

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CAMPUS LITORAL NORTE
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA EAD**

MARTA BERTOLINI BASTOS

**SALAS DE AULA DE EJA:
ESPAÇOS DE LUDICIDADE, BRINCADEIRA E APRENDIZAGEM**

**Tramandaí
2022**

MARTA BERTOLINI BASTOS

**SALAS DE AULA DE EJA:
ESPAÇOS DE LUDICIDADE, BRINCADEIRA E APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Comissão de Graduação do curso de Licenciatura em Pedagogia EaD da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Campus Litoral Norte, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Profa. Dra. Gabriela Brabo

Tramandaí

2022

MARTA BERTOLINI BASTOS

CIP - Catalogação na Publicação

Bastos, Marta Bertolini
SALA DE AULA DA EJA: ESPAÇO DE
LUDICIDADE, BRINCADEIRA E APRENDIZAGEM / Marta
Bertolini Bastos. -- 2022.
54 f.
Orientadora: Gabriela Maria Barbosa Brabo.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Campus
Litoral Norte, Licenciatura em Pedagogia, Tramandai,
BR-RS, 2022.

1. EJA. 2. LUDICIDADE. 3. JOGOS. 4. APRENDIZAGEM.
I. Barbosa Brabo, Gabriela Maria, orient. II. Título.

MARTA BERTOLINI BASTOS

**SALAS DE AULA DE EJA:
ESPAÇOS DE LUDICIDADE, BRINCADEIRA E APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Comissão de Graduação do curso de Licenciatura em Pedagogia EaD da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Campus Litoral Norte, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Profa. Dra. Gabriela Brabo

Data de aprovação:

Banca examinadora

Profa. Dra. Gabriela Maria Barbosa Brabo (orientadora) - UFRGS

Profa. Dra. Dorcas Janice Weber - UFRGS

Profa. Dra. Daniele Noal Gai - UFRGS

Dedico este trabalho a Deus.

Aos professores da Universidade Federal do
Rio Grande do Sul.

À colega de trabalho M.C.

À minha família.

À professora Gabriela Brabo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus. Sem ele, nada seria possível.

À minha família.

Aos colegas que fiz no curso.

Aos professores, orientadores de estágio e tutores da UFRGS, que me auxiliaram neste processo de aperfeiçoamento e acreditaram no meu esforço.

Aos professores da escola onde realizei minha pesquisa.

Aos professores da escola onde eu trabalho.

Agradeço à minha colega de trabalho, M.C. Quando entrei na faculdade, em 2018, e finalizei o primeiro semestre, avisei: “Não vou mais, isso não serve pra mim”. Ela, que já havia passado por isso, me perguntou: “Qual a tua dificuldade? Também já tive. Então, compra um caderno grande, faz um horário de estudo todos os dias, duas horas, três horas...”. Eu segui seu conselho, tive disciplina. Depois disso, ela sempre me ajudou com sua experiência e conhecimento. Até eu me sentir segura na escrita, foram muitas trocas de ideias.

Agradeço à professora orientadora do TCC, Gabriela Brabo, pelo incentivo e ajuda, desde o projeto de pesquisa até a sua conclusão e defesa. Sem ela, não teria finalizado este trabalho, pois me deu coragem e chance de escrever cada vez melhor.

Como és feliz, menino, sentado aí no chão, a manhã inteira brincando com esse pedacinho de pau! Fico rindo ao ver-te brincar com esse pedacinho de pau. Eu me ocupo o dia inteiro com minhas contas, somando e somando, preocupado com números. Talvez me olhes de relance, pensando: “Papai é bobo! Gasta a manhã inteira com esse brinquedo idiota”. Sim, menino, esqueci a arte de me distrair com pauzinhos e bolinhos de barro. Ando atrás de brinquedos caros, procurando acumular montes de ouro e de prata. Tu brincas alegremente com qualquer coisinha que encontras. Enquanto isso, gasto meu tempo e minha força em coisas que jamais vou alcançar. Luto para atravessar o mar da ambição com minha frágil canoa, e me esqueço de que também eu estou brincando.

(RABINDRANATH TAGORE, 1913)

RESUMO

O presente trabalho apresenta os resultados obtidos em pesquisa desenvolvida para a conclusão do Curso em Licenciatura de Pedagogia EaD da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. O tema da pesquisa foi sobre a ludicidade nas salas de aula da Educação de Jovens e Adultos (EJA), tendo a seguinte questão: qual a importância de recursos e/ou atividades lúdicas nas salas de aula da EJA? Desse modo, delineei como objetivo geral investigar a importância de recursos e/ou atividades lúdicas nas salas de aula da EJA. Como objetivos específicos, temos: propor uma atividade lúdica para uma turma de EJA; relacionar a atividade lúdica com os processos de aprendizagem dos alunos; verificar quais os efeitos que a referida atividade proporcionou; e contribuir com a pesquisa sobre a ludicidade nas salas de aula da EJA. A pesquisa teve abordagem qualitativa. Quanto à natureza, foi considerada aplicada, e quanto ao procedimento, configurou-se em pesquisa-ação. O contexto foi uma sala de aula de EJA de uma escola pública pertencente à Rede Municipal de Viamão, região metropolitana de Porto Alegre. Os sujeitos da pesquisa foram alunos de uma turma de EJA. A proposta de ação educativa consistiu em confeccionar, de forma colaborativa, um tabuleiro de jogo de Damas utilizando material alternativo. Os resultados dessa ação demonstraram os benefícios da ludicidade como ferramenta pedagógica para esses alunos, proporcionando momentos de exteriorização de sua afetividade, de interação recíproca e compartilhamento de conhecimentos, evidenciando a importância de recursos e atividades lúdicas para o processo de ensino-aprendizagem nessa modalidade de educação.

Palavras-chave: EJA. Ludicidade. Jogos. Aprendizagem.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 ESTADO DA ARTE.....	14
3 REVISÃO TEÓRICA	21
3.1 BNCC E EJA.....	24
4 METODOLOGIA	26
5 PERCURSOS E RESULTADOS.....	28
5.1 ANTES DA PESQUISA-AÇÃO	28
5.2 PRIMEIRO DIA DA PESQUISA-AÇÃO.....	28
5.3 SEGUNDO DIA DA PESQUISA-AÇÃO	29
6 ANÁLISE E DISCUSSÃO	31
6.1 AFETIVIDADE	31
6.2 INTERAÇÃO ENTRE ALUNOS.....	34
6.3 LUDICIDADE É COISA SÉRIA.....	35
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
REFERÊNCIAS.....	40
APÊNDICES	46

APRESENTAÇÃO

Desde o momento em que entrei no curso de Pedagogia, em 2018, venho refletindo sobre muitas questões a respeito das brincadeiras, intencionais ou livres, no contexto escolar. Brinquedos, jogos, ludicidade na aprendizagem escolar, inclusão.

