



**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL
DA LUSOFONIA AFRO-BRASILEIRA
INSTITUTO DE HUMANIDADES E LETRAS DOS MALÊS
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

LINDINALVA JESUS DOS ANJOS

**A LUDICIDADE COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO PROCESSO DE
ENSINO/APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

SÃO FRANCISCO DO CONDE

2021

LINDINALVA JESUS DOS ANJOS

**A LUDICIDADE COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO PROCESSO DE
ENSINO/APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Humanidades e Letras dos Malês, da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira (UNILAB), como requisito para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Emanuel A. C. Monteiro.

SÃO FRANCISCO DO CONDE

2021

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Sistema de Bibliotecas da Unilab
Catalogação de Publicação na Fonte

A619l

Anjos, Lindinalva Jesus dos.

A ludicidade como recurso pedagógico no processo de ensino/aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos / Lindinalva Jesus dos Anjos. - 2021.

48 f.

Monografia (graduação) - Instituto de Humanidades e Letras dos Malês, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, 2021.

Orientador: Prof. Dr. Emanuel Alberto Cardoso Monteiro.

1. Educação de jovens e adultos - São Francisco do Conde (BA). 2. Ensino - Metodologia.
3. Jogos educativos. I. Título.

BA/UF/BSCM

CDD 374.8142

LINDINALVA JESUS DOS ANJOS

**A LÚDICIDADE COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO PROCESSO DE
ENSINO/APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Humanidades e Letras dos Malês, da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira (UNILAB), como requisito para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Aprovado em: 12/04/2021.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Emanuel Alberto Cardoso Monteiro (Orientador)

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira

Prof.^a Dr.^a Andréia Cardoso Silveira

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira

Prof.^a Dr.^a Iracema dos Santos Lemos

Universidade Salvador

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiro a Deus, pela vida, e por me manter de pé quando ultrapassei os obstáculos ao longo do curso.

Aos meus familiares que estiveram sempre por perto e me incentivaram em todos os momentos.

Aos professores, pelos ensinamentos.

Ao meu orientador pelas orientações dedicadas.

As professoras que participaram das pesquisas, pela disponibilidade e por toda compreensão sem vocês nada seria possível.

A Instituição de Ensino (UNILAB), que abriu oportunidades para estudantes acessar universidades públicas.

Enfim as minhas amigas do curso Alina e Val pela agradável convivência e pelo amor recíproco, e todos da turma, o nosso foco possibilitou a conclusão desta etapa decisiva em nossas vidas.

RESUMO

O presente trabalho teve como objetivo a analisar a ludicidade como recurso pedagógico no ensino de Jovens e Adultos. Defende que a ludicidade é uma das tendências que ativa os sentidos da aprendizagem, sendo um possível método de ensino que dialoga com as relações socioculturais dos sujeitos e os ensinamentos escolares. A pesquisa teve como base metodológica a abordagem qualitativa. Utilizou-se como instrumento para a coleta das informações o questionário, realizado com três professoras atuantes no ensino na EJA na cidade de São Francisco do Conde-BA. Conclui-se que a ludicidade, como recurso nas práticas de ensino na EJA transformam maneiras de ensinar e de aprender, viabilizando nos alunos estímulos favoráveis que como consequência os auxiliam na compreensão dos conteúdos abordados. O lúdico, também é uma ação que já faz parte da cultura dos sujeitos, sendo assim favorece as contextualizações dos conhecimentos com o seu meio e consigo mesmo. Deste modo é sempre importante chamar a atenção para entender que os recursos lúdicos não são apenas recreativos, mas sim conduta séria que envolvem sujeitos em descobertas que dão sentido a novos aprendizados.

Palavras-chave: Educação de jovens e adultos - São Francisco do Conde (BA). Ensino - Metodologia. Jogos educativos.

ABSTRACT

The present work aimed to analyze playfulness as a pedagogical resource in the teaching of Youth and Adults. He argues that playfulness is one of the trends that activates the senses of learning, being a possible teaching method that dialogues with the subjects' socio-cultural relations and school teaching. The research was based on a qualitative approach. A semi-structured interview was carried out as an instrument for the collection of information, carried out with three teachers active in teaching at EJA in the city of São Francisco do Conde -BA. It is concluded that playfulness, as a resource in teaching practices in EJA, transforms ways of teaching and learning, enabling favorable stimuli in students that, as a consequence, help them to understand the contents covered. Playfulness is also an action that is already part of the culture of the subjects, so it favors the contextualization of knowledge with its environment and with itself. Thus, it is always important to call attention to understand that the recreational resource is not only recreational, but a serious conduct that involves subjects in discoveries that give meaning to new learnings.

Key words: Educational games. Teaching - Methodology. Youth and Adult Education - São Francisco do Conde (BA).

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	O LÚDICO E O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM	12
2.1	CONCEITO DO LÚDICO	12
2.2	BREVE HISTÓRICO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO	13
2.3	BREVE HISTÓRICO DA EJA	13
2.4	LEGISLAÇÃO EDUCACIONAL	17
2.5	CONCEITOS DE APRENDIZAGEM (PIAGET, VYGOTSKY, WALLON)	19
3	A LUDICIDADE NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS	23
3.1	RELAÇÕES ENTRE ENSINAR E APRENDER	23
3.2	O CURRÍCULO DA EJA E AS POSSIBILIDADES DO USO DO LÚDICO	24
3.3	O LÚDICO E A PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EJA	26
4	METODOLOGIA	29
5	DIÁLOGOS COM PROFISSIONAIS DO ÂMBITO ESCOLAR	33
5.1	REFLEXÃO SOBRE O PAPEL DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM	33
5.2	PERCEPÇÃO DAS DOCENTES SOBRE O USO DA LUDICIDADE NA PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EJA	35
5.3	VISÕES DAS PROFESSORAS DA EJA, SOBRE A LUDICIDADE EM SUAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS	38
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
	REFERÊNCIAS	41
	APÊNDICE	45

1 INTRODUÇÃO

A educação de Jovens e Adultos é a modalidade de ensino responsável por alcançar os sujeitos que não tiveram oportunidade de serem escolarizados no período indicado. Essa escolarização é um suporte para contribuir ao acesso da cultura letrada, onde muitos foram excluídos pelas desigualdades. Se tratando da realidade brasileira existem ainda no país 11 milhões de pessoas não letradas segundo dados recentes da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) e o senso do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Entre as regiões do país o nordeste é o que aparece com os maiores índices.

Diante dos números elevados de cidadãos que não tiveram oportunidades à escolarização, os currículos educacionais visam sempre dinamizar metodologias que atendam esses sujeitos de maneira completa ao chegarem aos espaços escolares, principalmente respeitando suas culturas, crenças e vivências sociais e assim tornar o ensino escolar mais acessível, reduzindo essa exclusão da cultura letrada forçada pelas desigualdades sociais tão persistentes no país.

A lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996) dá direito de acesso e permanência desses/dessas educando (as) no espaço escolar. Essa inclusão não deve ser apenas para os educandos aprenderem a ler e escrever, mas para que o sujeito se envolva em suas práticas culturais, como já defendia Freire (1981), uma alfabetização considerando o contexto social e cultural inclusive também os preparando para os espaços de trabalho.

Libânio (2018) explica que a escola é o espaço de compartilhamento de saberes, uma comunidade política e democrática, assim além de considerar as realidades dos educando deve também, considerar diversos conteúdos e pontos de vista, tornando os diálogos possíveis, dando vozes aos sujeitos que por muito tempo foram silenciados (as). A ludicidade é uma estratégia de ensino que considera esses patamares, pois segundo Almeida (2014) apud Wallon (1959, 1986) os indivíduos pensa, sente e age segundo padrões dos meios sociais que fazem parte, sendo assim suas condutas humanas incluindo as brincadeiras são incluídas neste processo para desenvolver seus conhecimentos. Kishimoto (2011)

Os processos de ensino-aprendizagem requerem estratégias que aproximem os educandos as suas vidas reais e os façam permanecerem na escola até completar a formação acadêmica e a ludicidade pode ser um recurso pedagógico importante para formação desses sujeitos. Segundo Camargo (2013) apud Vianna (2009) jogos e brincadeiras é uma via de intermediação entre o conhecimento e o prazer para adquiri-lo. Todos os dias somos inseridos

(as) em rotinas com muitos compromissos e trabalhos, onde o prazer pela música, pela poesia, pela arte ou qualquer outro recurso que nos remete a ludicidade vão ficando de lado.

No primeiro contato em sala com os estudantes da EJA, que foi durante o estágio, foram perceptíveis as visões deles sobre o tempo das aulas. Entendem que as aulas eram longas e as rotinas pesadas das atividades que os mesmos consideravam muito difícil e que estavam muito cansados. As experiências de estágio foram muito importantes, porque proporcionaram reflexões sobre como estão ocorrendo às práticas de ensino na Educação de Jovens e Adultos, inclusive como esses educandos se relacionam com essas intervenções.

As vivências com as turmas em sala de aula fez perceber que há um desgaste desses alunos, e mostram que são necessitados (as) de práticas de ensino diversificadas. Foi assim que surgiu a motivação para esta pesquisa, considerando a necessidade de investigar os modelos de práticas de ensino que promovem aprendizados satisfatórios, de maneira confortável e confiante, dando aos alunos (as) da EJA, disposições para adquirir novos conhecimentos, mesmo diante de suas jornadas longas de trabalhos.

Deste modo destaca-se a inquietação para investigação; de que maneira os docentes da educação de jovens e adultos utilizam atividades lúdicas como recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem?

Este trabalho tem por objetivo geral, Analisar a utilização das atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem dos discentes da EJA. E como objetivos específicos:

Refletir o papel da ludicidade no processo de ensino/aprendizagem. Descrever as possibilidades do uso da ludicidade na prática curricular na EJA e Compreender as visões dos professores da EJA sobre a ludicidade nas práticas pedagógicas.

O presente trabalho teve como abordagem a investigação qualitativa, que segundo Godoy (1995) é uma das possibilidades que assegura ao pesquisador ir a campo, se envolver com os sujeitos que fazem parte da área de atuação, podendo então captar os pontos de vista para se entender a dinâmica do que busca investigar interpretando as experiências de cada cidadão envolvido. Na primeira fase buscou-se uma revisão da literatura, e assim compreender os pensamentos de alguns autores sobre o uso da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem. Segundo Amaral (2007), em qualquer investigação, a revisão da literatura possibilita o melhor entendimento sobre o tema da pesquisa.

Na segunda fase teve como instrumento o questionário de campo, que foram enviados as professoras pelo celular (aplicativo de mensagens whatsApp), devido a pandemia do novo coronavírus. O Ministério da Saúde do Brasil neste período orientam todos os cidadãos ao

isolamento social devido à situação da calamidade na saúde pública que o novo vírus vem provocando.

Os questionários ocorreram com a participação de um grupo de três professoras da Educação de jovens e Adultos em uma escola do município do Recôncavo baiano, profissionais da mesma escola. Esse grupo de educadoras foram escolhidas devido à experiência com a formação de educandos na EJA.

É importante fazer este trabalho para que se possa analisar se são aplicadas atividades lúdicas pelo docente no currículo escolar para os discentes da EJA, visando que esta proposta pedagógica ative a aprendizagem. A ludicidade não é para ser vista apenas como lazer, diversão e sim como plano pedagógico que emancipa, autodesenvolve e que forma sujeitos pelas suas experiências plenas.

No entanto, o lúdico, como prática de ensino nas turmas da EJA, são tratadas como condutas sérias, a ludicidade é utilizada como estratégia que envolvem os sujeitos em interações que darão sentido a novos aprendizados. Neste processo, os sujeitos socializam-se, trabalham as emoções, internalizam conhecimentos, sendo um meio para desenvolver-se e aprender. Com isso podemos dizer que as práticas dão suporte na aquisição de novos saberes de maneira prazerosa e eficiente.

O trabalho está organizado da seguinte forma, no primeiro capítulo estão as Revisões Bibliográficas na compreensão de intelectuais que discorrem sobre a ludicidade e os processos do ensino-aprendizagem na educação de Jovens e adultos. No Segundo Capítulo, descreve um pouco sobre o currículo da EJA e sobre as possibilidades do uso da ludicidade nas práticas pedagógicas. No terceiro Capítulo, estão as análises dos dados coletados, são apresentados os relatos das entrevistas das professoras.

