

O LÚDICO NA AQUISIÇÃO DA LÍNGUA ESTRANGEIRA

Ana Letícia Meurer dos Santos

O ser humano, em todas as fases de sua vida, está sempre descobrindo e aprendendo coisas novas, através do contato com seus semelhantes e do domínio sobre o meio em que vive, pois o indivíduo nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se de diversos conhecimentos. A nós, educadores cabe o compromisso de garantir parte deste conhecimento, através do ato de busca, de troca, de interação e de apropriação. A esse ato é dado o nome de Educação. Portanto, é necessário que se rompa o pré-estabelecido e que se tracem caminhos que sejam capazes de modificar, transformar e garantir a maior participação possível de nossos alunos em sala de aula.

Palavras-chave: jogos, língua estrangeira, educação, processo de ensino-aprendizagem, sala de aula.

De acordo com Almeida (1990) existem muitas formas de transformação e libertação, e uma delas é a Educação Lúdica. Porém, há quem desconsidere o valor das atividades lúdicas no contexto educacional, e muitos costumam relegá-los a planos secundários em determinados contextos escolares por julgarem tratar-se de atividades não-sérias, não preparatórias para o trabalho.

Por outro lado, muitos teóricos tratam do assunto do desenvolvimento do ser humano por meio do lúdico, resgatando-o como auxiliar nas atividades educativas. Entre eles pode-se citar Piaget, Montessori e Froebel, no campo da psicopedagogia.

Em um retrospecto histórico, percebe-se que o ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, uma vez que este, ao longo de sua evolução, sempre manifestou uma tendência lúdica. Almeida (1998) diz que o jogo não se limita apenas à humanidade, seria anterior ao próprio homem, pois os animais já o praticavam e ainda o praticam.

Na antiga Grécia, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados sob a vigilância de adultos e em jardins de crianças. Segundo ele, todo o pensamento grego da época, ou seja, a educação propriamente dita, deveria começar aos sete anos de idade.

Com a ascensão do Cristianismo, os jogos foram perdendo o seu valor, pois nesta época eram considerados profanos, imorais e sem nenhuma significação. No século XIII, Maston disse

que: “A melhor recreação deve ser proibida em todas as suas formas.... As crianças deverão aprender que a recreação afastará de Deus o eterno bem, seu coração e mente, e fará senão mal à sua vida espiritual” (apud ROSAMILHA, 1979, p.10).

De acordo com Almeida (1990) a partir do século XVI, os humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos e os colégios jesuítas foram os primeiros a recolocá-los em prática. Deste modo, impuseram, pouco a pouco, às pessoas de bem e aos amantes da ordem uma opinião menos radical com relação aos jogos e brincadeiras.

Negrine (1994) aponta que, ao longo do século XVII e XVIII, uma atitude moderna foi adotada em relação aos jogos, passando a existir, assim, um novo sentimento com relação à infância. Passou-se a ter uma preocupação maior com os jogos e o ato de jogar, ou seja, o brincar passou a ser considerado fundamental no processo de desenvolvimento humano.

Almeida (1990) diz que foi com Froebel (apud ALMEIDA, 1998) que os métodos lúdicos na educação foram fortalecidos, além disso, ele foi o responsável por fazer do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças.

Especialmente a partir do século XX, a atividade lúdica ganhou força com a expansão da educação infantil. Passando, desse modo, a ser entendida como um recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa.

Atualmente as atividades lúdicas estão adquirindo novas conotações e, pouco a pouco, evoluindo. A educação lúdica deixou de ser conhecida como uma brincadeira vulgar ou diversão superficial e passou a ser vista como uma ação essencial que leva à aquisição de um determinado conhecimento, tanto na criança e no adolescente, como no jovem e no adulto. A educação através do lúdico tem hoje um significado muito mais complexo e se faz presente em todos os momentos da vida do indivíduo.

Segundo Teixeira (1995), várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem:

a) as atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior;

b) o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia.

c) as situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento;

d) as atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida em que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva.

Comparando-se as concepções piagetiana e vygostykiana sobre o jogo, de acordo com Negrine (1994), observa-se que, para Piaget, a aquisição dos conhecimentos se desenvolve através de atividades, neste caso, os jogos, que permitem ao sujeito trabalhar em grupos, onde cada aprendiz constrói seu próprio aprendizado devido a sua participação ativa no ambiente. Além disso, os jogos geram um sentimento de prazer devido à ação lúdica. Por outro lado, na concepção vygotskyana, o jogo completa as necessidades da criança, uma vez que o prazer não é característica definitiva do mesmo. Para ele, o surgimento de um mundo imaginário para a criança, é que define o jogo. Assim, a imaginação surge da ação de jogar, e desta forma a criança imagina, e ao imaginar joga, desenvolvendo então a zona de desenvolvimento proximal¹, que são as funções que ainda não amadureceram, mas se encontram em processo de amadurecimento.