Na escola onde eu trabalho há quase 19 anos como merendeira escolar, tento transformar a cozinha no local mais querido da escola — considerada, por muitos, um ponto de encontro da comunidade escolar, como professores, alunos, funcionários e gestores. Esse local nos dá o direito de conversar, dar risadas e ouvir os lamentos ou os momentos de avanço na aprendizagem dos alunos. Faz-nos encantar com os alunos lendo até os rótulos dos extintores da cozinha, cartazes, ou relatando como se saíram bem na prova, ou o quanto os bolinhos de chuva estavam gostosos.

Tais vivências me levaram a questionar: se podemos construir esse efeito lúdico dentro de um ambiente chamado Refeitório, por que não em uma sala de aula? E por que não numa turma de Educação de Jovens e Adultos (EJA)?

Com essa pergunta em minha mente, pensei em desenvolver um trabalho sobre o brincar, as brincadeiras, a ludicidade. Compreendo a importância desses elementos em todos os níveis educacionais, mas para esta pesquisa, especifico a modalidade EJA (Educação de Jovens e Adultos), onde é possível vislumbrar o encontro de adolescentes, jovens, adultos e idosos em uma única sala. Tendo como base deste trabalho a ludicidade, também pretendo relatar, através da pesquisa, o quanto é necessário investir em metodologias que privilegiem as brincadeiras e/ou jogos para um alunado que já traz consigo o estigma do fracasso escolar.

Muitos autores têm escrito livros falando sobre o brincar na Educação Infantil, relacionando unicamente à construção de uma brinquedoteca em algum espaço da escola. No entanto, compreendo que até mesmo na hora da troca de fraldas podemos induzir uma brincadeira. Brincar não é só sair correndo, formar grupos para um jogo, criar bolinhos de barro etc. Brincar também é cantarolar, rimar palavras, inventar falas, histórias. Qualquer atividade educativa pode ser pensada pelo viés lúdico.

Por outro lado, há poucos estudos a respeito da ludicidade em práticas pedagógicas voltadas para adolescentes, jovens e adultos, como se brincar fosse proibitivo para essas faixas etárias. Aparentemente, quanto mais se evolui nas séries

escolares, mais a prática pedagógica se afasta do lúdico, as brincadeiras somem da sala de aula e estudar passa a ser uma atividade penosa e sacrificante.

Na EJA, cada vez mais alunos desistem de estudar, muitas vezes por falta de estímulo, outras por falta de expectativas, mas também por conta de metodologias desinteressantes ou que não têm uma relação direta com sua própria vivência. Acredito que uma renovação na maneira de dar aulas poderia ser uma alternativa promissora no sentido de estimular a permanência desses alunos na escola. E penso que a ludicidade tem muito a contribuir para isso.

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa ressalta a relevância em investigar o papel do lúdico como ferramenta pedagógica em todos os níveis de ensino, destacando em especial a Educação de Jovens e Adultos (EJA), modalidade de educação tão negligenciada pelas políticas educacionais. Um exemplo disso se evidencia, por exemplo, quando a Base Nacional Comum Curricular - BNCC não especificou a modalidade EJA para orientação dos professores em seus planejamentos. Como os professores estão se organizando? Que problemas enfrentam em conduzir uma aula? Que objetivos de aprendizagem estão utilizando?

Catelli Jr. (2019) aponta:

Neste contexto, cabe perguntar então qual o lugar da Educação de Jovens e Adultos em um país em que cerca da metade da população com 15 anos ou mais não concluiu nem mesmo o Ensino Fundamental. Como se espera sanar esta grande dívida social sem que se estabeleça uma política pública para a modalidade? (CATELLI JR., 2019, p. 315).

Apesar das dificuldades que vão desde a ausência de políticas educacionais dignas para a EJA, escassez na formação de professores para o ensino de jovens e adultos, até a falta de recursos para equipar minimamente as salas de aula dessa modalidade, há um vasto repertório de brincadeiras que requerem poucos recursos, bem como várias maneiras alternativas para aquisição de material lúdico e manufatura de jogos e brinquedos — o que, por si só, já se configura em uma atividade estimulante: produzir seu próprio material, desvendando novas habilidades e interligando várias áreas de conhecimento, como Arte, Português, Matemática, História, Geografia etc.

Assim, justifica-se a relevância da pesquisa no sentido de contribuir para ampliar o conhecimento quanto a possibilidades metodológicas para o processo de aprendizagem dos alunos da EJA, sendo o lúdico um dos caminhos possíveis. Para que isso ocorra, os professores precisam investir em uma formação mais abrangente que dê conta da grande diversidade desse alunado e, ao mesmo tempo, precisam estar atentos às demandas de seus alunos, observando suas condutas, atendendo-

os em suas potencialidades e dificuldades. Os jogos e brincadeiras cumprem muito bem essa função, proporcionando o desenvolvimento social e intelectual dos alunos.

Ratificando a importância de uma formação consistente voltada para o alunado da EJA, combinada à utilização do lúdico como proposta pedagógica, chegamos a Fortuna (2000) que aponta o papel do professor em relação aos jogos:

[...] suas atitudes perante o jogo são fundamentais para que uma aula seja lúdica. Sem ser intrusivo, tampouco omissivo, o professor que zela pela brincadeira na aula lúdica realiza uma intervenção aberta, baseada na provocação e no desafio; também sem corrigir ou determinar as ações dos alunos, ele as problematiza, apoiando-os em sua realização (FORTUNA, 2000, p. 5).

Almeida (2014) ressalta a relevância da escola em desenvolver e incentivar professores a transmitir saberes. Na sua visão, os professores bem poderiam permanecer com as brincadeiras ou atividades lúdicas nos currículos, de maneira adequada às faixas etárias, conforme o aprendizado. Não significa infantilizá-los, mas dar oportunidade a um ensino mais prazeroso. Inclusive, a ludicidade para os alunos da EJA pode servir de um recurso potente para trabalhar seus conflitos ou dúvidas, ou até mesmo suas dificuldades, sejam elas motoras, sociolinguísticas ou de aprendizagem.

Como diz a profa. Amaleide Lima, em entrevista a Elisa Gallo¹, nessa modalidade de educação (EJA), encontram-se “alunos desempregados, diaristas, recicladores, porteiros, trabalhadores de cargas pesadas”. Ela enfatiza, portanto, a importância de dar um sorriso, de não ser tão pragmático.

Com vistas a ultrapassar essas dificuldades por que passam os alunos da EJA, urge que pensemos em estratégias pedagógicas que promovam uma educação emancipatória para esse alunado, como pensou Freire, e ao mesmo tempo, prazerosa e leve, para amenizar a carga tão pesada que a maioria de seus educandos carrega em seu dia a dia. Nesse sentido, a ludicidade pode ser um recurso viável e exequível.