Na sequência apresento as Considerações finais: apresentação das conclusões desta pesquisa visando à importância da aplicação da mesma para contribuição no ensino de Jovens e Adultos. As Referências indicam os trabalhos de autores que contribuíram com a dissertação, todos os recursos, entre artigos, livros, teses utilizadas durante o processo de formação do trabalho, destacando que são também para possíveis consultas. No Apêndice está o questionário de campo apresentado às professoras.

2 O LÚDICO E O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

2.1 CONCEITO DO LÚDICO

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar, Santos (2010), mas para Leal e D’Villa (2013) apud Luckesi (2004,2006), o conceito é um desafio polissêmico e ganha significado de acordo as experiências que são praticadas no dia-a-dia e segundo os autores não seria possível descrever um sentido único para esta palavra.

Leal e D’Villa (2013) apud Luckesi (2004,2006) sobre a teoria lúdica, menciona que a ludicidade seria o que propicia ao ser humano sensação de liberdade, esse fenômeno benéfico estão associada às praticas internas aos sujeitos. Para tanto é importante pensar que nessa condição a ludicidade é um estado interno, que vai agir sobre a emoção do que se tornará lúdico para o mesmo.

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferece, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é o sujeito (LEAL, D’AVILLA 2013 apud LUCKESI, 2006, p. 6).

Ao longo do crescimento a ludicidade é uma das maneiras que os indivíduos podem aprender e desenvolver-se, sendo assim a ludicidade não pode ser vista apenas como algo para o lazer, mas sim como recurso que contribui com a formação intelectual, social dos sujeitos. Piaget (1964) a ludicidade amadurece a cognição e fortalece as afetividades entre os sujeitos. O desenvolvimento humano que acontece de forma cronológica entre as etapas, sensório motor, até a operação representativa formal, são processos que a ludicidade sempre acompanham, brincando os sujeitos processam informações necessárias que faz compreender as organizações sociais e assimilam as organizações do mundo exterior para o interior.

Por meio de suas atividades a criança (e também o adulto) se desenvolve. Segundo Piaget (1964) o desenvolvimento e aprendizados vão acontecendo associados a jogos simbólicos e os de regras, assim os sujeitos amadurecem, aprendem.

Vygotsky (1989) menciona que os indivíduos reproduzem certos comportamentos para desenvolver-se, essas práticas contribuem na assimilação e reprodução dos comportamentos sociais que estão na cultura da sociedade inclusive com auxílios das brincadeiras. Para tentar descrever o conceito da ludicidade é preciso mapear as diversas contribuições desses autores, pois o sentido polissêmico da palavra não define um conceito específico.

2.2 BREVE HISTÓRICO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO

Segundo Kishimoto (2011) antes da revolução Romântica, as atividades lúdicas inclusive a estimulada pelos jogos, eram realizadas para recreação, para favorecer o ensino de conteúdos escolares, diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades da criança. A autora descreve que “O jogo visto como recreação, desde a antiguidade Greco romana, aparece como relaxamento necessário a atividade que exigem esforço físico, intelectual e escolar (Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca, Sócrates). [...]” (KISHIMOTO 2011, p31).

Segundo Kishimoto (2011) O Renascimento é o período em que eleva muito as discussões sobre a ludicidade e fica sendo o período da “compulsão lúdica”, a brincadeira é considerada como conduta que favorece a inteligência e facilita os estudos.

No romantismo a ludicidade aparece como conduta típica e espontânea da criança.

Recorrendo à metáfora do desenvolvimento infantil como recapitulação da história da humanidade, o Romantismo, com sua consciência poética do mundo, reconhece na criança uma natureza boa, semelhante à alma do poeta, considerando o jogo sua forma de expressão. Mais que um ser em desenvolvimento com características próprias, embora transitórias, a criança é vista como ser que imita e brinca, dotada de espontaneidade e liberdade. (KISHIMOTO 2011, p.33)

No século XIX, segundo Kishimoto (2011), a psicologia da criança é influenciada por estudos da biologia e a partir desses estudos surge a teoria de “Groos, que considera o jogo pré-exercício de instintos herdados uma ponte entre a biologia e a psicologia” (KISHIMOTO 2011 p 35).

No que a autora descreve sobre Claparède (1956), o jogo é considerado o motor do autodesenvolvimento, método natural da educação além de ser instrumento de desenvolvimento (Kishimoto 2011).

Intelectuais da educação ou do desenvolvimento psicológico também são discutidos por Kishimoto (2011) para explicar as conceituações do pensamento sobre a ludicidade. As

pesquisas de Vygotsky, Piaget entre outros grandes nomes conquistam o território mundial com suas teorias que muito contribuem nas praticas pedagógicas lúdicas.

Piaget (1999) descreve que o jogo é umas das tendências iniciais do individuo que ativa os sentidos da aprendizagem propriamente dita. São as metodologias lúdicas que reforçam este amadurecimento intelectual, além disso, essas atividades em cada fase da vida estimulam nos sujeitos as potencialidades do desenvolvimento. O autor descreve as potencialidades que o sujeito desenvolve em cada fase, por exemplo: Na primeira infância a fase chamada de sensório motor as brincadeiras devem estimular os movimentos e percepção das crianças; já no nível da vida coletiva devem ser ofertados os chamados jogos simbólicos, ou seja, a criança brinca com brinquedos que a estimulem a reproduzir uma atividade real que desperta na mesma além do prazer de brincar as trocas com situações da realidade que a impulsionam a reproduzir o meio real que vivem.

Kishimoto (2011) sobre a teoria Piagetiana (1978, 1977) afirma:

Na teoria Piagetiana, a brincadeira não recebe uma conceituação específica. Entendida como ação assimiladora, a brincadeira aparece como forma de expressão da conduta, dotada de características metafóricas como espontâneas, prazerosa, semelhantes às do Romantismo e da biologia. Ao colocar a brincadeira dentro do conteúdo da inteligência e não na estrutura cognitiva, Piaget distingue a construção de estruturas mentais da aquisição de conhecimentos. A brincadeira, enquanto processo assimilativo, participa do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem.

As teorias Piagetiana não discutiram a brincadeira em si, porém suas terias evidenciam que o método da ludicidade faz com que os indivíduos demostrem seus níveis de estágios de desenvolvimento e assim também constroem conhecimentos.

Sobre as concepções de Vygotsky a autora afirma:

Para Vygotsky (1988,1987,1982), os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sociocultural. Seus paradigmas para explicar o jogo infantil localizam-se na filosofia marxista-leninista, que concebe o mundo como resultado de processos histórico-sociais que alteram não só o modo de vida da sociedade, mas inclusive as formas de pensamento do ser humano. São os sistemas produtivos gerados de novos modos de vida, fatores que modificam o modo de pensar do homem. Dessa forma, toda conduta do ser humano, incluindo suas brincadeiras, é construída como resultado de processos sociais.[...] (KISHIMOTO, 2011, p.37)

Em um breve resumo pode-se afirmar que a ludicidade já foi vista como uma prática “não séria”, apenas de recreação, mas depois de longos estudos e percursos passa a ser

conduta que favorece a inteligência e facilita os estudos, constroem conhecimentos, onde os sujeitos socializam-se e desenvolve o pensamento.

2.3 BREVE HISTÓRICO DA EJA

Após fazer uma breve descrição sobre o histórico da ludicidade é preciso também, falar dos percursos históricos da EJA. Segundo Sant'Anna e Nascimento (2011), o Brasil é um país marcado pelo processo de colonização e escravização de sujeitos que após a abolição foram deixados à margem da sociedade, sem direitos. A exclusão dos sujeitos às condições mínimas de sobrevivência geraram grandes números de analfabetos, e necessárias às políticas públicas de reparação.

No período da primeira república (1889 a 1929) inicia o crescente processo de urbanização devido à industrialização, o que deu visão ao número assustador de sujeitos analfabetos e a necessidade de pensar políticas públicas para sanar o problema. Defendeu então ampliação de escolas, melhorias no ensino e o Estado passou a ter responsabilidade com o ensino básico com inclusão da modalidade de ensino para adultos, mas a perspectiva era apenas repor aquilo que os sujeitos não aprenderam na infância, e mesmo diante desses programas de educação a realidade sobre o problema de analfabetismo no Brasil não terminava. Sant'Anna e Nascimento (2011).

Outro marco importante para a educação segundo Sant'Anna e Nascimento (2011), foi à revolução de 1930, que pôs fim a Primeira República. Este movimento possibilitou a criação do Ministério da educação. A produção capitalista estava formada e assim a necessidade de mão de obra, e óbvio especializada, o investimento em educação começa a se tornar discussões mais presentes. Que vão ganhando corpo ao longo dos anos sucessores, da escolarização das crianças aos adultos.

Segundo Haddad e Pierro (2000), políticas públicas voltadas para a Educação de Jovens e Adultos demoram muito a surgirem. As políticas que contemplam essa classe específica não se fundamentava, pois se tratava de sujeitos que sempre foram postos a margem da sociedade. A constituição de 1824 - garantia uma “instrução primária e gratuita para todos os cidadãos”, porém na prática não se cumpria, porque como já sabemos as mulheres, os negros e indígenas não eram considerados cidadãos. No ano de 1940 em diante que acontece os momentos marcos para essa modalidade de ensino com políticas públicas que garantia a obrigatoriedade do Estado ao dever de patrocinar a instrução de jovens e adultos.

O momento marcante para as propostas de ensino para Jovens e Adultos centra-se em 1940, momento que a legislação brasileira cria as propostas educativas de reparação e equidade trazendo o direito educativo seguro para esses sujeitos. Segundo Fonseca e Pereira (2019) o programa educativo chamado- Movimento Brasileiro de Alfabetização (MOBRAL) entre outros, são tidos como pano de fundo a modelos de propostas educativas para a EJA. Mesmos extintos, ainda são fortes suas influências nas escolas atuais.

No período populista 1946 a 1964, a educação continuava a ser defendida na lei como direitos para todos, tanto que houve a reformulação da primeira Lei de Diretrizes e Bases da Educação 4024/64. Serviços de educação de adultos foram instalados no país, com o intuito de coordenar o ensino supletivo. O período também é marcado pelo movimento cultural popular, que teve como intelectual Paulo Freire, o objetivo era educar sujeitos a partir da sua cultura com palavras geradoras de sua realidade social. A maior parte desses planos de contingência era interrompida e não se obtinham os resultados finais esperados.

Ainda segundo Haddad e Pierro (2000), com promulgação da constituição de 1988 que de fato o Estado passa a ter responsabilidade nacional com a efetivação da garantia de direitos dos cidadãos ao acesso de ensino público e de qualidade para adultos. Estabeleceu um prazo para o Brasil erradicar o analfabetismo e universalizar o ensino fundamental. Dedicar 50% dos recursos vinculados à educação no combate ao analfabetismo. Não se trata de uma modalidade de ensino (como muitos pensam) para reposição de estudos pelo tempo que foi perdido quando criança ou adolescente. Trata-se de uma estrutura curricular que deve ser compensatória coadjuvante, que visa alcançar sujeitos para além de alfabetiza-los elevar suas condições sociais, culturais e humanas.

Segundo Beiral e Ferrari (2017) durante o governo de Luiz Inácio Lula da Silva (2003-2010) houve reformulações na política da EJA que possibilitaram ampliações maiores das ofertas de ensino ao público de jovens e adultos. Alguns programas que se destaca são os de Secretária de Educação Continuada, o fundo de manutenção e desenvolvimento da Educação básica e de valorização dos profissionais (FUNDEB).

O direito a instruções para o público da EJA já é um direito adquirido, porém mesmos com grandes propostas governamentais para a educação deste publico, a oferta de ensino ainda são bastante fragmentadas.

