



XIII FIPED
FÓRUM INTERNACIONAL
DE PEDAGOGIA 2022

14 A 16 DE SETEMBRO
ALTAMIRA-PA



EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA): A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA DE APRIMORAMENTO NO PROCESSO DE INCLUSÃO

Jane Lúcia F. De Souza Silva

Mestranda do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Educação na Universidade Federal de Rondônia (UNIR), Porto Velho, Rondônia, Brasil. E-mail: pedagogajanelucia@gmail.com

Charlliene Lima da Silva

Mestranda do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Educação na Universidade Federal de Rondônia (UNIR), Porto Velho, Rondônia, Brasil. E-mail: charllienelima@gmail.com

José Flávio da Paz

Prof. Orientador da Universidade Federal de Rondônia (UNIR), Porto Velho, Rondônia, Brasil. E-mail: jfpaz@unir.br

RESUMO

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) é uma modalidade de Educação Básica ofertada de forma regular e inclusiva aos indivíduos que não deram continuidade em seus estudos, ou mesmo àqueles que não tiveram o acesso ao ensino na idade própria. O presente estudo é um relato de experiência vivenciada durante o estágio supervisionado pelos acadêmicos do 7º Período do Curso de Pedagogia da cidade de Porto Velho-RO. A inquietação acerca da temática a ser apresentada surgiu a partir das dificuldades em encontrar campo para a realização do estágio obrigatório, uma vez que o índice elevado de evasão ocasionou o fechamento de alguns polos que atendessem essa modalidade. E alguns fatores são evidentes no que tange a esta evasão escolar, entre eles destacam-se a inadequação das metodologias, aulas monótonas e descontextualizadas. O objetivo deste artigo é apresentar a ludicidade como proposta de inclusão no processo de escolarização e significado para os alunos da educação de jovens e adultos, perpassando pelas práxis pedagógica. A pesquisa é de natureza qualitativa, do tipo bibliográfica e descritiva. Utilizou-se como instrumento da pesquisa a observação e relatos de experiências. Os resultados mostraram que as atividades realizadas pelos acadêmicos promoveram além de conhecimento, um momento de interação, descontração. Os alunos relataram que os conteúdos são mais fáceis de ser compreendidos através do lúdico (jogos e brincadeiras). Cabe ao professor repensar suas práticas pedagógicas, afim de melhorar a qualidade de ensino, buscando estratégias pedagógicas capazes de motivar o aluno a desenvolver suas habilidades, competências e diminuir a evasão escolar.

Palavras-chave: Educação de Jovens e Adultos. Ludicidade. Inclusão.



INTRODUÇÃO

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) é uma modalidade da Educação Básica que perpassa pelo o ensino fundamental e médio, e deve ser ofertado de forma regular e de acordo com a legislação específica atendendo às necessidades e disponibilidades dos jovens e adultos que não deram continuidade em seus estudos, ou mesmo àqueles que não tiveram o acesso ao ensino na idade própria.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB 9394/96), em seu artigo 37º § 1º diz:

Os sistemas de ensino assegurarão gratuitamente aos jovens e aos adultos, que não puderam efetuar os estudos na idade regular, oportunidades educacionais apropriadas, consideradas as características do alunado, seus interesses, condições de vida e de trabalho, mediante cursos e exames.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Ensino Fundamental foram publicadas em três segmentos e estão disponíveis no site do MEC. O currículo para a EJA no Ensino Médio utiliza como referência a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Outras leis e pareceres foram criadas com o intuito de garantir a esses sujeitos os seus direitos, para tanto a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9.394/96) estabeleceu no capítulo II, seção V, artigo 37, que a Educação de Jovens e Adultos, deverá ser destinada àqueles que não tiveram acesso ou oportunidade de estudos no ensino fundamental e médio na idade própria, entretanto deve-se preocupar não apenas com fato de não terem terminado o estudo na idade certa, mas sim em como esses indivíduos serão recebidos na escola e se o ambiente educacional em toda sua plenitude atenderá seus anseios.