Compreendemos que os conteúdos programáticos fazem parte do currículo e que precisam ser abordados de acordo com o plano de ensino. Do mesmo modo, reafirmamos a importância de esses conteúdos serem ensinados conforme o interesse ou cotidiano dos alunos. E por que não de maneira divertida? Quando o

¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FpQVnfv3YJw>>.

grande Paulo Freire alfabetizou uma comunidade de Angicos, em 1983, ele disse que a alfabetização é um ato criador, no qual

[...] o analfabeto apreende criticamente a necessidade de aprender a ler e a escrever. Preparando-se para ser o agente deste aprendizado. E consegue fazê-lo, na medida mesma em que a alfabetização é mais do que o simples domínio psicológico e mecânico de técnicas de escrever e de ler. É o domínio dessas técnicas, em termos conscientes. [...] É uma incorporação (FREIRE, p. 110).

Assim, Freire acreditava que os alfabetizandos devem se engajar criticamente na montagem de seu sistema de sinais gráficos, enquanto sujeitos dessa montagem, e não enquanto objetos dela.

A partir do pensamento emancipatório de Freire, desenvolvi minha pesquisa de TCC, orientada pela seguinte pergunta: qual a importância de recursos e/ou atividades lúdicas nas salas de aula da EJA? Desse modo, delineei como objetivo geral investigar a importância de recursos e/ou atividades lúdicas nas salas de aula da EJA. Como objetivos específicos, temos: propor uma atividade lúdica para uma turma de EJA; relacionar a atividade lúdica com os processos de aprendizagem dos alunos; verificar quais os efeitos que a referida atividade proporcionou; e contribuir com a pesquisa sobre a ludicidade nas salas de aula da EJA.

2 ESTADO DA ARTE

Nesta pesquisa, busquei desenvolver um levantamento entre trabalhos científicos, TCCs, monografias, dissertações e teses que se alinharam ao tema da ludicidade com alunos da EJA. As perspectivas se mostraram diferentes, porém o foco foi o mesmo: a importância dos jogos e brincadeiras e sua relação com os processos de aprendizagem.

Foram realizadas buscas em vários repositórios de universidades e portais de revistas e artigos científicos, tendo como palavras-chave: lúdico, ludicidade, jogo, brincadeira e EJA. O recorte temporal foi de 10 anos, de 2001 a 2021. Após um primeiro levantamento mais generalista, foram selecionadas sete pesquisas que demonstraram um maior estreitamento com o tema deste estudo. Tais pesquisas estão organizadas no quadro a seguir.

1. Quadro 1: Levantamento bibliográfico sobre o lúdico na EJA

	AUTOR	TIPO DE PESQUISA	TÍTULO	REPOSITÓRIO
2001	FERNANDES, Wilson Roberto	Dissertação de Mestrado	Alfabetização de adultos: uma proposta utilizando Tecnologias de Informação e Comunicação	Repositório da UFSC
2012	PESSATTO, Nadir Ferreira de Oliveira; VOLSKI, Verônica.	Artigo científico	Xadrez, ludicidade e educação de jovens e adultos: possibilidades de ação.	Repositório da Unicentro
2013	EVANGELISTA, Ketulen Dietz	TCC	“Volto quando a brincadeira terminar”: o estranhamento do lúdico na EJA	Repositório Lume - UFRGS
2016	CARVALHO, Luana Rocha da Silva	TCC	Uma reflexão sobre o ensino-aprendizagem da EJA: perspectivas didáticas, uso das TIC's e recursos pedagógicos	Repositório da UFRN
2018	DONATTI, Juliano Augusto. GERSTBERGER, André.	Artigo científico	O uso do jogo pife matemático como ferramenta de aprendizagem: uma prática pedagógica na EJA	Revista Colnspiração
2019	BELO, Thaís de Souza	Monografia de Curso em Especialização	Ambiente alfabetizador e ludicidade na apropriação de leitura e escrita na EJA	Repositório da UFMG
2021	CRESPO, T. M.; VIEIRA, V. S.	Artigo científico	Conquistando “Quimiville”: o lúdico no ensino-aprendizagem dos conteúdos de Química na EJA	ResearchGate

Fonte: a própria autora.

Em 2001, Wilson Roberto Fernandes realizou a pesquisa intitulada *Alfabetização de adultos: uma proposta utilizando Tecnologias de Informação e Comunicação*. Seu objetivo foi investigar o uso de atividades de alfabetização adicionadas ao uso da informática, na modalidade EJA, a partir da observação de uma escola da Rede Municipal de Ensino de Belo Horizonte-MG.

Fernandes trouxe como problemática do século XXI as dificuldades de pessoas não alfabetizadas para se adequar aos progressos tecnológicos fora da escola:

Ser analfabeto em uma sociedade alfabetizada significa trabalhar sem poder ler seu contrato de trabalho, assumir contratos de aluguel sem saber os compromissos que assumiu, passar diante de inúmeros cartazes e não compreender seu significado, depender de ônibus para chegar ao seu destino e não saber reconhecer o ônibus, tomar um remédio sem saber ler a bula, precisar de um detergente e sair do supermercado com um desinfetante, depender de terminais computadorizados nos bancos para poder receber salários ou aposentadorias sem compreender os procedimentos necessários e as mensagens que lhe foram transmitidas (p. 18).

Através de sua pesquisa bibliográfica, o autor levantou possibilidades de uso da informática na aprendizagem do aluno não alfabetizado. Seu objetivo foi propor melhorias no modelo pedagógico dos cursos de alfabetização de adultos utilizando tecnologias de informática. Fernandes entende que o analfabetismo dificulta a igualdade de direitos e acesso à cidadania, e que será combatido somente com um ensino de qualidade, com inovações nas metodologias e um entendimento melhor das tecnologias.

Essa evolução tecnológica também deverá contemplar a formação de professores, pois não adianta as escolas estarem equipadas de laboratórios de informática e não disporem de pessoas habilitadas a ensinar. “A insegurança e o medo inicial, tanto por parte de alunos como de professores, são inevitáveis. Diante do desconhecido, todos reagem da mesma maneira” (FERNANDES, 2001, p. 114). Além do preparo para lidar com o público adulto, o professor deverá estar familiarizado com o computador e com a forma de integrá-lo aos conteúdos curriculares.

A ludicidade pode ser inserida no currículo da EJA, atrelada à tecnologia, através de novos jogos que estão sendo implantados digitalmente a cada dia, facilitando a alfabetização de jovens e adultos e promovendo um maior contato com as operações que fazem parte do cotidiano da cultura digital, pela utilização de *softwares* e domínio no manuseio de aplicativos.

Em 2012, Pessato e Volski publicaram sua pesquisa intitulada *Xadrez, ludicidade e educação de jovens e adultos: possibilidades de ação*. realizada com alunos do Centro Estadual de Educação Básica de Jovens e Adultos do município de Quedas do Iguaçu-PR. As autoras intentaram demonstrar que o jogo de xadrez — que segundo as Diretrizes Curriculares da Educação Básica do Estado do Paraná, constitui-se em conteúdo para a disciplina de Educação Física — pode influenciar nas atividades intelectuais, psicológicas e sociais, articulando a aprendizagem com o desenvolvimento humano, na sua totalidade (p. 6).