A educação brasileira destinada ao público de jovens e adultos na atualidade vem ganhando forças, inclusive por políticas públicas que visa alcançar os sujeitos nas diversas modalidades. As legislações atualizadas como a CNE/CEB (2000), asseguram para os indivíduos acesso a um modelo educacional reparador, equalizador e qualificador. A

formação dos sujeitos não se limita mais a uma reparação de direitos negados ou de suprimidos, mas busca promover uma educação de qualidade que contemple os direitos da realidade social, cultural, enquanto seres humanos, prezando pela igualdade e os diálogos culturais.

Paulo Freire (1987) sempre defendeu a educação como prática para a liberdade, onde se tenha como referência uma pedagogia que considere os próprios sujeitos. O acesso à cultura letrada precisa emergir da realidade dos sujeitos, dando-lhes conscientizações de suas próprias culturas. A pedagogia ensinada por Freire é a fonte de inspiração que orienta os fazeres pedagógicos nos espaços de ensino com o objetivo de promover uma educação de qualidade com respeito a todos os sujeitos envolvidos no processo.

2.4 LEGISLAÇÃO EDUCACIONAL

No artigo 37º da Lei de Diretrizes e bases da Educação Nacional (LDB 1996), são assegurados à modalidade de ensino para todos os cidadãos que não tiveram acesso ou continuidade aos estudos na idade prevista pela lei. É defendido um processo educacional gratuito e que considera as particularidades dos sujeitos. No artigo 1º define que o processo formativo deve abranger a vida familiar, a convivência humana, o trabalho, as instituições de ensino e pesquisa, movimentos sociais, organização da sociedade civil e manifestações culturais.

A lei é bem clara para com o processo formativo dos educandos, evidencia que as práticas de ensino precisam atender a realidade dos sujeitos em suas vivências e organizações sociais. O currículo pedagógico estimam alcançar a realidade desses sujeitos, considerar suas histórias de vida, organizações culturais e sociais. Assim o ensino da EJA ganha força para atender parte da população que não puderam está na escola no período indicado.

O parecer CNE/CEB N° 11 de 10 de maio de 2000, reforça que o ensino da EJA para além da escolarização, tem a função reparadora:

A função reparadora da EJA, no limite, significa não só a entrada no circuito dos direitos civis pela restauração de um direito negado: o direito a uma escola de qualidade, mas também o reconhecimento daquela igualdade ontológica de todo e qualquer ser humano. Desta negação, evidente na história brasileira, resulta uma perda: o acesso a um bem real, social e simbolicamente importante. Logo, não se deve confundir a noção de reparação com a de suprimido. (CNE/CEB 2000 p.6)

Equalizadora:

A função equalizadora da EJA vai dar cobertura a trabalhadores e a tantos outros segmentos sociais como donas de casa, migrantes aposentados e encarcerados. A reentrada no sistema educacional dos que tiveram uma interrupção forçada seja pela repetência ou pela evasão, seja pelas desiguais oportunidades de permanência ou outras condições adversas, deve ser saudada como uma reparação corretiva, ainda que tardia, de estruturas arcaicas, possibilitando aos indivíduos novas inserções no mundo do trabalho, na vida social, nos espaços da estética e na abertura dos canais de participação. Para tanto, são necessárias mais vagas para estes "novos" alunos e "novas" alunas, demandantes de uma nova oportunidade de equalização. (CNE/CEB 2000 p.9,10)

e qualificadora:

*Esta tarefa de propiciar a todos a atualização de conhecimentos por toda a vida é a função permanente da EJA que pode se chamar de qualificadora. Mais do que uma função, ela é o próprio sentido da EJA. Ela tem como base o caráter incompleto do ser humano cujo potencial de desenvolvimento e de adequação pode se atualizar em quadros escolares ou não escolares. Mais do que nunca, ela é um apelo para a educação permanente e criação de uma sociedade educada para o universalismo, a solidariedade, a igualdade e a diversidade. (CNE/CEB 2000 p10)

O ensino é para todos. E o princípio legal visa considerar a liberdade, a solidariedade humana para pleno desenvolvimento dos educando, assim prepara-los para o exercício da cidadania além de serem qualificados para o exercício do trabalho (LDB 1996). O direito ao acesso dos educandos da EJA a cultura letrada, garante o direito de poder adquirir melhor qualidade de vida.

No artigo 3º são destacados os princípios que o processo formativo deve seguir:

Art. 3º . O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios: I- igualdade de condições para o acesso e permanência na escola; II- liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber; III - pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas; IV - respeito à liberdade e apreço à tolerância; V - coexistência de instituições públicas e privadas de ensino; VI - gratuidade do ensino público em estabelecimentos oficiais; VII - valorização do profissional da educação escolar; VIII - gestão democrática do ensino público, na forma desta Lei e da legislação dos sistemas de ensino; IX - garantia de padrão de qualidade; X - valorização da experiência extraescolar; XI - vinculação entre a educação escolar, o trabalho e as práticas sociais. (LDB 1996).

O Plano Nacional de Educação (Lei 10.172/2001) registra que o mundo moderno vem passando por várias transformações tecnológicas, científicas e essas transformações implicam nos valores, culturais, sociais e conseqüentemente na participação política e nas organizações das diversas modalidades de trabalho. Sendo assim, a necessidade de garantir o direito de todo cidadão de fazer parte das novas concepções das realidades sociais.

A necessidade de contínuo desenvolvimento de capacidades e competências para enfrentar essas transformações alterou a concepção tradicional de educação de jovens e adultos, não mais restrita a um período particular da vida ou a uma finalidade circunscrita. Desenvolve-se o conceito de *educação ao longo de toda a vida*, que há de se iniciar com a alfabetização. Mas não basta ensinar a ler e a escrever. Para inserir a população no exercício pleno da cidadania, melhorar sua qualidade de vida e de fruição do tempo livre, e ampliar suas oportunidades no mercado de trabalho, a educação de jovens e adultos deve compreender no mínimo, a oferta de uma formação equivalente às oito séries iniciais do ensino fundamental. (BRASIL 2001)

Pela lei se defende uma educação para jovens e adultos permanente, não mais como compensatória e sim como reparadora, qualificadora e equalizadora, como direito de todos os cidadãos. Os (as) educandos (as), como principal personagem dos seus aprendizados, são eles/elas que junto com o (a) professor (a), irão por em prática suas diversas formas de tecer saberes, investigando, associando, questionando e transformando os espaços onde estão inseridos.

2.5 CONCEITOS DE APRENDIZAGEM (PIAGET, VYGOTSKY, WALLON)

A pessoa humana precisa passar por vários processos ao longo do desenvolvimento, que vai do psicológico e biológico até atingir o amadurecimento completo. Nesse processo das transformações ao longo da vida, os indivíduos passam por diversificados aprendizados e muitos desses só serão consolidados se estiverem assistidos de todo aparato que assegura a possibilidade de aprender como, por exemplo, na teoria defendida Vygotsky (1984,1989) na convivência com o outro.

No processo do desenvolvimento humano Oliveira (1993) apud Vygotsky (1989, 1984) descreve que o individuo passa por processos na aquisição de conhecimentos que para o autor são o desenvolvimento real, aquilo que o individuo já consegue fazer sozinho, ou seja, ele já sabe. Existe também o desenvolvimento potencial atividades que a criança só realiza com ajuda de um (a) educador (a), assim Vygotsky formulou um conceito chamado de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que define as funções que as crianças ainda não amadureceram, mas com apoio do professor se tornarão conhecimentos consolidados.

No que se referem ao desenvolvimento humano os jogos, as fantasias, as brincadeiras sempre estiveram presentes tanto que afirma “é através do brinquedo que a criança atinge uma definição funcional de conceitos ou de objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto” (VYGOTSKY, 2007, p. 110), essa prática tem caráter estimulador para o

desenvolvimento, onde faz uma interação entre a imaginação e a realidade e assim faz com que o indivíduo internalize as atividades do meio social.

Vygotsky vê a brincadeira de faz-de-conta, ou o jogo simbólico, ou ainda, o jogo de papéis como um lugar de desenvolvimento. Para ele, a aprendizagem permite que o sujeito se desenvolva, e não o contrário, ou seja, que a aprendizagem se realiza de acordo com o estágio de desenvolvimento do indivíduo. Naquela perspectiva, a criança, ao brincar de faz-de-conta, transita pelo mundo da imaginação, mas regido por regras. Por exemplo, a criança ao brincar de escola é limitada pelas regras de funcionamento de uma escola - mesmo em imaginação tem que ter regras. Portanto, essa brincadeira, que é uma atividade que se realiza fora da criança é aprendizagem e favorece o desenvolvimento. (LEAL e D'AVILLA, 2013 p. 44).

Assim pode-se afirmar segundo as concepções de Vygotsky, que as convivências sociais que possibilita o acesso ao conhecimento de si e do mundo exterior fazendo com que o sujeito se desenvolva e aprenda nesse percurso utilizando a mediação de jogos e brincadeiras.

Bacelar (2009) apud Piaget (1964) justifica a teoria do desenvolvimento humano explicando os estágios do desenvolvimento. Os aprendizados se formam no decorrer do crescimento dos indivíduos e Piaget (1999) dividiu esse crescimento humano em fases: a primeira vai do início da vida até os dois anos de vida que é chamada de Sensório-Motor; a segunda se enquadra a partir dos três anos de idade e vai até os sete, o autor a chama de Pré-Operacional; a terceira inicia aos oito anos de idade e segue até os onze anos é chamada de Operatório-Concreto; e a quarta fase acontece a partir dos doze anos e, é o operatório formal. Bacelar (2009) apud Piaget (1964) afirma que as atividades lúdicas facilita o desenvolvimento físico mental, pois a criança da aos seus brinquedos significados, interage e compartilha valores culturais.

Segundo Piaget (1999) as crianças são ativas durante o processo da formação intelectual e social que acontece por assimilação e acomodação e a equilibração. Os educandos devem ser colocados diante de algo que seja conhecido, ao ver algo que a já conhece mostrará compressão daquilo, na sequência essa criança deve ser provocada por algo desconhecido que se tornara para a mesma uma atividade desafiadora, que o provocará estímulos e a levará a novos aprendizados.

Esse objeto ou ação desconhecida e conhecida explicado por Piaget (1999) provoca os níveis de aprendizados da criança que acontece por a assimilação e a acomodação. Segundo o autor os novos aprendizados só ocorrem depois do equilíbrio entre esses dois processos. Não é um processo onde tudo deve ser explicado ao aluno, o mesmo deve ser provocado a investigar sozinho, comparar, analisar diante de suas possibilidades de errar. São nesses

processos que a mente do sujeito se modifica e aprende, em um processo recorrente ao longo da vida.

Piaget (1999) deixa bastante claro a importância dos estímulos dos (as) professores (as) para contribuir nessa coparticipação do desenvolvimento intelectual dos sujeitos, é preciso dar possibilidades, desafiar os mesmos a novas experiências.

Segundo Almeida (2014) apud Wallon (1959,1986) as teorias de aprendizados fundamenta-se no conceito de que “a natureza essencial do homem não é acrescentada por circunstâncias externas, mas o social já está inserido no biológico como uma necessidade, sem o social não se faz o homem”. (ALMEIDA, 2014 p. 596). A autora explica que as dependências das crianças pequenas não acontecem apenas pela condição de fragilidade, mas para a sobrevivência cultural que fará agir de acordo com os padrões que a rodeiam. O adulto atende as necessidades dessas crianças e assim possibilitará o acesso ao mundo social e a sua formação cultural.

Segundo Almeida (2014) apud Wallon (1959,1986) o indivíduo pensa, sente e age segundo padrões culturais do seu grupo, daí, as expressões de emoções, desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor. O desenvolvimento segundo a teoria de Wallon, de acordo a autora, centra-se nos conjuntos funcionais que são os: motor (estão às formas de deslocamento), afetivo (engloba as emoções), cognitivo (onde o sujeito adquire, mantém e transforma os conhecimentos) e a pessoa (que garante a integração, tanto motora e afetiva, quanto cognitiva). O estímulo de uma dessas funções estimula as demais.

Deste modo segundo Almeida (2014) Wallon (1959,1986), parte do princípio dos estágios de desenvolvimento. O impulsivo (até os três meses), o emocional (de três meses ao primeiro ano), sensorio motor e projetivo (do primeiro até os terceiro ano de idade), o personalismo (dos três aos seis anos de idade), categorial (de seis aos onze anos de idade), puberdade e adolescências (acima de onze anos) e o adulto.