Diante desses documentos norteadores que orientam, direcionam e auxiliam ou deveriam auxiliar os professores no planejamento das suas práticas para essa modalidade, ainda é possível identificar dificuldade com relação aos conteúdos e métodos, pois é perceptível que a prática pedagógica é a mesma utilizada na escola convencional, de forma condensada.

Conforme analisa Arroyo (2017, p. 142), muitas vezes os jovens e os adultos são vistos como se fossem crianças ou incapazes, o que acarreta infantilização dos sujeitos e tematização de conteúdos que não fazem sentido para suas vidas. Essas visões desconsideram as trajetórias



e os conhecimentos dos alunos da EJA, ou seja, o mesmo questiona o currículo, que segundo ele traduz um conhecimento único apontando-o, inclusive, como um dos motivos que leva à reprovação escolar e a evasão.

Nesse sentido é necessário repensar urgentemente as metodologias aplicadas a esta modalidade de ensino, cabe uma ação pedagógica significativa, motivadora e instigante para que assim o índice de evasão possa diminuir e a continuidade ao processo de escolarização seguir.

Como proposta significativa é apresentado neste estudo a ludicidade, pois segundo Negrine (1994), o lúdico no desenvolvimento geral contribui significativamente no desenvolvimento global do indivíduo e em todas as dimensões vinculadas: motricidade, inteligência, afetividade e sociabilidade

Oliveira (2004) corrobora enfatizando que no brincar se separa significado, pensamento e ação. Assim, o objetivo deste trabalho é abordar a ludicidade com alunos da educação de Jovens e Adultos, tendo como objetivo, compreender as brincadeiras e o ensino lúdico na etapa de aprendizagem sem infantilizar e descontextualizar o processo de ensino-aprendizagem e desenvolvimento. Os exercícios considerados lúdicos, representados por jogos, dinâmicas diferenciadas e brinquedos são manifestações contidas no dia a dia dos indivíduos.

Paulo Freire (1996) afirma que quanto mais o adulto evidencia a ludicidade maior será a chance de conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, pois o adulto que aprende brincando não se torna criança novamente, mas revive e resgata com prazer a alegria de brincar, por isso a importância do lúdico como ferramenta pedagógica essencial para uma prática educativa na formação dos alunos.

Compreendendo a perspectiva de que o lúdico pode ser um instrumento de desenvolvimento e aproximação ao conhecimento na EJA, o presente texto, irá discutir sobre a ludicidade e relevância na EJA e relatar a experiência vivenciada durante o estágio supervisionado pelos acadêmicos do 7º Período do Curso de Pedagogia, durante o período de regência, em um segmento da Educação de Jovens e Adultos, situada na cidade de Porto Velho-RO.



METODOLOGIA

A pesquisa tem como fio condutor a abordagem qualitativa, do tipo bibliográfica e descritiva, fundamentando-se na revisão bibliográfica, a partir de alguns autores que debatem sobre o tema apresentado, entre eles destacam-se, Arroyo (2017), Lakatos e Marconis (2001), Oliveira (2004), Negrine (1994) entre outros referenciais.

Também foi utilizado como instrumento de pesquisa, a observação e os relatos das experiências no acompanhamento do estágio supervisionado em Educação de Jovens Adulto(EJA) em uma escola da rede pública na cidade de Porto Velho–RO.

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO DE JOVENS ADULTOS COMO PROPOSTA SIGNIFICATIVA À LUZ DOS REFERENCIAIS TEÓRICOS

Para Piaget (1971), o sucesso do lúdico é o fato do jogo focar no prazer e na emoção. O lúdico proporciona uma espécie de alívio emocional que dá lugar à outras emoções, como tristeza, raiva ou frustração e isso fazem parte da vida de todos e expressá-los através dos jogos, aliviará os sentimentos negativos e, também ensinará como usar o humor e o bom-senso para aumentar a resistência dos alunos.

O lúdico é um direito na formação de qualquer indivíduo e é, reconhecido pela ONU, onde diz que todo indivíduo tem o direito ao descanso, lazer, a participação de jogos, arte, cultura, recreação apropriadas à sua idade (UNICEF, 2004). A brincadeira é crucial no processo de socialização. É essencial que os alunos encontrem prazer em jogos e, que aprendam a respeitar regras, ganhar e perder, conviver com mais pessoas, obedecer a limites, lidar com frustrações, entre outros.