As referidas autoras verificaram que o jogo de xadrez desenvolve raciocínio, estratégias, possibilita a interação e a expressão, de forma a ampliar os conhecimentos. Configura-se também em elemento cultural transmitido de geração a geração. Quando trabalhado em turmas com baixo rendimento escolar, auxiliam no desenvolvimento da autoconfiança (p. 7) Conseguiram resolver problemas e refletir sobre a realidade que estão, assim capazes de se organizar e planejar.

A pesquisa foi elaborada por etapas, começando pelo conhecimento sobre o jogo em questão, depois a formação do grupo para jogar, com 20 alunos no total, tendo “dois alunos com deficiência intelectual, um aluno esquizofrênico e uma aluna muda” (p. 10), e terminando com um torneio de xadrez. Além de facilitar a aprendizagem, o jogo de xadrez possibilitou o brincar de maneira prazerosa, desenvolvendo o conhecimento e o raciocínio lógico, como também auxiliou os alunos a assimilar melhor os conteúdos de outras disciplinas.

Ketulen Dietz Evangelista, por sua vez, descreveu em seu TCC intitulado “*Volto quando a brincadeira terminar*”: o *estranhamento do lúdico na EJA*, de 2013, sua experiência no estágio obrigatório em salas de aula na EJA, quando pesquisou sobre o significado dos jogos na aprendizagem de jovens e adultos. Estagiou numa turma de 28 alunos dos quais 11 faltavam constantemente, preocupando os professores. Ela aproveitou esse momento do estágio e, intencionalmente, tentou envolver os alunos com estratégias pedagógicas que incluíam jogos e brincadeiras. A reação não foi das melhores. Uma das alunas, por exemplo, levantou-se da cadeira e disse “volto quando a brincadeira terminar”.

A autora explicitou que os jogos podiam garantir aos alunos um conhecimento maior, principalmente para aqueles que tinham dificuldades de aprendizagem, porém depois de alguns episódios constrangedores e várias tentativas frustradas de oferta de jogos diversos — com reações que foram do desconforto até ameaça de retirada

da sala, principalmente por parte dos alunos mais idosos que descreveram as atividades lúdicas como “coisa de quem não tem o que fazer”, “uma proposta lúdica é mal vista, é mal interpretada” —, decidiu promover uma escuta por meio de entrevista para entender os reais motivos de tanta resistência. Concluiu que esses alunos tinham em comum uma história anterior de abandono forçado da escola, e acabavam transferindo essas frustrações para o ambiente escolar atual. Com isso, não aceitavam aulas com metodologias diferentes das tradicionais, baseadas na escrita do quadro para o caderno.

Luana Rocha da Silva Carvalho, em sua pesquisa de título *Uma reflexão sobre o ensino-aprendizagem da EJA: perspectivas didáticas, uso das Tic's e recursos pedagógicos* (2015), vinculada ao estágio obrigatório em turma de EJA numa escola pública, tencionou investigar as diversidades de jogos existentes em sala, como eram divididos os momentos lúdicos na turma, quais metodologias utilizavam, o que levava os alunos a não permanecerem dentro da sala de aula.

A autora relata que alguns professores da EJA tentavam diversificar as atividades nas salas de aula da EJA, porém sem sucesso. Durante a exibição de um filme, o professor ouviu de alguns alunos que “se é para ver filme, eu ficava em casa”. Carvalho infere que se as aulas fossem planejadas com finalidades definidas, com conversas antecipadas sobre o filme, conexão com outras disciplinas, provavelmente a reação dos alunos seria diferente.

Ribeiro (2001) ressalta que:

É uma responsabilidade importante dos educadores de Jovens e Adultos favorecer o acesso dos educandos a livros, jornais, revistas, cartazes, textos, apostilas, vídeos etc. Deve-se considerar o fato de que se trabalha com grupos sociais desfavorecidos economicamente que têm pouco acesso a essas fontes de informações fora da escola (RIBEIRO, 2001, p. 47).

Assim, a proposta de Carvalho foi diversificar as atividades levadas para a sala de aula, não deixando de lado o livro didático, mas trazendo outras atividades que possam oferecer um resultado satisfatório. Os diferentes materiais, como livros de culinária e jornais, entre outros, contribuem na aprendizagem da EJA, possibilitam a diversificação e ludicidade, e a escolha de recursos de maior interesse. Para Tébar (2011, p. 123), o trabalho do professor é auxiliar os alunos na sua comunicação,

contribuir nas suas responsabilidades, habilidades e chegar na solução de problemas, solicitar a ajuda das pessoas ou tentar sozinho.

Carvalho concluiu que se as metodologias ou recursos forem usados de forma incorreta, sem intencionalidade, provavelmente os objetivos não serão alcançados, causando futuramente mais evasão escolar. O professor que é interessado nos alunos dá espaço para o diálogo e terá uma maior aceitação quanto ao uso da ludicidade nas salas de aula.

Juliano Augusto Donatti e André Gerstberger, em sua pesquisa-ação intitulada *O uso do jogo pife matemático como ferramenta de aprendizagem: uma prática pedagógica na EJA* (2018), desenvolveram formas alternativas de jogarem o “pife”, um jogo de cartas, transformando-o em “pife matemático”, com a intenção de fazer com que alunos de uma turma da EJA de uma escola pública de um pequeno município localizado ao norte do estado de Mato Grosso conseguissem aprender a usar os sinais negativos e positivos em suas operações matemáticas.

Os autores se decidiram pela pesquisa-ação, porque assim conseguiriam observar de perto a prática e a teoria juntas, segundo ELLIOTT (1997, p. 15): “A pesquisa ação permite superar as lacunas existentes entre a pesquisa educativa e a prática docente, [...] e os resultados ampliam as capacidades de compreensão dos professores e suas práticas”. Um dos efeitos foi evidenciado por uma aluna que inicialmente se mantinha longe, só observando, até que gradativamente a matemática ficou atrativa, como ela explicitou: “Eu achei interessante a gente misturar os dois ambientes, porque a sala de aula normalmente é aquela coisa mais rígida, porque os meninos que estavam aqui ficaram, porque se interessaram pelo jogo”.

Os autores concluíram que a prática obteve resultados além do esperado, inclusive para discentes desinteressados que mudaram de atitudes. Foi observado nos alunos dedicação e disposição para aprender, bem como interação entre si, para ensinar o novo jogo e, assim, estimular o gosto pela matemática.

Em 2019, Thaís de Souza Belo publicou a monografia intitulada *Ambiente alfabetizador e ludicidade na apropriação de leitura e escrita na EJA*, a partir de pesquisa realizada em uma escola municipal de Belo Horizonte-MG. Seu objetivo foi utilizar materiais concretos na EJA, oriundos da sala de inclusão da escola. Foram eles: Tangram, material dourado, alfabeto móvel e um quebra-cabeça do mapa do Brasil. O uso do dicionário também foi proposto para consulta na ortografia de alguma palavra, palitos de picolé para operações matemáticas.