Segundo Almeida (2014) apud Wallon (1959,1986) cita que o espaço escolar, e os jogos é um meio para o desenvolvimento humano, pois possibilita a internalização de conhecimentos. “Os jogos de alternância, nos quais a criança ora é autora em relação ao Outro, ora é objeto do Outro (dar e receber um tapa, por exemplo), são trocas de papel com o Outro, que levam a criança a conhecer o desdobramento entre o que age e o que sofre a ação.” (ALMEIDA 2014, p. 599).

A escola é um desses meios - meio funcional, porque tem uma função outorgada pela sociedade: fazer chegar à criança, ao jovem e ao adulto o acervo cultural que a humanidade já construiu, bem como contribuir para sua conservação e expansão. As

crianças a frequentam argumenta Wallon, para se instruírem e se familiarizarem com um novo tipo de disciplina e de relações interindividuais. Ao aceitar que os profissionais da educação devem agir proveitosamente sobre o meio escolar para torná-lo mais propício ao desenvolvimento de crianças, jovens e adultos que o frequentam [...] (ALMEIDA 2014 p.603)

A ludicidade sempre esteve presente nos estudos epistemológico de diversos autores, por ser um método que contribui com o desenvolvimento humano, sendo assim é indissociável das demais atividades feitas por crianças, ou adultos. Entre os processos biológico, físicos e sociais a ludicidade está sempre posta como modelo de contribuição que ativam aprendizados.

3 A LUDICIDADE NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

3.1 RELAÇÕES ENTRE ENSINAR E APRENDER

Diante do papel de ensino atribuído ao educador, e ao ofício de aprender referente ao educando para a sociedade, é importante questionar o que são esses processos. Segundo Kubo e Botomé (2001) apud Skinner (1972), as definições utilizadas para definir ensinar e aprender (“transmitir conhecimento”, “informar”, “preparar”, “da ciência”) são meras ficções verbais e não se refere ao que acontece e sim ao efeito nos ouvintes.

Para fundamentar o que seria esse o processo ensinar-aprender, (KUBO, BOTOMÉ 2001 p.5) descreve que o “primeiro aspecto a considerar é que as expressões “ensinar” e “aprender” são dois verbos que se referem, respectivamente, ao que faz um professor (a) e ao que acontece com o aluno (a) como decorrência desse fazer do professor.” Segundo a autora as práticas de aprendizagem precisam estar voltadas para a conscientização dos saberes dos sujeitos e do meio social que vivem.

Produce o ato de ensinar por meio de observações (mesmo que indireta) e descrições apropriadas para orientar suas decisões e atividades como educador. O conhecimento existente e as situações que constituem a realidade dos alunos são as fontes para descobrir cada um desses aspectos e cada uma das características deles. (KUBO, BOTOMÉ 2001 p.11)

Segundo Kubo e Botomé (2001) cada processo que leve o sujeito ao ato de ensinar ou ao de aprender, deve ser sempre aperfeiçoadas, aqui é considerado o modelo educacional que o (a) professor (a) leva a informação ao (a) aluno (a), sendo o mediador desse aprendizado com esses cidadãos, tendo como foco o comportamento do aluno e não do professor.

Assim o (a) educador (a) e o (a) educando (a), no processo ensino-aprendizagem precisa ter enfatizada suas realidades ao currículo escolar, ações que aperfeiçoam as práticas docentes, e a partir disso pensar o que ensinar e como ensinar. Propiciar a socialização dos saberes, construindo trabalhos coletivos com os sujeitos que não podem estar invisível nem silenciado.

[...] usando a expressão que se aproximam das propostas de Paulo Freire (1975,1976) para entender o papel da educação na vida de uma pessoa. Um processo de humanização está assentado na capacidade de uma pessoa interagir com seu meio e essa capacidade pode exatamente, constituir o que é alvo (ou objetivo) do ensino (ou de ensinar). (KUBO, BOTOMÉ, 2001 p. 08)

O ensinar/aprender serão práticas sempre desafiadora, entendendo que os cidadãos estão em transformações constantes, eles fazem e se refazem o tempo inteiro, ensinar também é nesse sentido segundo Kubo e Botomé(2001) uma atividade humana portanto possível análise comportamental.

Aprender não é privilégios para poucos. Todos os seres humanos estão aptos a desenvolver suas potencialidades nos seus vários estágios do desenvolvimento. E a escola segundo Almeida (2013) apud Wallon (1959,1986) é o meio de complemento indispensável para o desenvolvimento dos indivíduos, a escola permite a interação dos sujeitos com o meio e tem o auxílio do professor que faz a intermediação dos conhecimentos que os educandos ainda não dominam.

Em síntese Kubo e Botomé (2001) descreve que o trabalho com ensino é basicamente, constituído por uma interação entre professor e seus alunos. “o que o docente faz e o que deveria fazer é uma ampla gama de comportamentos sobre as quais não há ainda conhecimento suficiente acessível.” (KUBO, BOTOMÉ, 2001 p.13).

O processo de ensinar/aprender desafia quem ensina e quem aprende, e para o (a) professor (a) requer acompanhar o ritmo de cada sujeito, mostrando, estimulando, provocando, mas também receber o que o aprendiz tem a oferecer durante essas trocas. O professor estimula o aluno e o provoca a avançar dentro dos seus limites numa troca de conhecimentos de maneira democrática.

3.2 O CURRÍCULO DA EJA E AS POSSIBILIDADES DO USO DO LÚDICO

As propostas curriculares da Educação de Jovens e Adultos MEC (2001) primeiro segmento, tende a oferecer subsídios que visem à orientação para todos os programas de educação dos discentes. Têm como princípios dispor de tendências educativas que contribuam para a formação intelectual, social e moral dos sujeitos, com propostas e recursos didáticos que possa consolidar os trabalhos do docente. É um aparato metodológico para contribuição, porém não substitui a necessidades de reinvenção pelos professores segundo as necessidades presentes na realidade escolar.

As orientações pedagógicas do currículo para educação de jovens e adultos MEC (2001) partem desde as formas de trabalhar a linguagem Oral, a escrita, contexto social, política, cultura, a compreensão de cálculos matemáticos, como resolução de problemas, a operações numéricas entre outros. O currículo também visa abranger os estudos da sociedade e da natureza onde destaca seus lugares de vivência, cultura e diversidades. No currículo é possível

perceber a importância de se estar atento aos diversos âmbitos culturais e sociais que os indivíduos estão inseridos para pensar estratégias de ensino que contemplem as especificidades dos cidadãos que busca nestes espaços oportunidades de novos aprendizados.

Segundo pesquisas de Vilar e Anjos (2014), é comumente perceptível que a metodologia docente enfoca muito ao ensino do português e matemática em detrimento dos demais conhecimentos. Digamos que essa prática se modela a ideologias presentes na sociedade, de que a escola para os sujeitos da EJA é para a função do aprender ler/escrever e cálculos básicos da matemática. Essa visão muitas vezes distorcida restringe o acesso aos demais saberes que não podem estar à parte inclusive o conhecimento de suas histórias, das crescentes ciências e pesquisas mundiais.

Tendo como ponto de partida a necessidade da busca pela alfabetização que os discentes da EJA possuem como foco principal ao se matricular nas instituições de ensino é importante construir diálogos entre os demais ensinamentos que os possibilitem a interdisciplinaridade dos saberes que dão aos sujeitos amplas visões de mundo e contemple as diversas particularidades de formações de cada um, Camargo e Rosa (2013).

Trabalhar em qualquer área da educação não é fácil, requer dedicação, planejamento, estratégias dinamizadas e atraentes, a fim de alcançar seu público. É visando esses sujeitos que se faz necessário organizar aulas que os contemplem e os motivem com novas metodologias de ensino.

Para ter direitos a melhores processos de ensino/aprendizagem que se defendem as práticas lúdicas no campo de instrução da EJA. Segundo Camargo e Rosa (2013) a estratégia da ludicidade como aparato metodológico estimulam os alunos a aprender e aperfeiçoar os conhecimentos prévios. O prazer que a ludicidade gera no processo de ensino/aprendizagem o manterá com ânimo em sempre participar efetivamente das tarefas escolares independente do cansaço diário de suas jornadas de trabalho.

Segundo Camargo e Rosa (2013) apud Silva e Borba (2002) a ludicidade é uma aliada de aprendizagem em todas as áreas de conhecimento, inclusive no ensino de matemática pelos jogos. O adulto pelo jogo é ensinado a ser novamente estimulado a brincar sem deixar de ser adulto, deste modo podemos oferecer subsídios educativos que possuem conexões com a cultura do sujeito, pois o jogo faz parte da cultura de todo indivíduo. Para Fonseca e Pereira (2019):

O uso de jogos na EJA estimula os alunos para uma participação ativa na prática escolar. Esse envolvimento em atividades bem elaboradas poderá ajudá-los a se tornar independentes para perceberem seus potenciais. Quanto mais vivências

lúdicas forem aplicadas, maiores serão as participações em sala de aula, contribuindo para que o educador tenha um envolvimento maior com seus alunos. A aprendizagem só ocorre quando o aluno participa ativamente do processo de construção e reconstrução do conhecimento e nesta construção os procedimentos didáticos devem ajudar o aluno a aprender e desenvolver-se. Na elaboração dessas atividades (vivências) lúdicas o educador precisa mostrar-se comprometido com a realidade dos alunos estimulando-os sempre Freire (1996) diz que a tarefa do educador é desafiar o educando a pensar criticamente a partir de seu mundo imediato e não lhe impor um mundo alheio. (FONSECA; PEREIRA 2019 p. 90.)

As relações entre os alunos que as atividades lúdicas favorecem aos educandos (as) em sala de aula a se aproximarem ainda mais da linguagem oral e escrita e dos ensinamentos de matemática, tão cobrados nos currículos, além de sugerir momentos de relaxamento onde os sujeitos passam a se sentirem mais à vontade para aprimorar a concentração, comunicação e os amplos conhecimentos.

Numa concepção lúdica, a linguagem oral e escrita deve ser considerada como forma de interação para externar pensamentos ou para apropriação de conhecimentos. Desse modo, poderemos através de jogos, brincadeiras, montagens e produções dos alunos criar um ambiente alfabetizador significativo e concreto. (MONTEIRO, MONTEIRO 2015 p.25)

Apresentar atividades que contenham produções artísticas e do cotidiano em sala, ofertar espaços para que o aluno conte suas próprias histórias, dispor de recursos modernos para transmitir vídeos e músicas, podem ser estratégias lúdicas pedagógicas que dão uma abordagem prazerosa de aprendizagem para os discentes da EJA. Mesmos que para muitos o processo de aprendizagem esteja ligado apenas a outros diversos campos didáticos é preciso desafiar o processo de instrução formativa desses sujeitos mostrando que existem diversos modos para aprimorar o crescimento intelectual dos alunos Jovens e Adultos.

A ludicidade oferece benefícios no processo de ensinar/aprender que muitas vezes não somos preparados a identificar na primeira experiência, é um processo que vai se aperfeiçoando com a prática, nesse percurso, é preciso verificar as atividades que estão dando certo ou não, para ir remodelando o fazer pedagógico, para sempre alcançar os educandos (as) que são o centro de todo processo.

3.3 O LÚDICO E A PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EJA

Segundo Heberle (2011) apud Vianna (2009) a ludicidade foi sempre evidenciada no que se refere ao desenvolvimento cognitivo humano, seja criança, jovem, adulto ou idoso. A proposta lúdica nas turmas de ensino de Jovens e Adultos dá-lhes o direito de “brincar” sem

deixar de ser adulto e tratar-se de um recurso que já fizeram e fazem parte das vivências dos indivíduos.

Alguns exemplos de que a ludicidade está atrelada a vivência dos sujeitos podem ser percebidos pela presença da dança, da música, do manuseio e construção de instrumentos musicais, a pintura para registros culturais, as técnicas artesanais, os jogos, as brincadeiras entre outros, em grupos da sociedade. Esses sujeitos trazem em suas vivências socioculturais práticas que podem ser consideradas lúdicas, que motiva a participação coletiva, a resolução de conflitos, passada de geração em geração.

