram uma no corpo do outra e o professor tem de ser um eterno pesquisador e indagador.

O aluno que chega às escolas hoje é um aluno doente emocionalmente, muito angustiado, porque se acostumou a processar informações no dia-a-dia de forma muito acelerada. O mundo moderno gera preocupações, medos, e a escola geralmente não percebe esse tipo de anormalidade, nos alunos, e quando o faz, acredita ser um problema que compete somente ao campo da psicologia, quando não o é. Os professores podem perfeitamente estar trabalhando em suas metodologias a parte emocional sem que venha a prejudicar o ensino, ou fazer da sala de aula um consultório de psicanálise. Basta que, com um pouco de pesquisa e bom senso, tenha competência suficiente para alcançar tais objetivos.

Tendo por base as atuais orientações da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996), os assuntos vinculados à aprendizagem a que se destina a pesquisa precisam sempre estar dentro do universo, e da convivência em sociedade dos educandos. As metodologias devem ser aquelas que estimulem a pesquisa, a experimentação e a resolução de problemas, propiciando ao aluno não só a construção do conhecimento como também o desenvolvimento de competências cognitivas.

Acredita-se que o objetivo das pesquisas sobre a ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas discursivas, transmissoras de informações, ainda tão evidentes nas escolas brasileiras, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura mediadora ante a produção de conhecimento.

REFERÊNCIAS

ABERASTURY, A.; KNOBEL, M. **Adolescência normal**: um enfoque psicanalítico. Porto Alegre: Artes Médicas, 1982.

ALVES, R. **A alegria de ensinar**. 3. ed. São Paulo: Artes Poética, 1994.

ANTUNES, C. **A teoria das Inteligências Libertadoras**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

_____. **Alfabetização emocional**. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

AMORIM, A. A. M. de; CARVALHO, E. M. R. de; MELLO, M.S. **Psicologia e Educação**: numa perspectiva transpessoal do ser e do aprender. 3. ed. Rio de Janeiro: Gama Filho, 1999.

BELLO, J. L. de P. **História da educação no Brasil**. Disponível em: <<http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/heb01.htm>>. Acesso em: 25 agosto 2007.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** . 1996.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. 2. ed. Língua Portuguesa, Secretaria de Educação Fundamental, Brasília: 1998.

BRIONES, A. I.; FLAVIAN, E.; FERNÁNDEZ, G. E. **Español Ahora**. São Paulo: Moderna, 2003.

CEREJA, W. R.; MAGALHÃES, T. C.. **Português: Linguagens**. 3. ed. São Paulo: Atual: 2003.

_____. **Como desenvolver as competências em sala de aula**. Petrópolis: Vozes, 2001.

CORPORATE, Widesoft. **Onde está o empreendedor**. Disponível em <<http://www.widesoft.com.br/corporate/educação.htm>>. Acesso em: 25 agosto 2007.

CURY, A. **Pais Brilhantes e Professores Fascinantes**. 9. ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

EINSTEIN, A. **Escritos da maturidade**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1994.

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

GARDNER, H. **Estruturas da Mente: A Teoria das Inteligências Múltiplas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

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

KRAEMER, M. L. **Profissão mestre**. Disponível em: <http://www.profossaomestre.com.br/smu/smu_vmat.php?vm_idmat=2201&5=501>. Acesso em: 24 agosto. 2007.

LABRUNA, F. **Psicologia do desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Centro Educacional de Niterói, 1995.

LAROUSSE CULTURAL. **Dicionário da Língua Portuguesa**. São Paulo: Nova Cultura, 1992.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Aprender com Jogos e Situações-Problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MACHADO, L. **Manual do professor**. 4. ed. Rio de Janeiro: Rodrigo da Cunha Lima e Paulo Américo Gomes e Magalhães, 1998.

MARTINS, V. **Você lê um palavrão de 46 letras?**. Disponível em <<http://www.centrorefeducacional.com.br/vocele.htm>>. Acesso em: 24 agosto. 2007.

OLIVEIRA, A. M. **A importância do Lúdico na Adolescência**. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo>>. Acesso em: 25 agosto 2007.

_____. **Para onde vai a educação?** 7 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1980.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PRATES, M. **Encontro e Reencontro em Língua Portuguesa**. 5ª série. Reflexão e Ação. 1. ed. São Paulo: Moderna, 1998.

RANGEL, M. **Dinâmicas de leitura para a sala de aula**. 16. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

SCHWARTZMAN, S. **Gustavo Capanema e a educação brasileira**. Disponível em: <http://www.schwartzman.org.br/Simon/cent_minas.htm>. Acesso em: 25 agosto 2007.

WEKERLIN, D. Filho. **Características da escola do século XXI**. Disponível em <<http://www.conteudoescola.com.br/site/content/view/77/42>>. Acesso em: 24 agosto 2007.

YARED, C.; BARBOSA, T.; LEITE, M.. **Link da comunicação**. Projeto educação para o século XXI. São Paulo: Moderna, 2002.