A autora reconhece que um ambiente alfabetizador é proveitoso para o processo de aprendizagem. Crê na prática docente, na avaliação e formação constantes. Para Leal (2010), a prática docente deve partir de uma avaliação com os próprios alunos, conversas, participações em diálogos. Assim, é possível melhorar metodologias, práticas ativas e de acordo com o interesse do alunado.

Na medida em que crescemos profissionalmente, mais temos condições de investigar nossa própria prática docente e entender o que está dando certo e o que não está sendo proveitoso. É através de uma avaliação permanente, tanto do que estamos fazendo em sala de aula, quanto do que nossos alunos aprendem, que nossos alunos podem melhorar e garantir uma escola de melhor qualidade (LEAL, 2010, p. 108).

Através da pesquisa, ao implementar textos diversificados, possibilitou aos alunos da EJA se apropriarem das palavras, sílabas, relacionarem figuras ao seu nome. Assim, parte da intencionalidade do professor utilizar recursos diversos, atraentes. Ferreira e Morais (2010) afirmam que os professores precisam

[...] planejar situações didáticas diversificadas, adequadas ao objeto de conhecimento, ou seja, intervenções que promovam reflexões pertinentes sobre tal objeto; apropriadas aos níveis de conhecimento dos estudantes e a faixa etária do grupo-classe, que neste caso, são jovens e adultos (p. 32).

Quando se projeta um jogo para auxiliar na aprendizagem, como na alfabetização de jovens e adultos, precisa-se primeiro saber qual será a ação do jogo, na prática, para o conhecimento dos alunos. A intencionalidade é diferente de quando determinamos ações envolvendo jogos para a infância ou adolescência.

O resultado dessa pesquisa, propiciou à autora sugerir que as salas de aula da EJA não só sejam mais elaboradas, com cartazes que possibilitem o aprendizado — que não sejam vistos como “poluição visual —, mas que possam embasar o cotidiano dos alunos, suas palavras e frases do dia a dia. A autora constatou que em sua maioria, as atividades lúdicas são pensadas originalmente para serem aplicadas em salas de aula de Ensino Infantil e Ensino Fundamental, nunca dirigidas a alunos da EJA. Através de sua intervenção, chegou à conclusão de que o jogo de memória deveria ser mais trabalhado, com o objetivo de fortalecer o raciocínio dos alunos mais idosos (BELO, 2019).

Por fim, Taíssa Crespo e Valéria Vieira (2021), em sua pesquisa, elaboraram um tabuleiro com o conteúdo da Tabela Periódica na disciplina de Química, com o intuito de tornar acessível a aprendizagem. O título do trabalho é *“QUIMIVILLE”: o Lúdico no ensino-aprendizagem dos conteúdos de Química na EJA*. As autoras acreditam que ao tornarem as aulas mais atraentes com o jogo, haveria maior interesse dos alunos, o que seria fundamental para o conhecimento.

Foi assim que foi criado o jogo QuimiVille, baseado no jogo de tabuleiro Carcassonne (Z-Man Games®), que contribuiu muito, durante a prática, para os alunos alcançarem os conhecimentos. As autoras ressaltam que o papel do professor é propiciar ambientes diferentes, motivando-os a contrapor sobre uma metodologia tradicional. A tecnologia deve ser contemplada sempre que possível, pois dá significados e informações importantes. E para os alunos da EJA, há adaptações necessárias, pare que a aprendizagem seja continuada e consolidada.

O jogo contribui para a interação do grupo, não só como diversão, lazer, no ambiente escolar. Tem sido utilizado para sociabilizar, aguçar o conhecimento, um instrumento lúdico para fixar conteúdos mais difíceis. Para os alunos da EJA, também ajuda no raciocínio lógico, desenvolve linhas de pensamento e faz os alunos aceitarem com mais maturidade os resultados finais de sua prática.

Para Freire (2019), na visão “bancária” da educação, o saber é uma doação dos que se julgam sábios aos que julgam nada saber. O professor que contribui para a educação, que faz o aluno perceber a importância dos ensinamentos, o torna libertador, se torna sujeito do seu crescimento. Como retrata Freire (2019, p. 68), “o educador já não é o que apenas educa, mas o que, enquanto educa, é educado”. Professor e aluno crescem juntos, dialogam, argumentam.

3 REVISÃO TEÓRICA

Antes de tudo, penso ser adequado iniciar o estudo do tema pela própria definição de ludicidade. De acordo com Luckesi (2000), ludicidade pode ser considerada

[...] como um estado interno do sujeito que age e/ou vivencia situações lúdicas. [...] na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento; nos utilizamos da atenção plena. [...] Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis (LUCKESI, 2000, p. 3).

Nesse sentido, considero que a ludicidade deva fazer parte fixa de qualquer currículo escolar, com vistas a trazer para dentro da sala de aula — e para cada aluno particularmente — esse estado de plenitude e alegria.

Complemento o pensamento com esta citação de Freire (1989):

Antes mesmo de aprender a ler e a escrever palavras e frases, já estamos "lendo", bem ou mal, o mundo que nos cerca. Mas este conhecimento que ganhamos de nossa prática não basta. Precisamos de ir além dele. Precisamos de conhecer melhor as coisas que já conhecemos e conhecer outras que ainda não conhecemos (FREIRE, 1989, p. 40).

Freire pensa no processo de alfabetização como um momento emancipador do aluno, desvendando a aprendizagem. E propõe novos caminhos estratégicos para o professor atento às demandas de seus alunos. Ao conhecer as dificuldades que eles apresentam, pode lançar mão dos recursos lúdicos e procurar relacionar os jogos com o conteúdo a ser transmitido.

Lopes e Rahal (2021), ao trabalharem narrativas como recurso didático com professores, reforçam a necessidade de alimentar sempre a imaginação dos alunos, dando-lhes liberdade de criação. "Acreditamos que é necessário garantir um momento diário na rotina escolar de 'viagem ao mundo da ficção'. [...] Enfim, um espaço de cumplicidade e imaginação (p. 146). O melhor de tudo é que não há faixa etária para transformar o ambiente da sala de aula em um espaço de ludicidade, tornando-o como um elemento agregador das atividades escolares.

Kishimoto (2010) colabora com a discussão, trazendo o elemento diversidade para propor uma sala de aula onde todos são respeitados em suas singularidades:

A diversidade inclui a singularidade de cada criança. Não posso oferecer a mesma prática para todas: crianças diferem entre si, cada uma é diferente da outra, ainda que apresentem algumas características comuns a seus grupos culturais (KISHIMOTO, 2010, p. 11).

Por mais que Kishimoto foque no atendimento à criança nos seus textos, podemos reivindicar os mesmos direitos para os adolescentes e jovens adultos da EJA, pois eles também necessitam de práticas diferenciadas conforme suas características ou habilidades, assim como devemos combater o preconceito que frequentemente é dirigido a esse alunado.