O que nos parece evidente é que o currículo da EJA deve contemplar as diferentes dimensões da formação humana, que envolve as relações e valores afetivos e cognitivos existentes no conhecimento social, político e cultural. Identificamos ser acertado para o trabalho com a EJA que o currículo esteja orientado à perspectiva da diversidade de alunos, de cultura, de linguagem, de saberes, devendo incluir, invariavelmente, a ideia de que os conteúdos contemplem análise e discussão das diversidades e das diferenças entre os sujeitos educativos. (VILAR e ANJOS 2014 p. 87)

As práticas pedagógicas que considera a ludicidade defendida por Fonseca e Pereira (2019) descreve que esse método pode envolver os sujeitos em situações significativas de aprendizagem justamente por possibilitar intermediação entre os saberes dos sujeitos para promover conhecimentos.

Para atender os planejamentos que busca alcançar bons resultados utilizando recursos lúdicos, é preciso levar em consideração a estruturação interna e externa do prédio escolar, para mediar o que será possível fazer neste ambiente. Os discentes ao serem recebidos nas dependências escolares devem para além de serem bem acolhidos, serem conduzidos para espaços favoráveis onde os modelos interativos de ensino alcancem os objetivos esperados.

A formação Continuada de professores (as) das turmas de Educação de Jovens e Adultos é inicialmente de grande importância. Bem preparados os (as) professores (as) contribuem com o avanço dos discentes inclusive nas atividades que envolvam a ludicidade. Segundo o Parecer CNE/CEB 2000, a formação continuada dos (as) professores (as) assegurada pelo disposto art. 22 da LDB, tem por finalidade preparar os (as) professores (as) para contribuir no desenvolvimento dos/das seus/suas educandos (as) e forma-los (as), respeitando os objetivos de cada fase e assim motiva-los (as) para o exercício da cidadania levando-os (as) ao sucesso no trabalho e melhores qualidades de vida.

A escolha desta temática Ludicidade na Prática Pedagógica de Jovens e Adultos visa contribuir com algumas reflexões nas quais o elemento lúdico poderá ser um

caminho de resgate da sensibilidade na Educação de Jovens e Adultos (EJA), sufocada pela vida. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (BRASIL, 1997) indicam que os educadores devem propiciar aos/as alunos/as oportunidades de serem ativos/as participativos/as criativos/as e autônomos/as de seu aprendizado, é necessário para isso envolvê-los/as em situações significativas de aprendizagem e promotoras de conhecimento. (FONSECA, PEREIRA 2019 p. 81,82)

O melhor de tudo é poder oferecer aos discentes suportes pedagógicos que contribuam em seus autodesenvolvimentos, porque assim eles podem reinventar seus saberes, propondo, desafiando, criticando e tendo como base suas experiências de vida e seus saberes acadêmico conquistados.

4 METODOLOGIA

A escola escolhida para a pesquisa situada no Recôncavo da Bahia têm duas turmas que atende o público da EJA, dos eixos I e II (A organização das turmas da EJA, são consideradas por tempos formativos chamados de eixos I e II, correspondente ao 1º e 2º seguimento do ensino fundamental), cada turma têm em média vinte alunos. Para atender aos educandos da EJA, a escola possui uma equipe pedagógica com três professoras, atuantes e estão distribuídas da seguinte maneira; a Professora P1, é a professora regente do Eixo I. A professora P2, é professora regente do Eixo II e a professora P3, atuam em ambas as turmas como professora reserva.

Essa pesquisa vem em seu objetivo geral, analisar as utilizações das atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem na educação de Jovens e Adultos. Pesquisa qualitativa inicia as análises, partindo das revisões bibliográficas e para coleta de dados empíricos têm-se como instrumento o questionário.

O trabalho de pesquisa foi feito a partir da abordagem qualitativa que, segundo Godoy (1995) promove momentos de compreensão de determinadas realidades, o (a) pesquisador (a) se envolve, capta e visa entender a dinâmica social junto aos sujeitos envolvidos no processo.

A pesquisa qualitativa pode ser caracterizada como sendo um estudo detalhado de um determinado fato, objeto, grupo de pessoas ou ator social e fenômenos da realidade. Esse procedimento visa buscar informações fidedignas para se explicar em profundidade o significado e as características de cada contexto em que encontra o objeto da pesquisa. (FONSECA, PEREIRA 2019 apud OLIVEIRA 2012 p.60)

O investigador busca integra-se com os sujeitos, onde vai buscar os objetivos a serem analisados.

A abordagem inicial centra-se na revisão bibliográfica, fontes que dão o direito de compreensões aos pensamentos de alguns autores sobre o uso da ludicidade no processo de ensino/aprendizagem. Foi justamente utilizando os recursos bibliográficos que se buscou fundamentar as inquietações desta pesquisa. As análises das obras de alguns autores segundo Bocaato (2006) dão fundamentações na resolução do problema da pesquisa, pois se trata de vários pesquisadores que já escreveram e analisaram o tema proposto em outras realidades e assim favorecem amplos conceitos argumentativos sobre o tema.

As revisões bibliográficas permitem aprofundar as informações relevantes da pesquisa, e esse levantamento é feito por fichamentos e resumos das obras já publicadas anteriormente. Neste contexto consultaram-se, livros, artigos, periódicos entre outras fontes, que

possibilitaram novas visões e possibilidades sobre a temática, contribuições que dão ao pesquisador bases para construir seu trabalho de pesquisa. As obras consultadas ao longo do trabalho possibilita coleta de dados importantes de autores que já têm experiências com a temática e assim as obras consultadas contribuíram na estruturação da pesquisa.

Para atingir os objetivos propostos nessa pesquisa utilizou-se o questionário para coleta das informações. Esses questionários foram conduzidos por perguntas abertas para que as entrevistadas tivessem mais liberdade de expressão. As entrevistas ocorreram pelo telefone celular (aplicativo whatsApp) , nos meses de janeiro e fevereiro de 2021 e foram realizadas com auxílio de três professoras, que concordaram em transmitir as suas práticas pedagógicas na escola situada no recôncavo baiano.

Ao serem convidadas para contribuir com a pesquisa todas mostraram disposição e dedicaram um pouco do tempo a responder as questões levantadas e para que as educadoras sentissem confiança em responder a entrevista sobre suas práticas pedagógicas lúdicas, foi passada para elas a garantia do anonimato. As docentes que cederam entrevistas aqui serão chamadas de Professora 1 (P1), Professora 2 (P2) e Professora 3 (P3).

O questionário utilizado para levantamento de dados empíricos nesta pesquisa segundo Gil (1999) trata-se de uma técnica de investigação, onde apresenta algumas questões com o objetivo de conhecer situações, opiniões e interesses vivenciados pela sociedade. Segundo Marconi; Lokatos (1999) trata-se de um modelo composto por um conjunto de perguntas abertas ou fechadas, e da aos entrevistados (as) uma liberdade para se posicionar sobre o tema.

Os questionários direcionados ao campo de pesquisa serão respondidos pelos (as) entrevistados (as) sem a presença do entrevistador, considerando essa realidade é importantes que o questionário apresente uma linguagem clara, e obedeça aos objetivos da pesquisa. Os excessos de perguntas devem ser evitados adequando-se a quantidade necessária para obter as informações. (MARCONI; LOKATOS 1999).

O pesquisador pode elaborar perguntas abertas que estimulam os entrevistados a se expressarem de formas livres, seguindo a ordem prevista das questões elaboradas. Assim busca-se compreender a realidade dos entrevistados por uma colaboração mútua que seja satisfaria para ambos, uma maneira de coletar dados pondo em evidência a visão, relação e experiências das entrevistadas evidenciando suas práticas diárias e ao mesmo tempo propiciando a liberdade de se colocar e fazer as (os) convidadas (os) para pesquisa, liderar uma livre troca de informações.

Após a coleta de dados, foi feita a análise dos conteúdos, que segundo Bardin (1977) trata-se de:

Um conjunto de técnicas de análise de comunicação visando a obter por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens indicadores (quantitativos ou não) que permitam a interferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção dessas mensagens. (BARDIN 1977 p.42).

Pela análise dos conteúdos buscou-se a compreensão dos dados coletados, tendo consciência de que todas as mensagens possuem indicadores de vastas realidades. Neste momento teve todo cuidado com as informações foram tomados para não omitir dados relevantes. Severino (2007) descreve que:

Envolve, portanto, a análise do conteúdo das mensagens, os enunciados dos discursos, a busca do significado das mensagens. As linguagens, a expressão verbal, os enunciados, são vistos como indicadores significativos indispensáveis para a compreensão dos problemas ligados as práticas humanas e a seus componentes psicossociais. As mensagens podem ser verbais (orais ou escritas) gestuais, figurativas, documentais. (SEVERINO 2007, p.121).

Segundo Bardin (1977) o procedimento da análise de conteúdo parte da descrição analítica; que funciona segundo procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição de conteúdo das mensagens. Sobre a linguística a autora explica que a análise de conteúdo “[...] procura conhecer aquilo que está por trás das palavras sobre as quais se debruça. [...] a análise de conteúdo é uma busca de outras realidades através de mensagens.” (BARDIN 1977 p. 44). A análise de conteúdo trabalha a palavra, a prática da língua, realizada por emissores identificáveis e que compreende o ambiente.

Devido às limitações de acesso a alguns espaços causados pela pandemia do novo coronavírus, não foi possível conseguir ampliar a quantidade de professoras a participarem das entrevistas semiestruturadas, nem participar das aulas propostas para as observações às turmas da EJA do eixo I e II. As escolas fechadas dificultou o encontro com as profissionais em seus ambientes de trabalho e a observação nas aulas, tendo que retirar esse momento da metodologia da pesquisa.

A escola onde as professoras participantes da pesquisa atuam, foi escolhida por ser a instituição que formou e forma os indivíduos da minha comunidade. Assim, sendo a escola considerada um espaço importante para a formação humana, social e cultural dos educando provoca amplas e necessárias pesquisas onde se investiga e se quer perceber como estão as condições escolares no processo de ensino-aprendizagem por recursos que remetem a

ludicidade no que tange o público da EJA. A escola tem grande papel na formação de seus educandos que precisam ser emancipadora construída juntamente com esses sujeitos que são os participantes ativos de sua formação nessa instituição.

A realidade dos sujeitos que frequentam a EJA precisa estar posta em suas práticas escolares, e é assim que ao mesmo tempo se promove estímulos que os façam permanecer na escola, pois estamos falando de indivíduos que visam ir a estes espaços para socializar seus saberes aos conhecimentos letrados e aprimorar seus conhecimentos, sociais e culturais diante de suas longas experiência de vida.

5 DIÁLOGOS COM PROFISSIONAIS DO ÂMBITO ESCOLAR

Para fazer a coleta de dados empíricos, recorreu à entrevista aplicada a três professoras. As entrevistas semiestruturadas ocorreram no mês de janeiro e fevereiro de 2021, por telefone celular via whatsapp (aplicativo de mensagens), porque as escolas ainda estavam fechadas devido à pandemia do novo coronavírus (SARS-COV-2), seguindo assim as medidas restritivas de isolamento social orientada pelo Ministério da Saúde do Brasil.

5.1 REFLEXÃO SOBRE O PAPEL DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

A noção que se tem da ludicidade pode, em certo sentido, influenciar a nossa prática pedagógica especialmente quando se pensar em fazer uso desse valioso recurso no processo de ensino-aprendizagem. Assim quando questionadas sobre o que entendem por ludicidade as professoras P1, P2 e P3 responderam da seguinte forma:

ludicidade é aprender com prazer! Os alunos escutam uma música, assistem a um vídeo, participam de dinâmicas com o objetivo de adquirir conhecimentos do ambiente escolar. (Professora P1).

Toda dinâmica de ensino que gere prazer (Professora P2).

A ludicidade é um instrumento importante para o processo de ensino aprendizagem, utilizado para qualquer nível de formação, podemos dizer que a ludicidade são jogos e brincadeiras que trabalha a imaginação. (Professora P3).