Piaget (1967), corrobora que os jogos não devem ser vistos somente como brincadeira, pois, favorece o desenvolvimento cognitivo, moral, físico e afetivo. É através dele que a construção do conhecimento ocorre. O objetivo das atividades lúdicas dentro da escola possibilita trabalhar a ansiedade, ampliar a auto capacidade de realização, ampliar raciocínio lógico, rever limites, além de desenvolver a criatividade.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), os educadores têm que



trabalhar de maneira que os alunos possam dominar seus conhecimentos, reconheçam-se como indivíduos sociais, sendo reflexivos, participativos, autônomos e credores de seus direitos e deveres. O educador deve garantir aprendizagem a todos, usando meios extras que atendam às necessidades de cada um.

Através do lúdico, a aprendizagem acontece de modo natural, com participação ativa de todos os alunos e tornando a sala de aula um lugar prazeroso e de construção de conhecimentos. Através de atividades lúdicas, os alunos da EJA apresentam maior interesse em aprender, além de terem a oportunidade de interagir com os outros alunos e com o docente, propiciando valores e atitudes éticas por meio dos jogos e brincadeiras, pois, são atividades desenvolvidas sem obrigação de maneira consciente, de modo que aprendam coletivamente, com igualdade e sem exclusão.

Oliveira (2004) ressalta que a ludicidade possui um valor nítido quando propicia o relacionamento entre os alunos e aluno-professor, que, conseqüentemente, acabam criando um círculo de companheirismo e respeito ao próximo. Os próprios alunos reconhecem o valor das atividades lúdicas, demonstrando mais interesse em participar do processo de ensino-aprendizagem, o que demonstra êxito nos alunos da EJA, no que tange os recursos pedagógicos que favorecem a educação.

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA): RELATOS DAS EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO

A pesquisa é fruto de experiências de estágio supervisionado na modalidade de Educação de Jovens e Adultos dos acadêmicos do 7º período do Curso de Pedagogia, disciplina obrigatória para a conclusão do curso, na qual uma das autoras da pesquisa é professora da disciplina. A experiência teve como proposta oportunizar a vivência da relação teoria e prática, que pode conceber a reflexão em uma maior perspectiva, no qual o acadêmico teve a possibilidade de analisar os aspectos não só da sala de aula, mas também os que transcendem esse ambiente.



O estágio ocorreu com a turma de 5º ano dos anos iniciais, nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática, sendo uma professora para cada disciplina. Os acadêmicos seguiram o cronograma a seguir:

O primeiro momento: Realizou-se duas semanas consecutivas de observações, no qual os acadêmicos puderam observar as práticas pedagógicas das professoras, seus planejamentos, metodologias, conteúdos aplicados, sem qualquer intervenção, apenas registrando.

O segundo momento foi realizado na faculdade, onde foi possível realizar diálogos sobre o que foi observado e planejar as regências de acordo as temáticas direcionadas pelas professoras titulares das disciplinas português e matemática.

Nas observações, os acadêmicos puderam constatar que as aulas eram monótonas, infantilizadas e descontextualizadas. Também destacaram que a professora da disciplina de Língua Portuguesa demonstrou-se desmotivada por ministrar as suas aulas em uma turma com 22(vinte e dois) alunos em níveis diferentes e na grande maioria sem o domínio da leitura e escrita.

Na disciplina de Matemática, foi possível observar que a professora repassava os conteúdos de forma tradicional, onde os alunos copiavam do quadro os conceitos e em seguida respondiam os questionários xerocopiado, sem discussão, debates ou interação sobre os temas abordados.

Diante das observações e discussões, foi proposto aos acadêmicos que desenvolvessem em sua regência uma atividade lúdica diante dos conteúdos disponibilizados pelas professoras. A professora de Língua Portuguesa solicitou que fosse trabalho algo relacionado a alfabetização. Já a professora de Matemática solicitou que fosse trabalhado sobre as expressões numéricas.

