

A LUDICIDADE E O USO DE JOGOS NO ENSINO DE ALEMÃO PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES

**MARIANE LOPES KRÜGER¹; GRACE DE BRUM CARDOSO²; MARIA NILSE
SCHNEIDER³**

¹Universidade Federal de Pelotas – annelopesk@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – grace-bc@hotmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – nilse_schneider@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

Este estudo insere-se na área do Ensino de Línguas Estrangeiras, doravante (LEs), mais precisamente da língua alemã, e visa a discutir os fundamentos teórico-metodológicos acerca da ludicidade e do uso de jogos de aprendizagem (*Sprachlernspiele*) DAUVILLIER; LÉVY-HILLERICH (2004), focalizando os critérios de escolha, elaboração, análise e uso de jogos de aprendizagem e suas vantagens sociais e cognitivas no processo de ensino-aprendizagem da língua alemã. É objetivo também criar jogos de aprendizagem em língua alemã para crianças e adolescentes para posteriormente serem aplicados em um projeto de ensino de alemão na extensão da UFPel.

O uso de jogos nas aulas de língua estrangeira, muitas vezes, continua sendo visto como “perda de tempo”. Alguns professores abdicam de atividades lúdicas alegando “falta de tempo” em virtude da reduzida carga horária que as escolas concedem ao ensino de línguas estrangeiras, ou por acreditarem que “o aluno não aprende através de jogos”. A principal razão deste ceticismo, no entanto, parece residir na falta de conhecimento acerca dos benefícios sociais e cognitivos que o uso de jogos pode trazer à aprendizagem, a despeito dos inúmeros estudos acerca do papel dos jogos e da ludicidade na aprendizagem. Desde o final do século XIX, o jogo adquiriu um estatuto educativo e passou a assumir três acepções: a) o jogo como recreação; b) o jogo como artifício para fazer emergir o desejo de aprender; e c) o jogo como exercício físico. A recreação está fortemente ligada à idéia de liberdade concedida à criança - um momento educativo enquanto tal e sem nenhuma intervenção adulta (BROUGÈRE, 1998 apud LEAL; D’ÁVILA, 2013). Para muitos pedagogos, os jogos contribuem para o desenvolvimento social e humano do indivíduo e, de um modo geral, podem ser utilizados nas mais diversas áreas do conhecimento, uma vez que constituem um meio para promover aprendizagens específicas (LUCKESI, 2006).

Em consonância com LEAL; D’ÁVILA (2013, p. 45), neste estudo, entendemos “o lúdico como princípio formativo nas práticas pedagógicas”, acreditando que o ensino e a aprendizagem podem ser prazerosas. A ludicidade trata de um “sentimento interno de satisfação”, mas se “relaciona dialeticamente com o brincar - uma ação externa, eminentemente cultural” (BROUGÈRE, 1998 apud LEAL; D’ÁVILA, 2013, p. 47). Dessa forma, o brincar constitui parte da base da vida cultural e é um recurso externo ligado à subjetividade do sujeito, ao seu mundo interno, onde ele pode ser criativo e usar toda sua personalidade e descobrir o seu *self*. A criatividade envolve um estado de prazer, contrário à

atitude de submissão. Neste sentido, vale ressaltar que as instituições de ensino e os professores devem respeitar a criatividade de seus alunos e fomentar um ambiente escolar que propicie o uso de atividades lúdicas, pois nelas o aluno pode sentir-se livre para criar. Assim, o estudo passa a ser percebido como uma forma de exercitar o poder de criação, o que favorece a formação de sujeitos reflexivos e autônomos.

BROUGÈRE (1998 apud LEAL; D'ÁVILA, 2013, p. 48) define o jogo como um ato social e distingue entre três acepções centrais: a) "o jogo como atividade lúdica, tanto do ponto de vista do sentimento de quem participa da atividade, como pelo seu reconhecimento objetivo"; b) "o jogo como uma estrutura ou sistema de regras"; c) "o jogo como um objeto" (um brinquedo).

LUCKESI (2006) afirma que, no contexto pedagógico, as práticas lúdicas funcionam como recursos de formação e autodesenvolvimento. O autor parte do ponto de vista da subjetividade do sujeito, e define a ludicidade como estados de consciência implicados na prática de atividades lúdicas. Em síntese, de acordo com LUCKESI (2006) e BROUGÈRE (1998 apud LEAL; D'ÁVILA, 2013), as atividades lúdicas constituem atos sociais e criações culturais oriundos das relações entre os indivíduos na sociedade, e a ludicidade pode ser entendida como um estado de espírito que expressa um sentimento de entrega e vivência, acerca do mundo interno do indivíduo. Neste sentido, entendemos a ludicidade como princípio formativo e desencadeador de aprendizagens significativas e defendemos que as atividades lúdicas se tornem uma constante nas aulas de língua estrangeira e não sejam apenas utilizadas com o pretexto de fazer "uma atividade diferente" - ideia que ainda habita o discurso de muitos professores.