As três professoras, considerando as suas práticas tentam apontar o que para elas seria a ludicidade que é um termo que não tem uma definição única. Para elas a ludicidade é algo que mediante a interação entre sujeitos “aprendentes-ensinantes” provoca prazer no ato de ensinar-aprender e meche também com a imaginação do estudante e do próprio docente.

A ludicidade segundo Leal e D’Avilla (2013) apud Luckesi (2004, 2006) é algo polissêmico e vai ganhando significado com a prática. Para ser lúdico é preciso perceber na interação dos sujeitos com as atividades às emoções que elas geram em quem recebe a ação. Seja um jogo, uma brincadeira ou outras atividades, a ludicidade precisa provocar nos sujeitos, sensação de liberdade e prazer.

Esses estímulos significativos nas emoções internas dos (as) educandos (as) que o lúdico provoca, favorece a interação com os ensinamentos escolares. Ao ofertar atividades lúdicas para os (as) alunos (as), as professoras provocam ações de cunho prazeroso e facilita o

envolvimento dos sujeitos com os conteúdos escolares e assim os envolvem em descobertas que dão sentidos a novos aprendizados.

Segundo as correntes de estudos sobre o desenvolvimento humano, inclusive as contribuições de Piaget (1978) e Vygotsky (1978), os autores se referiram ao brincar como uma ação lúdica que auxilia aos indivíduos a formarem concepções de mundo, além de desencadear aprendizados cognitivos, afetivos, numa constante exploração de conhecimentos. Assim quando questionei as professoras sobre as reflexões sobre o papel da ludicidade nas práticas de ensino as professoras P1, P2, P3 responderam:

Que o professor seja sempre um agente transformador da aprendizagem e que continue trazendo para a sala de aula práticas lúdicas, adotando essas medidas ele não só motiva seus alunos, como também oferece momento de descontração que facilita muito no processo de ensino-aprendizagem. Nós sabemos que a ludicidade é uma aliada no processo de ensino- aprendizagem, pois é uma forma de desenvolver a criatividade e o conhecimento ao mesmo tempo. Então para facilitar o trabalho do professor a instituição disponibiliza alguns recursos tais como: TV, data show, aparelho de som, computador, dentre outros. (Professora P1)

A ludicidade é uma prática facilitadora do aprendizado, não pode ficar a margem do currículo escolar. A utilização das práticas lúdicas no processo de ensino/aprendizagem para os educando da EJA, possibilita a esses alunos resolver seus conflitos, suas limitações e vencer seus desafios se apresentando como uma importante aliada na construção do conhecimento. (Professora P2.)

Trabalhar com o lúdico na EJA é super interessante pois os mesmos tem a possibilidade de superar o tempo perdido. Na maioria das vezes são pessoas que chegam cansados pelo trabalho diário e estar presente, numa sala de aula é um desafio, então quando trabalha com o lúdico permite a esses educandos facilitar o processo de ensino e aprendizagem além de colaborar para uma boa saúde mental. (Professora P3).

Em linhas gerais segundo a compreensão nas falas das professoras, elas utilizam a ludicidade em sala de aula como recurso que pode transformar e facilitar as maneiras de aprendizados, para motivar seus alunos, descontrair e até mesmo contribuir com a saúde mental. Segundo Almeida (2014) apud Wallon (1959,1986), as atividades lúdicas, são meios para o desenvolvimento humano, seja um jogo, uma brincadeira ou qualquer outra atividade, esse método faz o indivíduo contextualizar e interagir com seu ambiente sociocultural e consigo mesmo.

Já dizia Piaget, “Sabe-se que o jogo constitui a forma de atividade inicial de quase toda tendência, ou pelo menos um exercício funcional desta tendência que o ativa ao lado da aprendizagem propriamente dita, e que, agindo sobre este, o reforça.” (PIAGET 1999 p.28). Atendendo as teorias de aprendizados defendidas por Piaget (1999) e Wallon (1959,1986), as professoras trabalham a ludicidade compreendendo que essa prática de ensino, que ativa os

aprendizados fazendo interações entre seus educandos e educandas, os (as) possibilitando a socializar e tecer os seus aprendizados.

5.2 PERCEPÇÃO DAS DOCENTES SOBRE O USO DA LUDICIDADE NA PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EJA

Ao observar nas falas das professoras que a ludicidade contribui com os aprendizados escolares dos alunos de maneira interativa, dando a eles/elas um acesso democrático aos diversos aprendizados de maneira saudável e com certeza menos estressantes, questionei as professoras sobre quais são essas atividades lúdicas que elas apresentam aos alunos que corroboram com seus aprendizados. Nas respostas a P1, P2, P3 destacaram as seguintes:

assistem vídeos, escutam músicas, faço leituras deleite, incentivo muito à oralidade. Mesmo, às vezes apresentando resistência gostam de todas, porque entendem que as dinâmicas das aulas ficam mais prazerosas. (Professora P1).

Dança, Música, Jogos educativos, porque prendem mais atenção e para eles o tempo passa mais depressa. Professora P2

Atividades lúdicas para alunos da EJA que eles gostam: Bingo de números, letras, nomes próprios, Bingo da tabuada, caça palavras, brincadeira da força, dado silábico, Ábaco. (Professora P3)

É possível Perceber que as professoras trabalham com diversas metodologias lúdicas que estão a alcance para formação integral dos (as) seus/suas educandos (as). Assistem vídeos, escutam músicas, ouvem as leituras, se envolvem em jogos educativos entre outras. A ludicidade nos trabalhos dessas professoras é percebida como “coisa séria” e não apenas como um recurso de lazer, como defende Kishimoto (2011):

Nesta perspectiva, a brincadeira deixa de ser “coisa de criança” e passa a se constituir em “coisa séria”, digna de estar presente entre recursos didáticos capazes de compor uma ação docente comprometida com os alvos do processo de ensino-aprendizagem que se pretende atingir. (KISHIMOTO 2011, p.189)

É importante que o educador Planeje e organize novas práticas que sustentem as dinâmicas lúdicas ao longo dos anos de formação dos sujeitos, sem minimiza-las. O educando em cada fase da vida sempre estarão prontos a aprender, e quanto mais diversificados e prazerosos forem os meios do processo de ensino/aprendizagem, melhores serão os resultados para aprimorarem seus saberes e permanecerem no ambiente escolar.

Quando as docentes querem dinamizar as aulas com as propostas lúdicas, recorrem a jogos educativos, algumas brincadeiras, a oralidade, a música entre outras, as professoras descrevem que são atividades que estimulam muito o aproveitamento das aulas e têm resultados bastante satisfatórios. As Professoras P1 e P2, responderam que:

é uma prática proveitosa porque eles aumentam a atenção, para a atividade que está sendo feita, eles tem paciência para realizar os objetivos dos trabalhos, assim seu tempo de aprendizado é respeitado e essas contribuições gera agilidade no processo. (Professora P1).

Temos muito aproveitamento porque, a utilização das práticas lúdicas no processo de ensino/aprendizagem para os educando da EJA, possibilita a esses alunos resolver seus conflitos, suas limitações e vencer seus desafios sendo uma aliada na construção do conhecimento. (professora P2).

Nessas respostas elas afirmam que os métodos lúdicos usados em sala têm dado resultados positivos com seus (as) alunos (as). Segundo Bacelar (2009) apud Piaget (1964) a ludicidade é uma importante aliada no desenvolvimento, pois os sujeitos interagem e compartilham valores culturais. Essas interações com o meio segundo Almeida (2014) apud Wallon (1959,1986) faz o indivíduo pensar, agir, sentir. Então seja os jogos, brincadeiras ou outra atividade que oferecem ludicidade, são meios que fazem os indivíduos desenvolver e aprender. Podemos então dizer que se trata de uma proposta que rompe com as tensões e dificuldades do processo de assimilações de alguns conteúdos, dando aos sujeitos suporte para que as aquisições de novos saberes aconteçam de maneira prazerosa e eficiente.

As turmas da EJA, segundo as professoras, compostas por pais e mães de famílias com jornadas longas de trabalho, são bastante receptíveis para novas práticas de ensino-aprendizagens, porém quando se trata das atividades lúdicas, inicialmente os (as) educandos (as) apresentam algumas resistências para aceitar que essas atividades façam parte das suas rotinas pedagógicas. As Professoras P1, P2 E P3 afirmaram que:

Apesar de a escola nos ofertar materiais para utilizar na sala com os alunos da EJA. Infelizmente muitas vezes eles não gostam, onde isso se torna um desafio, porém nossa equipe pedagógica não desiste, pois sempre nos unimos para realizar o planejamento pedagógico voltado para o lúdico, visto que sabemos da sua importância para o processo de ensino/aprendizagem. (Professora P3).

Geralmente são formadas por pais de famílias, que por algum motivo abandonaram seus estudos ou nunca estudaram, por pessoas que têm uma jornada de trabalho durante o dia e por jovens que estão muito acima da faixa etária de uma determinada classe. Como falei na questão anterior, eles criam uma resistência no início, sua maioria pensam que atividades que transmitem conhecimentos se restringem apenas em caderno, livro e quadro, mas daí então o professor entra em cena com sua inteligência e jogo de cintura, fazendo com que os educandos

percebam a importância de aprender com prazer através da ludicidade. (Professora P1).

De jovens e adultos que por sua experiência de vida são possuidores de um saber sensível, o que os diferencia dos demais, sendo em sua grande maioria receptiva para novas aprendizagens. Aceitando, portanto as práticas lúdicas nas aulas (existe uma pequena limitação quando utilizamos pouco o livro e o caderno, mas sempre aceitam e colaboram com a proposta), pois através dela os alunos vivenciam inúmeras experiências tais como: memorização, enumeração, socialização e articulação sensoriais o que facilita seu acesso à cultura letrada já que passaram da idade escolar e que não tiveram oportunidade de estudar no tempo adequado. (Professora P2).

Nestas questões fica muito evidente que a maioria dos (as) educando (as) ainda, apresentam resistência para a recepção práticas pedagógicas. Essa resistência pode ser pensada por três vertentes que descreverei a seguir.

A primeira vertente seria a teoria apresentada por Luckesi (2004,2006), o autor afirma que a ludicidade por ser um estado interno ao sujeito age sobre a emoção, muito além de um jogo ou brincadeira propriamente dito. É a reação sobre a emoção provocada particularmente em cada indivíduo que vai determinar se a propostas de atividades são lúdicas para os alunos (as) ou não. Essa resistência pode ser uma resposta de que as atividades propostas pelas professoras que presumem a ludicidade não estariam sendo lúdicas para esses alunos (as).

A segunda vertente seria pensar essa resistência também como uma preferência dos (as) educandos (as) pelo ensino tradicional. A professora P2, foi a que demonstrou em sua resposta menor índices de resistência dos alunos, relatando que só ocorrem algumas limitações quando faz poucas atividades no livro e caderno, porém seus educandos aceitam as propostas de atividades lúdicas.

Segundo a professora entrevistada (P1) eles/as resistem às atividades lúdicas por preferirem atividades nos cadernos, ou em livros que aparentemente são as metodologias que esses indivíduos entendem como o principal meio de aprendizado. É compreensível esse comportamento dos educando da EJA, afinal os modelos de ensino escolares brasileiros partem dos modelos tradicionais. Este método de ensino tradicional segundo Leão (1999) apud Saviani (1991), ainda é o mais utilizado e também o mais desejado.

Segundo Leão (1999) apud Saviani (1991), descrevendo o modelo tradicional de ensino, as organizações escolares dos séculos anteriores eram organizadas por classes, onde os professores passavam a lição e os alunos precisavam acompanhar atentamente, após a lição era aplicados exercícios que os mesmos precisavam realizar com disciplina para fixarem o que foi ensinado. O (a) professor (a) como o transmissor (a) dos conhecimentos, aplica os

exercícios sobre a lição para verificar se os alunos aprenderam, ou não. Se os alunos foram capazes de reproduzir a lição, significa que eles aprenderam.