Di Pierro (2017) problematiza as condições dessa modalidade de educação:

Na EJA, a baixa procura de alunos nesta modalidade, indica que a precariedade e inadequação da oferta, considerada pouca atrativa e relevante, devido a abordagem estritamente setorial, ao despreparo dos docentes, aos rígidos modelos de organização do tempo e espaço escolar, e a desconexão dos currículos com as necessidades de aprendizagem dos jovens, adultos e idosos (DI PIERRO, 2017, p. 10).

Para Santos (2001, p. 53), a ludicidade possibilita “um novo sistema de aprender brincando, inspirado numa concepção de educação para além da instrução”. Firma também que desenvolver atividades lúdicas, metodologias inovadoras na Educação de Jovens e Adultos sem infantilizar os alunos, favorece muito a sua aprendizagem e interesse pelo estudo.

Todos esses autores sugerem uma diversidade de práticas que poderão ser feitas em sala de aula, saindo da metodologia tradicional, massiva. Encontro em suas obras propostas de mudanças na metodologia, diferenciação no modelo de aulas, pois esses alunos, além de uma jornada de trabalho, precisam e devem encontrar na escola um currículo diferenciado, inovador e que trate dos seus interesses. Por isso, a importância das pesquisas que mostram o quanto o lúdico auxilia na construção de ideias, formando reflexões concretas sobre o papel do professor dentro da sala de aula, juntamente com seu planejamento inovador.

A escola tem um papel fundamental no desenvolvimento da aprendizagem, incentivando a formação continuada dos professores que podem, assim, transmitir saberes inovadores. Para Almeida (2014):

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 a frequentam [...] (ALMEIDA, 2014, p. 603).

A escola se constitui numa instituição basilar na sociedade, “é uma organização social constituída para cultivar e transmitir valores sociais elevados e contribuir para a formação de seus alunos” (LÜCK, 2009, p. 20). Assim, ela é fundamental na apropriação do conhecimento cultural pelo aluno, e pode propiciar-lhe a oportunidade de se relacionar com os conteúdos mais difíceis de maneira lúdica. Crespo e Viera (2021) afirmam que o jogo pode conduzir a curiosidade do conhecimento para a disciplina mais temida, em qualquer nível escolar.

Para o autor Lopes (2012),

[...] a pedagogia vem sendo posta em prática para demonstrar que a educação pode e deve romper as barreiras do tradicional, usando métodos que englobam várias matérias e conhecimentos que até então vinham sendo deixados de lado pelas técnicas utilizadas (LOPES, 2012, p. 01).

Com as diversidades cada vez mais presentes nas salas de aula da EJA, conforme alertam Aguiar e Kern (2014, p. 10), torna-se importante que, de maneira dialógica, se estabeleçam momentos de contação de vivências em seu ambiente. Assim, torna-se possível promover e estimular professores a potencializar suas ações e relações com seus alunos.

Nesse sentido, quando construo um jogo com os alunos — que se constituiu em parte significativa de minha metodologia de pesquisa —, estou estimulando habilidades e conhecimentos interdisciplinares. “O jogo propicia momentos de avaliação processual e autoavaliação do aluno, revisa conceitos já aprendidos”

(BRASIL, 2014, p. 5). É a oportunidade de trabalhar recursos e estratégias pedagógicas de maneira diferente, com base no argumento de que as metodologias tradicionais correm maior risco de levar os alunos ao esquecimento dos conceitos principais de qualquer conteúdo (CRESPO e VIEIRA, 2021).

Finalizando, tomo emprestado as palavras de Câmara e Santos, ao afirmarem que os jogos dão suporte para o professor, facilitam e capacitam a compreensão dos conteúdos de qualquer disciplina, e até resolvem algum problema na sua aprendizagem (CÂMARA; SANTOS, 2015, p. 02).

3.1 BNCC E EJA

Encontro na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) – Educação Infantil ao Ensino Médio um interesse em diversificar e provocar mudanças nos componentes curriculares. Fazer o aluno — sendo criança, adolescente/jovem participar — “com maior criticidade de situações comunicativas diversificadas”, “conhecer outras crenças, valores e etnia”. Infelizmente, tais orientações não se estendem à EJA que, como já foi mencionado anteriormente, não teve seu momento de discussão e aprimoramento nesse documento.

Conforme afirma Catelli Jr. (2019):

Sabemos que não faz sentido reproduzir um mesmo rol de conteúdos desenvolvidos ao longo de anos para crianças e adolescentes, uma vez que estas etapas já não se fazem da mesma forma necessárias para a aprendizagens de adultos, que não precisam aprender da mesma forma que as crianças (CATELLI JR., 2019, p. 314).

Com isso, confirma-se a importância de se ter pelo menos algumas páginas na BNCC sobre a EJA, para assim orientar professores e supervisores escolares. Em uma dada situação, esta pesquisadora ouviu de uma professora, na escola, que ela utiliza na EJA - Ensino Médio os mesmos objetivos de aprendizagem do Ensino Médio regular. A mesma situação de correspondência ocorre entre o EJA - Ensino Fundamental anos finais e o Ensino Fundamental anos iniciais regular. Como se o alunado entre os níveis de ensino e as modalidades de educação fosse o mesmo.

De forma geral, a Base Nacional Comum Curricular na Etapa do Ensino Médio (BNCC-EM) recomenda o trabalho colaborativo, metodologias diversificadas, respeito

aos ritmos diferentes etc., como se pode ver no Art. 7º sobre currículos e propostas pedagógicas, que devem se adequar à realidade local dos estudantes:

- II - Decidir sobre formas de organização interdisciplinar dos componentes curriculares e fortalecer a competência pedagógica das equipes escolares para adotar estratégias mais dinâmicas, interativas e colaborativas em relação à gestão do ensino e da aprendizagem;
- III - Selecionar e aplicar metodologias e estratégias didático-pedagógicas diversificadas, recorrendo a ritmos diferenciados e a conteúdos complementares, se necessário, para trabalhar com as necessidades de diferentes grupos de alunos, suas famílias e cultura de origem, suas comunidades, seus grupos de socialização etc.; (BRASIL, 2018).

Embora incentive a diversificação e interatividade, o referido documento não apresenta orientações específicas para o alunado da EJA, tão complexo e diverso, como se pelo fato de as faixas etárias entre os alunados da EJA e do Ensino Médio se aproximarem, fosse simples repassar as orientações pedagógicas deste último nível de ensino para aquela modalidade de educação.

4 METODOLOGIA

A pesquisa aqui descrita teve como objeto de estudo a ludicidade em salas de aula da EJA, e como motivação, pretendeu-se responder a seguinte pergunta: qual a importância de recursos e/ou atividades lúdicas nas salas de aula da EJA? Para responde-la, foram selecionados os objetivos a seguir:

— Objetivo Geral: investigar a importância de recursos e/ou atividades lúdicas nas salas de aula da EJA.