Os jogos de aprendizagem podem trazer resultados positivos significativos no ensino de línguas estrangeiras, pois eles oferecem uma gama enorme de possibilidades para exercitar o uso da língua estrangeira e desenvolver a comunicação oral. Com os jogos podemos exercitar a memória e o pensamento lógico do aluno, possibilitando a revisão e fixação de estruturas já conhecidas em uma atmosfera descontraída, além de motivar os participantes e torná-los ativos, promovendo, simultaneamente, a descontração e a concentração individual e a cooperação em grupo. Os jogos podem formar a base para uma atmosfera agradável de aprendizagem e torná-la significativa através do envolvimento emocional na atividade (SOMMET, 2009). Este entendimento também encontra voz na teoria piagetiana, que concebe o jogo como um recurso que o sujeito utiliza para o desenvolvimento da cognição e da afetividade (LUCKESI, 2006).

CHIGHINI (2009) refere que os jogos podem servir de experiências na prática e trazer benefícios indiretos à aprendizagem. Eles servem para aperfeiçoar e desenvolver habilidades nos indivíduos, ajudando-os a obter e armazenar informações. Segundo a autora, o ato de jogar envolve um custo de energia contínua, porém, os benefícios deste custo, em geral, não são imediatos, seu aproveitamento é indireto e a longo prazo. Em consonância com CHIGHINI (2009), destacamos que, ao utilizar jogos de aprendizagem nas aulas de língua estrangeira, o professor precisa ter em mente que o processo é mais importante que o objetivo do jogo, pois o objetivo central é a aprendizagem da língua e não o jogo em si.

Uma das principais funções que os jogos exercem nas aulas de alemão é, sem dúvida, a de possibilitar uma aprendizagem interativa-comunicativa e autônoma. A utilização de jogos de aprendizagem traz inúmeras vantagens ao processo de ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras: seu uso fomenta uma atmosfera descontraída, a participação simultânea e ativa de todos os alunos, uma comunicação autêntica e mais espontânea, uma aprendizagem com todos os

sentidos e um engajamento emocional, que, por sua vez, aumenta a motivação e torna a aprendizagem mais significativa. Porém, a despeito de todas essas vantagens, não raramente nos deparamos com crenças equivocadas acerca do uso de jogos em aulas de língua estrangeira, conforme mencionamos anteriormente: ainda há professores abrindo mão de atividades lúdicas, por acharem que é “perda de tempo”, ou por “falta de tempo”. Neste sentido, este estudo pode contribuir para desconstrução de tais crenças e práticas em relação ao uso de atividades lúdicas nas aulas de línguas estrangeiras.

2. METODOLOGIA

O presente estudo está na fase inicial com encontros semanais para leitura e discussão de textos, que constituem o aporte teórico-metodológico deste estudo. Em seguida, serão a) feitos pesquisas em sites de língua alemã sobre tipos de jogos de aprendizagem em língua alemã, procedendo a análise dos jogos (objetivos e critérios de seleção e aplicação); b) elaborados jogos a partir de diferentes temas e estruturas linguísticas de acordo com as teorias estudadas e um projeto de extensão para ensino de alemão para crianças e adolescentes, no qual serão utilizados alguns dos jogos analisados e elaborados pelo grupo. Os resultados das discussões teórico-metodológicas e dos produtos deste projeto de pesquisas serão apresentados em eventos científicos e publicados em periódicos da área.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O presente estudo está na fase inicial, momento de leituras orientadas e discussão dos aportes teórico-metodológicos deste estudo. As leituras e discussões feitas até o momento, permitem inferir que, a despeito de o jogo ter adquirido um estatuto educativo desde o final do século XIX, alguns estudos apontam para crenças equivocadas que ainda parecem habitar as práticas pedagógicas.

4. CONCLUSÕES

O presente estudo está na fase inicial, porém, resultados preliminares mostram que, mesmo com mais de um século de estudos sobre o papel e os benefícios da ludicidade na aprendizagem, ainda nos deparamos com crenças equivocadas. Quem já não se deparou com a crença de que o uso de jogos nas aulas de língua estrangeira é “perda de tempo, porque o aluno não aprende com jogos”. Esta crença equivocada pode ser oriunda da falta de critérios didáticos claros na escolha e aplicação dos jogos. Antes de aplicarmos um jogo devemos analisar vários aspectos como, por exemplo, a idade dos alunos e o espaço físico, e explicar com clareza as regras do jogo e os objetivos linguísticos. Outra alegação frequente é que “falta tempo” para realizar atividades lúdicas em virtude da reduzida carga horária que as escolas destinam ao ensino de línguas estrangeiras. Esta alegação não se sustenta, pois os jogos de aprendizagem podem e até devem ser de curta duração, uma vez que seu objetivo é exercitar e fixar estruturas conhecidas. As atividades lúdicas, portanto, podem otimizar a aprendizagem independente da carga horária de um curso de línguas. Cabe aos formadores de professores desconstruir tais crenças e fomentar o uso de atividades lúdicas, visto as inúmeras vantagens cognitivas e sociais que emergem do seu uso nas aulas de língua estrangeira.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

CHIGHINI, P.; KIRSCH, D. **Deutsch im Primarbereich**. Fernstudieneinheit 25. Berlin: Langenscheidt, 2009, p.42-47.

DAUVILLIER, C.; LÉVY-HILLERICH D. **Spiele im Deutschunterricht**. Fernstudieneinheit 28. München: Langenscheidt, 2004.

LEAL, L. A. B.; D'ÁVILA, C. M. A ludicidade como princípio formativo. **Interfaces Científicas – Educação**, Aracajú, v1, n. 2, p. 41-52, 2013.

LUCKESI, C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Acessado em mar. 2006. Online. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br>

SOMMET, P. **Leitfaden für Kursleiter**. Ismaning: Hueber, 2009.