Segundo Kishimoto (2011):

O brinquedo, o jogo, o aspecto lúdico e prazeroso que existem nos processos de ensinar e aprender não se encaixam nas concepções tradicionalistas de educação que priorizam a aquisição de conhecimentos, a disciplina e a ordem como valores primordiais a serem cultivados nas escolas.[...] (KISHIMOTO 2011,p. 150)

A proximidade histórica dos educando da EJA pelos seus ancestrais que fizeram parte das primeiras turmas dos primeiros modelos tradicionais de ensino, e a predominância desse modelo de ensino nas escolas atuais podem fazer com que esses educando (a) desacreditem de outras formas e práticas de ensino. Sendo assim é preciso orienta-los (as) que a escola se compromete em buscar novas práticas curriculares de ensino a fim de tornar mais democrática, técnicas que visa desenvolvê-los fisicamente, afetivamente, intelectualmente e moralmente possibilitando autonomia no âmbito político, econômico e social em seus contextos de vida, Oliveira (2007) apud Oliveira e Paiva (2004).

Para a terceira vertente pode-se pressupor que os (as) educandos (as) possam estar se sentindo infantilizados. “Esse é possivelmente, um dos principais problemas que se apresenta ao trabalho na EJA” (OLIVEIRA 2007, p.89). Muitas vezes o plano de ensino que são elaboradas para alunos (as) do ensino regular adentram as práticas de ensino para com Jovens e Adultos. Considerando essas possibilidades que presumem essa resistência é necessário aproximar diálogos para mostrar aos sujeitos as concepções das atividades lúdicas em suas formações.

5.3 VISÕES DAS PROFESSORAS DA EJA, SOBRE A LUDICIDADE EM SUAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

As professoras ao falarem sobre os resultados obtidos de suas experiências de práticas de ensino pela ludicidade, demonstram que vem alcançando resultados satisfatórios. As professoras P1 e P2, afirmam que:

Uma experiência fantástica, primeiro pelo desafio que é fazer a turma da EJA abraçar as práticas lúdicas, segundo pelo conhecimento de mundo que o discente traz consigo e terceiro pelo resultado alcançado, pois eles vão para a sala de aula buscar aprimoramento dos seus conhecimentos e conseguem isso é muito gratificante para o professor. (professora P1).

Partindo do princípio que a clientela da EJA possui características diferenciadas, cabe ao professor que atua com essa modalidade trabalhar conteúdos específicos para essas turmas respeitando suas diferenças e particularidades, dessa forma como professora das turmas de Educação de Jovens e Adultos costumo criar condições significativas de aprendizagem, para que esses possam desenvolver sua capacidade e habilidades psicomotoras, cognitivas e sócio afetivas no processo de ensino e aprendizagem. (professora P2).

Segundo Kishimoto (2011). “os jogos educativos ou didáticos estão orientados para estimular o desenvolvimento do conhecimento escolar mais elaborado—Calcular, ler e escrever.” (KISHIMOTO 2011, p. 111). As professoras em suas falas afirmam que os objetivos traçados ao longo do processo formativo com os (as) educandos (as) da EJA, com os trabalhos lúdicos são alcançados, tanto que a Professora P1 afirma “*eles vão para a sala de aula buscar aprimoramento dos seus conhecimentos e conseguem isso é muito gratificante para o professor.*”.

A ludicidade faz parte da vida de qualquer pessoa, é indissociável do desenvolvimento humano. As atividades que remetem a ludicidade, no fazer pedagógico colaboram na ação coletiva entre os sujeitos, os fazem dinamizar seus saberes sociais e aprender novos moldes epistemológicos. Apresentar um currículo os (as) educandos (as) abraçado com a ludicidade garante meios de aprender democraticamente. A ludicidade é vista como um modelo metodológico que visa considerar a liberdade, a solidariedade humana para pleno desenvolvimento, assim prepara o cidadãos para o exercício da cidadania, além de serem qualificados para o exercício do trabalho (LDB 1996).

A P1 relata que é sempre um desafio aderir a ludicidade ao currículo, mas quando ver seus alunos (as) aprimorando os conhecimentos, sente-se gratificada. A P2 relata que quando se utiliza conteúdos específicos para atender o público da EJA (se refere à ludicidade), oferta aos mesmos, condições significativas de aprendizagem. Diante desses relatos, afirma mais uma vez que a ludicidade é uma estratégia de ensino que contribui no desenvolvimento intelecto dos sujeitos.

Ensinar é muito mais do que reproduzir conteúdos, segundo Kubo e Botomé (2001) o processo de ensinar visa às interações do (a) professor (a) com o (a) aluno (a), onde observa, interage e possibilita aos educandos (as) acessos a conhecimentos que ainda não dominam. Quando as Professoras escolhem a ludicidade como pano de fundo para trabalhar com seus/suas alunos (as), garantem complemento indispensável para o desenvolvimento intelectual das suas turmas do ensino de Jovens e Adultos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Educação para Jovens e Adultos é um direito adquirido, onde deve ser considerada uma política de ensino reparadora, equalizadora e qualificadora, para favorecer a igualdade de direitos educacionais e humanos.

Tendo como princípio uma política de ensino qualificadora e democrática para os educandos (as) da EJA, é muito importante por em evidência que a ludicidade cumpre um papel importante na formação dos sujeitos, pois se trata de um recurso que pode transformar e facilitar maneiras de ensino e aprendizagem, contextualizando saberes de modo que os sujeitos estejam sempre interagindo com o seu meio e consigo mesmo.

A ludicidade, recurso que estimula os processos da escolarização, deve ser estimulada em sala de aulas, partindo de recursos que façam parte das vivências dos alunos. Deste modo existem amplas possibilidades que contribuem para o uso dos recursos nos ambientes de ensino, inclusive os jogos educativos, as produções culturais que visa ter como pano de fundo a realidade socioeducativa dos sujeitos contribuindo com uma formação integral.

Mesmo em alguns períodos a ludicidade ter sido considerada como uma prática de ensino “não séria”, ou apenas atividades de recreação, essa perspectiva, não é mais aceita por muitos intelectuais. Wallon, Vygotsky e Piaget chamam a atenção para a importância do método no processo de desenvolvimento dos indivíduos onde os sujeitos são estimulados a socializar suas culturas, internalizar conhecimentos, desenvolver a intelectualidade e a afetividade.

Mesmo diante de alguns desafios, a ludicidade é destacada, como conduta séria que favorece aos processos de ensino, a inteligência e a socialização dos sujeitos. Um recurso que transforma e facilita maneiras interativas de aprendizados, corroborando para que se tenham resultados satisfatórios nos processos educativos. Vale ressaltar, que diante dos resultados positivos do uso da ludicidade relatados pelas professoras da EJA, é sempre necessário considerar a temática lúdica nesses ambientes de ensino que em sua maioria visa garantir a socialização dos saberes, a colaboração e participação dos alunos na construção de sua formação escolar.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Laurinda R, A Questão do Eu e do Outro na Psicogenética Walloniana. Estudos de Psicologia/Campinas 2014. Disponível em: <https://scielo.br/pdf/estpsi/v31n4/a13v31n4.pdf>. Acesso em 02/03/2021.
- AMARAL, João J.F., **Como fazer uma pesquisa Bibliográfica**, 2007. Acesso em: cienciassaude.medicina.ufg.br
- ARBACHE, Ana Paula. **A Formação de educadores de pessoas jovens e adultos numa perspectiva multicultural crítica**. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro. Papel Virtual Editora, 2001. Disponível em: http://forumeja.org.br/gt18/files/ARBACHE.pdf_1.pdf acesso em: 22/02/2021.
- ARROYO, Miguel, Balanço da EJA: o que mudou nos modos de vida dos jovens-adultos populares?- Revista de Educação de Jovens e Adultos, v. 1, n. 0, p. 1-108, ago. 2007. Disponível em: http://www.espen.pr.gov.br/arquivos/File/Resenha_Texto_Arroyo.pdf acesso em: 15/03/2018.
- BACELAR, Vera Lucia da Encarnação. Ludicidade e Educação Infantil. Salvador EDUFB, 2009. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/23789/1/LudicidadeEduca%C3%A7%C3%A3oInfantil_VeraL%C3%BAciaDaEncarna%C3%A7%C3%A3oBacelar_EDUFBA.pdf acesso em: 01/03/2021
- BARDIN, Laurence. Análise de Conteúdo. São Paulo 1977. Acesso em: ets.ufpb.br/pdf/2013.
- BATISTA, Eraldo Carlos, MATOS, Luís Alberto Lourenço, NASCIMENTO, Alessandra Bertasi. A entrevista como técnica de investigação na pesquisa qualitativa. Revista Interdisciplinar Científica Aplicada, Blumenau, v.11, n.3, p.23-38, TRI III 2017. ISSN 1980-7031 disponível em <https://www.researchgate.net/publication/331008193>
- BOLZAN, Doris Pires Vargas; FREITAS, Milani Silvana Martins. Docência e Formação: reflexões sobre a gestão pedagógica na escola. Políticas Educativas, Porto Alegre, p. 16-31, 2011. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/Poled/article/view/27012/15595>. Acesso em: 12/04/2018.
- BRASIL. **Educação para jovens e adultos: ensino fundamental: proposta curricular - 1º segmento / coordenação e texto final (de) Vera Maria Masagão Ribeiro; — São Paulo: Ação Educativa; Brasília MEC: 2001.**
- BRASIL. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação de Jovens e Adultos CEB, 11/2000. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/pceb011-00pdf>
- BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, n. 9394. Diário Oficial da União, Brasília, dez. 1996. Disponível em: <Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm acesso em 25/01/2021
- CAMARGO, Poliana da Silva Almeida Santos; ROSA, Erika de Campos. A ludicidade como estratégia pedagógica na educação de jovens e adultos – EJA. **Mimesis, Bauru**, v. 34, n. 2, p.

219-232, 2013. Acesso em

https://secure.unisagrado.edu.br/static/biblioteca/mimesis/mimesis_v34_n2_2013_art_05.pdf

DIAS, Edilene .Saberes e Práticas. In: **Currículos em EJA**: Rio de Janeiro 2011.

EMERIQUE, P. S. Aprender e ensinar por meio do lúdico. In: SCHWARTZ, G. M. (Org.). **Dinâmica lúdica: novos olhares**. Barueri: Manole Ltda., 2004

FITA, E. C;TAPIA,J. A. **A Motivação em sala de aula** – o que é como se faz. São Paulo, 2006. 7ed.

FONSECA, Neide Pereira, PEREIRA, Denilson Diniz. A Importância da Ludicidade na Prática Pedagógica de Jovens e Adultos. **Revista formação @docente- BH**, v.11, nº1, 2019. Acesso em <https://www.metodista.br/revistas/revistas-izabela/index.php/fdc/article/view/1713>

FREIRE, Paulo, **Ação Cultural para a liberdade**. 5ª ed, Rio de Janeiro, Paz e Terra 1981. Disponível em:

https://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/otp/livros/acao_cultural_liberdade.pdf acesso em: 13/04/2018.

FREIRE, P.. **Uma educação para a liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra 1976.

FREIRE, Paulo, **Pedagogia do Oprimido**, 17º.ed. Rio de Janeiro, Paz e terra, 1987.

GILDA Rizzo (2001, p.40). **A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos**. Autora: Monalisa Lisboa.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GODOY, Arilda Schmidt, PESQUISA QUALITATIVA TIPOS FUNDAMENTAIS **Revista de Administração de Empresas** São Paulo, v. 35, n.3, p, 20-29 Mai./Jun. 1995 disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rae/v35n3/a04v35n3.pdf>,

HADDAD, Sérgio; DI PIERRO, Maria Clara, Escolarização de Jovens e Adultos. **Revista Brasileira de Educação**, mai/jun/jul/ago 2000 Nº 14. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rbedu/n14/n14a07.pdf> acesso: 02/05/218

KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org.) **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 14º ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KOHL, Marta . Vygotsky: **aprendizado e desenvolvimento** - um processo sócio-histórico. São Paulo 1993.

KUBO, Olga Mitsue; BOTOMÉ, Silvio Paulo, **Ensino-Aprendizagem: Uma interação Entre dois processos comportamentais**, Florianópolis SC. 2001. Disponível em:https://www.researchgate.net/publication/273025200_Ensino-aprendizagem_uma_interacao_entre_dois_processos_comportamentais acesso em: 14/07/2019.

KURATANI, S. U. **O lúdico: forma prazerosa de aprender**. 2004. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação). Curso de Pedagogia. Faculdade Afirmativo, Cuiabá, 2004.