Os grupos se organizaram para assumir a sala de aula, sobre o olhar supervisionado das professoras titulares e da professora responsável pelo estágio que neste caso é uma das autoras da pesquisa.

Além desta organização, os grupos tiveram que planejar atividades lúdicas que não infantilizassem os alunos ou descontextualizassem os conteúdos abordados. Todos os grupos tinham como obrigatoriedade apresentar uma atividade lúdica como proposta de incluir todos os alunos no processo de ensino-aprendizagem, fortalecendo os que demonstravam pouco domínio sobre as áreas de conhecimento apresentadas e valorizando os que já possuíam um certo



domínio acerca dos conteúdos abordados, incluindo todos e proporcionando interação entre aluno/ aluno e aluno/professor, assim fortalecendo vínculos afetivos, de respeito e de construção e reconstrução de saberes.

A partir das delimitações dos conteúdos, os acadêmicos foram divididos em 4 (quatro) grupos com três integrantes cada, onde planejaram ações com propostas lúdicas para abordar os conteúdos de forma diversificada, promovendo a inclusão, socialização, diversão e aprendizagem. Contemplaram em suas práticas pedagógicas, atividades com bingo das letras, caça as sílabas, quebra-cabeça das palavras, roleta das frases, roleta dos números, banco imobiliário, jogo do quem paga mais, jogo do pix, jogo da velha das adições, entre outras atividades que perpassaram os conteúdos conceituais.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Segundo Almeida (2003), a sala de aula também é um ambiente de brincadeiras, o docente deve mediar as necessidades dos alunos aos objetivos pedagógicos. Percebeu-se a partir das práticas lúdicas realizadas com os alunos, houve maior interação, socialização e motivação para estar no ambiente escolar,

Os alunos relataram que as atividades realizadas pelos acadêmicos promoveram além de conhecimento, um momento de interação, descontração e que foi prazeroso aprender dessa forma, visto que, a grande maioria vão à escola depois de um dia cansativo e intenso dos seus afazeres domésticos ou trabalho.

Nesse sentido, entende-se que o docente é o mediador no processo de ensino e aprendizagem e que devem propor atividades de forma lúdicas que promova situações que o aluno possa aprender de forma simples e concreta, promovendo o conhecimento e a reflexão, a partir das suas vivências cotidianas.

Santos (1997) entende que,

o educador é um mediador, um organizador do tempo, do espaço, das atividades [...] na construção do conhecimento. É ele quem cria e recria sua proposta pedagógica e para que ela seja concreta, crítica dialética, este educador deve ter competência técnica para fazê-la.

(SANTOS, 1997, p. 61).

Sendo assim o ato de educar é muito mais amplo do que o simples ato de reunir pessoas



em uma sala de aula e transmitir-lhes um conteúdo pronto e acabado. E o papel do professor é compreender o aluno e a sua realidade.

Nos relatos dos alunos, foi pontuado que alguns conteúdos ficam mais fáceis de ser compreendidos através de jogos e brincadeiras, por exemplo as expressões numéricas. A partir dos relatos, é possível destacar que através do lúdico, a aprendizagem acontece de modo natural, os alunos apresentam maior interesse em aprender, há uma maior interação e participação ativa desses alunos.

A sala de aula deve ser um espaço de ampliação de saberes, diálogos, reflexão, ampliação de repertórios culturais, trocas de experiências, inclusão, ou seja, além de um espaço meramente voltado para repassar conceitos. Contudo, buscar recursos que contribuam com esse desenvolvimento, demanda do educador a clareza da importância do seu trabalho, uma vez que, “O professor tem um papel fundamental no processo de inclusão, pois é ele que responde diretamente pela aprendizagem em sala de aula” (MANTOAN, 2001, P.173).

Cabe o professor mediar esse processo, compreender e promover ações significativas por meio da ludicidade, através de jogos, brincadeiras, teatro e músicas, estratégias que promovam interação de forma satisfatória, organizada e sistemizada com objetivo de desenvolver no aluno suas potencialidades e habilidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Educação de Jovens e Adultos é um grande desafio para os docentes, e é necessário repensar práticas, métodos e propostas que garanta o direito e que desenvolvam de forma eficaz o desenvolvimento dos alunos desta modalidade de ensino.