A ludicidade enquanto função educativa propicia a aprendizagem do educando, seu saber, sua compreensão de mundo e seu conhecimento. Assim, ela é um elemento essencial para o processo de ensino-aprendizagem de qualquer disciplina, inclusive o de língua estrangeira.

Durante muito tempo a realidade escolar compreendeu o aluno como mero receptor de informações e o professor como o transmissor, não havendo trocas e diálogos. Acreditava-se que

¹ Segundo Vygotsky (1991), a zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário.

a aprendizagem de uma língua estrangeira ocorria pela repetição e que, caso ela não ocorresse, os alunos seriam os responsáveis por seu não aprendizado.

Atualmente, estas idéias mudaram devido a uma nova realidade escolar, pois os alunos não possuem o mesmo comportamento de décadas atrás e as posturas do professor devem ser distintas. Portanto, o educador não deve apenas ensinar os conteúdos convencionais relacionados a uma determinada disciplina, mas preparar o educando para aprender a refletir, além de ser um estimulador de “capacidades e competências, a fim de estimular em sala de aula todas as inteligências de seus alunos” (ANTUNES, 2002, p.45) para que ocorra uma aprendizagem realmente significativa.

Um grande instrumento de estímulo às inteligências e às capacidades dos alunos em uma aula de língua estrangeira são as atividades lúdicas, já que na maioria das instituições escolares a realidade de ensino de uma LE é bem difícil. Isso se dá porque é possível encontrar salas de aula com um número grande de alunos, falta de material de apoio, turmas heterogêneas quanto ao nível de conhecimento, etc, o que desafia a prática pedagógica. Nesse caso, o lúdico entra como um recurso motivador para a aprendizagem, incentivando os alunos, através de jogos, a aprenderem de forma diferente uma língua estrangeira.

Além disso, os jogos têm a função de ampliar os conhecimentos lingüísticos dos alunos, assim como melhorar a capacidade de trabalhar em grupo. De acordo com Domingos (2003), os jogos podem ser aplicados tanto no ensino da língua materna, quanto no ensino de uma língua estrangeira. No primeiro caso, eles assumem um papel de integração social e facilitam o aprendizado. No segundo, também funcionam como facilitadores da aprendizagem ao causarem queda no nível de tensão provocado pelo contato com um novo objeto de estudo.

Em síntese, pode-se dizer que as atividades lúdicas, ou seja, o jogo, o brincar, não são fatores isolados no processo de aquisição de uma nova língua, ao contrário podem facilitar, sem dúvida, o crescimento pessoal e social na relação entre os interlocutores dentro de uma sala de aula de LE. Com uma estratégia metodológica bem orientada pelo professor, acredita-se que o jogo consiga desenvolver a capacidade comunicativa dos alunos, promover cooperação e socialização e, conseqüentemente, humanizar; fatores extremamente importantes durante o processo de aquisição de uma língua estrangeira.

Após serem feitas algumas considerações teóricas com relação ao lúdico no processo de ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira, chega-se à conclusão que o mesmo é uma

necessidade, pois leva o educando a tomar consciência de si, da realidade e a esforçar-se na busca dos conhecimentos, sem perder o prazer em aprender.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica**. 6ª. Edição. São Paulo: Loyola, 1990.

_____. **Educação Lúdica – Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 9ª edição. São Paulo: Loyola, 1998.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Rio de Janeiro: Vozes, 1990.

_____. **Novas maneiras de ensinar, novas formas de aprender**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

BRENELLI, R. P. **O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. Campinas, SP: Papyrus, 1996.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CHAGURI, J. de P. **A importância da Língua Inglesa nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental**. In: **Encontro Científico do Curso de Letras da Faculdade Paranaense (Faccar)**. Rolândia, Paraná, 2004.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

FRANCIA, A. MARTÍNEZ, O. **Jogos e dinâmicas**. Portugal: Paulus, 2000.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogo**. Porto Alegre: Podil, 1994.

NUNES, A. R. S. Carolina de Abreu. **O Lúdico na Aquisição da Segunda Língua**. (2004) Disponível on-line em: http://www.linguaestrageira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm.

PIAGET, J. **Para Onde vai a Educação?** Rio de Janeiro: José Olimpyo Editora, 1975.

_____. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**: Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

_____. **Biologia e Conhecimento**. 2ª. Petrópolis: Ed. Vozes, 1973.

ROSAMILHA, N. **Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** Organizadores: Michael Cole (et al); tradução: José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 6º ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.