— Objetivos Específicos:

- Propor uma atividade lúdica para uma turma de EJA;
- Relacionar a atividade lúdica com os processos de aprendizagem dos alunos;
- Verificar quais os efeitos que a referida atividade proporcionou; e
- Contribuir com a pesquisa sobre a ludicidade nas salas de aula da EJA.

A pesquisa teve uma abordagem qualitativa, que tem a finalidade de compreender e questionar fatos sociais, sem utilizar números, trazendo informações de pequenas e grandes importâncias. Conforme Goldenberg (1997), na pesquisa qualitativa, “[...] o pesquisador não pode fazer julgamentos nem permitir que seus preconceitos e crenças contaminem a pesquisa (GOLDENBERG, 1997, p. 34). “Os pesquisadores que utilizam os métodos qualitativos buscam explicar o porquê das coisas, exprimindo o que convém ser feito” (GERHARDT; SOUZA, 2009, p. 32).

Quanto à natureza, consistiu em uma pesquisa aplicada, que tem o “objetivo de gerar conhecimentos para aplicação prática, dirigidos à solução de problemas específicos. Envolve verdades e interesses locais” (GERHARDT; SOUZA, 2009, p. 35). No que tange aos objetivos, foi de um formato exploratório, pois possibilitou investigar a importância de recursos ou atividades lúdicas nas salas de aula da EJA, detectando os efeitos da ludicidade na aprendizagem dos alunos.

Quanto ao procedimento, tratou-se de uma pesquisa-ação, que pôde auxiliar a desenvolver melhor a coleta de dados e investigar os benefícios da ludicidade nas salas da EJA. A intervenção pedagógica trouxe resultados com que se possa refletir e buscar respostas, anotar dados quanto a idade, gostos, dificuldades etc.; quais disciplinas melhor se beneficiarão com o lúdico; com que elementos cognitivos contribuiu; que obstáculos de aprendizagem detectou; etc.

Seguindo definição de Thiollent (1988), a pesquisa representa uma situação que envolve a cooperação e participação, inclusive de ouvir os alunos, questionar quais os jogos que perceberam serem mais adequados, quais estão fora das suas realidades, encorajá-los para os desafios de testar algo novo, compreender suas limitações. Apesar de ter controvérsias, como diz Gil (2007 p. 55), pois ela envolve o próprio pesquisador na ação, considero a pesquisa-ação interessante, pois dá ao pesquisador a oportunidade de ser o autor e mediador de sua ação. Então, nada mais justo que participar ativamente de uma pesquisa e, ao mesmo tempo, analisá-la.

O contexto da pesquisa foi em uma escola pública da Rede Municipal de Ensino de Viamão, localizada na região metropolitana de Porto Alegre. É uma escola que tem desde a Educação Infantil até o Ensino Fundamental regular durante o dia, e à noite tem a EJA de Ensino Fundamental.

Os sujeitos da pesquisa são pertencentes a uma turma da EJA, correspondente à quarta e quinta etapas. A turma é composta de 8 (oito) alunos, de faixa etária entre 15 e 66 anos. A proposta de ação educativa consistiu em confeccionar de forma colaborativa um tabuleiro de Jogo de Damas, utilizando material alternativo (papelão, compensado e tampas de garrafa coloridas), e depois jogar o jogo. Por fim, verificar como os alunos avaliaram a ação educativa promovida.

Os instrumentos utilizados foram: levantamento bibliográfico; equipamento de gravação de vídeo; material alternativo para a ação; diário de campo para anotações do percurso da pesquisa. Os procedimentos éticos foram todos realizados.

Todos esses momentos exigiram observar, analisar, conhecer a escola, os alunos, ver a situação social. Depois, “o investigador abandona o papel de observador em proveito de uma atitude participativa e de uma relação sujeito a sujeito com os outros parceiros” (FONSECA, 2002, p. 35).

5 PERCURSOS E RESULTADOS

Inicialmente, antecipo os resultados desta pesquisa afirmando que as ações implementadas em sala de aula trouxeram benefícios aos alunos da 4ª e 5ª etapas da EJA. A construção do jogo proporcionou momentos de exteriorização da afetividade, compartilhamento de conhecimentos e interação dialógica entre os alunos. Ao final, conclui-se que a atividade ministrada ressaltou a importância da ludicidade na aprendizagem aos alunos.

A seguir, descreverei o percurso empreendido antes, durante e depois da atividade lúdica desenvolvida.

5.1 ANTES DA PESQUISA-AÇÃO

Após escolha pela pesquisa-ação e investigar bibliograficamente a importância da ludicidade na aprendizagem nas salas de aula da EJA, chegou o dia de formalizar a pesquisa na escola, levando a carta de apresentação e o plano de ação. Na escola, em contato com a supervisora da EJA, a turma que ela indicou para eu desenvolver a atividade consiste na quarta e quinta etapa na EJA, e corresponde ao sexto e sétimo ano do Ensino Fundamental

No primeiro dia, de apresentação do vídeo explicativo, choveu muito e foram poucos alunos (sete) para a aula. Então, fui questionada pela supervisora se a quantidade de alunos presentes seria suficiente para iniciar o projeto. Decidi que mesmo com sete alunos, eu iria levar a atividade planejada adiante. Assim, eu iria ocupar o horário de aula do professor de matemática.

5.2 PRIMEIRO DIA DA PESQUISA-AÇÃO

Fiquei surpresa com a diversidade de idades nessa turma: quatro adultos, dentre eles idosos, e três menores de idade. Realizei a primeira parte do projeto, primeiramente fazendo minha apresentação pessoal e depois apresentando um vídeo sobre a história dos jogos de tabuleiro, com duração de 15 minutos. Os alunos se mostraram interessados em assistir ao vídeo e curiosos com o que iria acontecer na

prática. Prestaram atenção, concentrados, e fizeram algumas perguntas relacionadas ao que assistiram.

Após a exibição do vídeo, questionei sobre a importância dos jogos para eles, que significado teriam em suas vidas, em que momento do dia eles jogam, se o fazem por lazer, ou se utilizam até para exercício de raciocínio etc. Entre as respostas apresentadas, os alunos disseram brincar com os jogos principalmente em momentos de reunião de família.

Os jogos mais frequentes são os desenvolvidos com cartas de baralho. Quanto a jogos de tabuleiro, só jogam Damas. Não sabem jogar Xadrez, mas disseram ter interesse em aprender. Relataram também que criam estratégias que podem auxiliar em seu raciocínio, para ganharem no jogo. Afinal, ninguém quer perder um jogo e as habilidades utilizadas são pensadas anteriormente.

5.3 SEGUNDO DIA DA PESQUISA-AÇÃO

No segundo dia do plano, dei aos alunos a opção de escolha sobre quais materiais alternativos gostariam de utilizar para confecção do tabuleiro: papelão, compensado ou isopor. Ninguém escolheu o isopor. Os alunos foram divididos em três grupos e para cada um foram oferecidos os seguintes materiais: uma régua grande, canetas hidrocor e canetas pretas para riscar os quadradinhos.