Neste caminho, a ludicidade é uma estratégia pedagógica que geram interesse aos alunos, motivam e instigam, colaborando não somente com o processo de ensino-aprendizagem, mas inserido na EJA pode contribuir com o processo de humanização, socialização, expressão de sentimentos, partilha de experiências e inserção do indivíduo na sociedade como cidadão e no mercado de trabalho.

No estudo constatou-se que atividades lúdicas pode ser desenvolvidas de diversas maneiras e em diferentes conteúdos na EJA, tornando a aprendizagem mais significativa e



convidativa, tendo em vista novas metodologias de ensino e um novo olhar sobre o currículo, sem precisar infantilizar, ou descontextualizar a realidade do aluno desta modalidade.

E que podem ser adequadas ao interesse, as necessidades e as capacidades que cada ser humano, considerando uma inesgotável fonte de situações de aprendizagem que propiciam a satisfação e a busca do conhecimento, potencializando maior assimilação dos saberes.

Através da pesquisa evidenciou que os alunos da EJA compreendem o papel do lúdico em sua aprendizagem e apreciam a utilização do mesmo dentro da sala de aula para que as aulas fiquem mais dinâmicas, atrativas e prazerosas.

O presente trabalho apontou reflexões, a partir dos estudos dos referenciais bibliográficos e nas observações no campo, sobre a importância das práticas lúdicas na Educação de Jovens e Adultos (EJA). Deste modo, cabe o professor repensar suas metodologias sem perder de vista a qualidade de ensino e a adequação de conteúdos a realidade, buscando novas alternativas capazes de motivar o aluno a desenvolver suas habilidades, competências e diminuir a evasão escolar.

Nesse sentido, a ludicidade torna-se significativa, fazendo com que os alunos da EJA tornem-se sujeitos de seus direitos, participantes e protagonistas da sua história, compreendendo a realidade em que vivem. Sendo assim, o lúdico proporciona a esses indivíduos uma releitura de mundo, de forma descontraída e prazerosa, resgatando valores e alegrias que estavam adormecidas pelo tempo e pelo trabalho enfadonho do cotidiano desses jovens e adultos.

Nesse contexto, é fundamental utilizar-se do lúdico como suporte pedagógico, pois auxilia na compreensão dos conteúdos e facilita a aprendizagem, a socialização, comunicação e construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica – Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11 ed. São Paulo: Editora Loyola, 2003.

ARROYO, M. G. **Passageiros da noite: do trabalho para a EJA**. Itinerários pelo direito a uma vida justa . Petrópolis: Vozes, 2017.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação infantil (LDBEN), n. 9.394, de 20



XIII FIPED
FÓRUM INTERNACIONAL
DE PEDAGOGIA 2022

14 A 16 DE SETEMBRO
ALTAMIRA-PA



dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.** Brasília: Diário Oficial, 1996.

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

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos metodologia científica.**4.ed. São Paulo: Atlas, 2001.

MANTOAN, M. T. E. (Org.). **Pensando e fazendo educação de qualidade.** São Paulo: Moderna, 2001.

NEGRINE, Airton. **Recreação na hotelaria: o pensar e o lúdico.** Caxias do Sul: Edusc, 1994.

OLIVEIRA, I. B. de; PAIVA, J. (orgs.). **Educação de Jovens e Adultos.** Rio de Janeiro: SEPE-RJ, 2004.

PCN, Parâmetros curriculares Nacionais. **Ensino Fundamental: Língua Portuguesa.** Brasília: MEC/SEF. 1997.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo.** São Paulo: Znanh, 1971.

PIAGET, J. **Biologie et connaissance.** Paris: Gallimard, 1967.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do Educador.** 6ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

UNICEF- United Nations Children's Fund. **Convenção dos Direitos da Criança.** 2004

Disponível em:

<http://www.unicef.pt/docs/pdf_publicacoes/convencao_direitos_crianca2004.pdf>

Acesso em 12 de julho de 2022.