LAKOMY, A. M. **Teorias cognitivas da aprendizagem**. 2. ed. Curitiba: Ibpex, 2008.

LEÃO, Denise Maria Maciel, Paradigmas contemporâneos de Educação: Escola Tradicional e Escola Construtivista. **Cadernos de Pesquisa** n° 107 p. 187-206. 1999. Disponível em: <http://scielo.br/pdf/cp/n107/n107a08.pdf>

LEAL, Luiz Antônio Batista; D'ÁVILA, Cristina Maria, A Ludicidade como Princípio Formativo, Interfaces Científicas – **Educação**, V1, p. 41-52 Aracajú 2013. Disponível em: <http://www.periodicos.set.edu.br> acesso em: 03/04/2020.

LIBÂNIO, José Carlos. As práticas de organização e gestão da escola e a aprendizagem de professores e alunos. *Revista de Educação*, p. 01-12, 2009. Disponível em: <http://www.professor.pucgoias.edu.br/SiteDocente/admin/arquivosUpload/5146/material/Revista%20Presente%20Vers%C3%A3o%20Resumida%20final.doc>. Acesso em: 05/04/2018.

LUCKESI, Cipriano. **Estados de consciência e atividades lúdicas**. In: PORTO, Bernadete. Educação e ludicidade. Ensaio 3. Salvador: UFBA, 2004, pp. 11-20.

_____. **Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade**. In: LUCKESI, Cipriano (org.). Ensaio de ludopedagogia. N.1, Salvador UFBA/FACED, 2000.

_____. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. Disponível em: www.luckesi.com.br. Acesso: mar. 2006.

MARCONI. M. A.; LAKATOS, E. M. Técnicas de pesquisa. São Paulo: Atlas, 1999.

MARTINS, R. M. K, **Pedagogia e Andragogia na construção da educação de jovens e adultos**. 2013. Disponível em: https://pdfs.semanticscholar.org/bdc5/53c49d0cc44d00cd2d8bbbf36a9a43923d95.pdf?_ga=2.138383408.149883239.1614044783-1687102914.1614044783 acesso em: 06/07/2019.

MEDEIROS, Daniel Hortêncio. “**Manuais didáticos e formação da consciência histórica**”. In: *Educar*, Curitiba, Especial, p. 73-92, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/er/nspe/nspea05.pdf> acesso em: 09/08/2019.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade. **Documento Nacional Preparatório a VI Conferência Internacional de Educação de Adultos (VI CONFINTEA) / Ministério da Educação (MEC)**. – Brasília: MEC; Goiânia: FUNAPE/UFPA, 2009. Acesso em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=657-vol1ejaelt-pdf&category_slug=documentos-pdf&Itemid=30192

MONTEIRO, Benedito da Silva, MONTEIRO, Eliane Silva. **A importância da metodologia do lúdico na EJA no processo de ensino e aprendizagem**./. – Tomé-Açu: UFPA, 2015. Disponível em: <http://bdta.ufpa.edu.br/jspui/bitstream/123456789/594/1/A%20import%C3%A2ncia%20da%20>

[Ometodologia% 20do% 201% C3% BAdico% 20na% 20EJA% 20no% 20processo% 20de% 20ensino% 20e% 20aprendizagem.pdf](#)

MOREIRA, Marco Antônio. **Teorias da aprendizagem**. São Paulo: EPU, 1999. Acesso em edisciplinas.usp.br

OLIVEIRA, Inês Barbosa, **Reflexões Acerca da Organização Curricular e das práticas Pedagógicas na EJA**. Educar, Curitiba n°29 p.83-100. Ed UFPR, 2007. Acesso em: <http://scielo.br/pdf/ern29/07.pdf>

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho; imagem e representação**. Tradução de Álvaro Cabral e 141 Vera Bacelar Cristiano Monteiro Oiticica. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1964.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.

PIVATTO, Wanderley. Aprendizagem Significativa: Revisão Teórica e Apresentação de Um instrumento para Aplicação em Sala de Aula. v 2 n° 15. **Revista eletrônica do curso de pedagogia. Santa Catarina**, 2013. Acesso em: <https://www.revistas.ufg.br/rir/article/view/27795>

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 1997.

SAVIANI, D. **Escola e democracia**. 24. ed. S.,o Paulo: Cortez, 1991.

SEVERINO, Antônio Joaquim 1941 **Metodologia do Trabalho Científico**. 23 ed. rev e atual, -São Paulo: Cortez, 2007.

VIANNA, Joceli Rodrigues. **Envelhecimento, memória e aprendizado na EJA**. 2009. 37 fls. Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Educação de jovens e adultos) – Universidade de Campinas, Faculdade de Educação. Campinas, 2009.

VIEIRA, Maria Clarisse. **Fundamentos históricos, políticos e sociais da educação de jovens e adultos** – Volume I: aspectos históricos da educação de jovens e adultos no Brasil. Universidade de Brasília, Brasília, 2004.

VILAR, Joelma Carvalho, ANJOS, Isa Regina Santos. **Currículo e Práticas Pedagógicas na Educação de Jovens e Adultos**. v.7, n.1, p.86-96, 2014. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/rec>

VYGOTSKY, L. **A Formação Social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989- 2007.

WALLON, H. (1986b). **Os meios, os grupos e a psicogênese da criança**. In M. J. Werebe, & J. Nadel-Brulfert (Orgs.), *Henri Wallon* (pp.168-178). São Paulo: Ática. (Originalmente publicado em 1959)

APÊNDICE

UNILAB

DISCENTE: Lindinalva dos Anjos

ORIENTADOR: Dr. Emanuel A.C.Monteiro

QUESTIONÁRIO DE CAMPO (PROFESSORAS)

1° O que você entende por ludicidade?

P1: a ludicidade é aprender com prazer! Os alunos escutam uma música, assistem a um vídeo, participam de dinâmicas com o objetivo de adquirir conhecimentos do ambiente escolar.

P2: Toda dinâmica de ensino que gere prazer.

P3: A ludicidade é um instrumento importante para o processo de ensino aprendizagem, utilizado para qualquer nível de formação, podemos dizer que a ludicidade são jogos e brincadeiras que trabalha a imaginação.

2° Quais reflexões você pode trazer sobre a importância do papel da ludicidade nas práticas lúdicas no processo de ensino/aprendizagem para os educando da EJA.

P1 : Que o professor seja sempre um agente transformador da aprendizagem e que continue trazendo para a sala de aula práticas lúdicas, adotando essas medidas ele não só motiva seus alunos, como também oferece momento de descontração que facilita muito no processo de ensino/aprendizagem. Nós sabemos que a ludicidade é uma aliada no processo de ensino-aprendizagem, pois é uma forma de desenvolver a criatividade e o conhecimento ao mesmo tempo. Então para facilitar o trabalho do professor a instituição disponibiliza alguns recursos tais como: TV, data show, aparelho de som, computador, dentre outros.

P2: A ludicidade é uma prática facilitadora do aprendizado, não pode ficar a margem do currículo escolar. A utilização das práticas lúdicas no processo de ensino/aprendizagem para os educando da EJA, possibilita a esses alunos resolver seus conflitos, suas limitações e vencer seus desafios se apresentando como um importante aliado na construção do conhecimento.

P3: Trabalhar com o lúdico na EJA é super interessante pois os mesmos tem a possibilidade de superar o tempo perdido. Na maioria das vezes são pessoas que chegam cansados pelo trabalho diário e estar presente, numa sala de aula é um desafio, então quando trabalha com o lúdico permite a esses educandos facilitar o processo de ensino e aprendizagem além de colaborar para uma boa saúde mental.

3° Como são compostas as turmas de estudantes da EJA na escola? Esses educandos aceitam práticas lúdicas nas aulas?

P2: De jovens e adultos que por sua experiência de vida são possuidores de um saber sensível, o que os diferencia dos demais, sendo em sua grande maioria receptiva para novas aprendizagens. Aceitando, portanto as práticas lúdicas nas aulas (existe uma pequena limitação quando utilizamos pouco o livro e o caderno, mas sempre aceitam e colaboram com a proposta), pois através dela os alunos vivenciam inúmeras experiências tais como: memorização, enumeração, socialização e articulação sensoriais o que facilita seu acesso à cultura letrada já que passaram da idade escolar e que não tiveram oportunidade de estudar no tempo adequado.

P1: Geralmente são formadas por pais de famílias, que por algum motivo abandonaram seus estudos ou nunca estudaram, por pessoas que têm uma jornada de trabalho durante o dia e por jovens que estão muito acima da faixa etária de uma determinada classe. Como falei na questão anterior, eles criam uma resistência no início, sua maioria pensam que atividades que transmitem conhecimentos se restringem apenas em caderno, livro e quadro, mas daí então o professor entra em cena com sua inteligência e jogo de cintura, fazendo com que os educandos percebam a importância de aprender com prazer através da ludicidade.

P3: Apesar de a escola nos ofertar materiais para utilizar na sala com os alunos da EJA. Infelizmente muitas vezes eles não gostam, onde isso se torna um desafio, porém nossa equipe pedagógica não desiste, pois sempre nos unimos para realizar o planejamento pedagógico voltado para o lúdico, visto que sabemos da sua importância para o processo de ensino/aprendizagem.

4° Como é a estrutura escolar ofertada aos alunos (as), quais as possibilidades do uso das atividades lúdicas para esses sujeitos?

P1: 12:33, 26/01/2021]: Muito precária, salas pequenas, com pouca ventilação, sem espaço para desenvolver atividades que requer muito movimento corporal ou até mesmo uma atividade extraclasse, mas apesar da instituição não oferecer condições favoráveis, o professor com sua habilidade improvisa, faz acontecer com o pouco espaço que se tem.

P2: A escola precisa de auditório, quadra poliesportiva, que possibilite melhor os acontecimentos de atividades lúdicas aos discentes da EJA.

P3: Não respondeu.

5° As aulas em que usas instrumentos lúdicos são as que mais ou menos aproveitamento? Por quê?

P2: Temos muito aproveitamento porque, a utilização das práticas lúdicas no processo de ensino/aprendizagem para os educando da EJA, possibilita a esses alunos resolver seus conflitos, suas limitações e vencer seus desafios sendo uma aliada na construção do conhecimento.

P1: é uma prática proveitosa porque, eles aumentam a atenção, para a atividade que está sendo feita, eles tem paciência para realizar os objetivos dos trabalhos, assim seu tempo de aprendizado é respeitado e essas contribuições gera agilidade no processo.

P3: Não Respondeu.

6° quais as atividades lúdicas que os alunos mais gostam? Por quê?

P1 respondeu: “assistem vídeos, escutam músicas, faço leituras deleite, incentivo muito à oralidade. Mesmo, às vezes apresentando resistência gostam de todas, porque entendem que as dinâmicas das aulas ficam mais prazerosas.”.

P2 Respondeu: “Música, Jogos educativos, porque prendem mais atenção e para eles o tempo passa mais depressa.”.

P3 respondeu: “Atividades lúdicas para alunos da EJA , que eles gostam: Bingo de números, letras, nomes próprios, Bingo da tabuada, caça palavras, brincadeira da forca, dado silábico, Ábaco”.

7° Como descreveria sua experiência no que tange as atividades curriculares lúdicas com as turmas de Educação de jovens e adultos?

P2: Partindo do principio que a clientela da EJA possui características diferenciadas, cabe ao professor que atua com nessa modalidade trabalhar conteúdos específicos para essas turmas respeitando suas diferenças e particularidades, dessa forma como professora das turmas de Educação de Jovens e Adultos costumo criar condições significativas de aprendizagem, para que esses possam desenvolver sua capacidade e habilidades psicomotoras, cognitivas e sócio afetivas no processo de ensino e aprendizagem.

P1: Uma experiência fantástica, primeiro pelo desafio que é fazer a turma da EJA abraçar as práticas lúdicas, segundo pelo conhecimento de mundo que o discente traz consigo e terceiro pelo resultado alcançado, pois eles vão para a sala de aula buscar aprimoramento dos seus conhecimentos e conseguem isso é muito gratificante para o professor.

P3: Não respondeu.