Expliquei o passo a passo do jogo de damas: riscar 64 casas, alternando 32 de cor clara e 32 escuras. Disse que seriam distribuídas em oito casas para cada lado, de cima para baixo e da esquerda para direita. Mas, para saber o tamanho de cada quadradinho, teriam que medir o tabuleiro, por exemplo: 39x 33. Depois, precisariam consultar a tabuada de 8 e calcular qual seria a medida do quadrado. Por exemplo, se os quadradinhos fossem de 4cm cada, na largura que compreende 33, seria utilizado até o tamanho 32, sobrando 1cm para esse lado, e do outro lado que compreende 39, sobrariam 7cm para fora.

Os grupos foram assim formados: Grupo 1 - as duas senhoras adultas; Grupo 2 - as duas menores com uma colega adulta (3 alunas); e Grupo 3 - aluno adulto fez sozinho². Num primeiro momento, percebi que alguns alunos tiveram dificuldade em entender minhas orientações, talvez por meu nervosismo na hora de explicar. Então,

² Os alunos perfazem um total de 06 (seis) presentes no segundo dia e que participaram da atividade.

passsei de mesa em mesa e expliquei melhor, escrevendo em um papel para cada grupo, levando ao entendimento de todos.

— Grupo 1: riscaram o tabuleiro a lápis, dizendo “Se errarmos, podemos apagar”. Na seleção das tampinhas que seriam as pedras do jogo, escolheram aquelas com as cores dos times Internacional e Grêmio. Apesar de demorarem um pouco mais para desenvolver o trabalho, ficou muito bem pintado. Ainda jogaram, colocando como prêmio um *cheeseburger* para quem vencesse mais vezes.

— Grupo 2: foram mais rápidas na construção e pintura do tabuleiro, conseguindo jogar mais de três partidas. Escolheram tampinhas nas cores preta e branca, as cores tradicionais do jogo de Damas.

— Grupo 3: o aluno escolheu um tabuleiro maior de papelão. Por estar sozinho, fui ajudá-lo a riscar e pintar os quadradinhos. Escolheu as cores verde e vermelho para as tampinhas.

Os alunos quiseram saber se poderiam levar seus tabuleiros para casa. Consultei a supervisora a respeito e ela deixou a meu critério, então deixei que levassem suas produções. Após o recreio, solicitei que escrevessem anonimamente sua avaliação da atividade. A seguir, transcrevo suas respostas:

*“Eu gostei dos vídeos que foram passados na semana passada, e hoje adorei fazer o tabuleiro de dama. Gostei muito. Obrigada, prof.”,
 “Muito produtiva, interessantes cálculos, participação em grupo, parabéns!!! Sucesso, Deus abençoe.”
 “Eu amei interagir com os colegas, aprendi em vídeos e adorei fazer um tabuleiro de damas. Voltei a minha infância. Valeu!!”
 “Eu gostei muito”
 “Foi bem legal!”
 “Divertido”*

Em minha própria autoavaliação, reconheço que apesar da minha inexperiência, de ter gaguejado na hora de explicar a atividade, consegui repassar as orientações que pretendia. Serviu como experiência a reflexão de que preciso me certificar melhor do que for explicar ou falar, pois o que para mim estiver claro, para os alunos precisará também estar. De qualquer modo, creio ter podido demonstrar para os professores que me acompanharam na atividade (de Matemática e Língua Portuguesa) que é possível ir além da maneira tradicional de ensinar, restrita ao quadro, giz e caderno. E a ludicidade é uma ferramenta potente para isso.

6 ANÁLISE E DISCUSSÃO

A partir da pesquisa-ação desenvolvida, três aspectos sobressaíram e que se mostraram dignos de serem analisados neste estudo. Por isso transformei-os em eixos de estudo. São eles: a afetividade, a interação entre alunos, ludicidade é coisa séria e tornam pontos para analisar, são extremamente relevantes no momento da pesquisa-ação, começando com a afetividade, interação entre os alunos e concepções acerca de estratégias pedagógicas, referente às conversas entre supervisores e professores a respeito da ação desta pesquisa, também a intervenção da SMED referente a esse tipo de trabalho nas escolas. Passo agora a explicitá-los.

6.1 AFETIVIDADE

No primeiro dia de atividade na escola, durante a exposição do vídeo sobre os jogos que existiam até a construção do tabuleiro, ouvi dos alunos mais velhos frases como esta: “Esse trabalho me fez voltar à infância. Eu tinha que confeccionar meus jogos ou brinquedos”. Percebe-se que o vídeo evocou lembranças de momentos de afetividade dos sujeitos, junto aos pais e familiares quando moravam juntos. Esse processo de resgate acaba produzindo sensíveis mudanças na autoestima do aluno (LEITE e GAZOLI, 2012). E a preocupação do professor em promover essas mudanças demonstra que a metodologia que escolheu para aquele momento pode transformar o aluno, levá-lo à análise da sua própria vida.

Nós, professores, precisamos direcionar nossa organização pedagógica que vise resgatar no aluno sua autoestima, o interesse em participar de uma sociedade cada vez mais diversificada, e que promova situações que façam ele pensar, refletir, adquirir habilidades dentro e fora do ambiente escolar. Vai muito além do ensinar, requer refletir sobre a educação libertadora (FREIRE, 1982) que resgata a cidadania do indivíduo e reinsere o aluno na sociedade.

Professores relatam que alunos da EJA se sentem desmotivados a irem à escola, pois não conseguem conciliar trabalho, escola e atividades em família etc. Muitos desses alunos chegam à escola com baixa autoestima, se sentem diferentes, cansados, incapazes de aprender. Gadotti (2008) interpreta a ação docente como impactante na qualidade de vida desses alunos e acredita que:

Um programa de educação de adultos, por essa razão, não pode ser avaliado apenas pelo seu rigor metodológico, mas pelo impacto gerado na qualidade de vida da população atingida. A educação de adultos está condicionada às possibilidades de uma transformação real das condições de vida do aluno-trabalhador. (p.32)

Carbone (2013) aposta num perfil específico de professor que possa dar conta da complexidade de alunos da EJA. Segundo a autora,

[...] essa pode ser a primeira das muitas dificuldades que o professor irá enfrentar em sala da EJA. Tal seja um mundo diferente, uma clientela diferente que busca o ensino, mas não apenas uma educação formal, a esperança de melhoria de vida, tem expectativas diferentes das infantis. E isso não é objeto inerente ao currículo na formação do professor. E quando este se depara com problemas na vida familiar, ou com rostos cansados, depois de um dia de trabalho, que busca a aprendizagem a qualquer custo (2013, p. 19).

Portanto, além de a relação entre professor e aluno ser muito importante para a aprendizagem e favorecer a permanência do aluno, a afetividade pedagógica também se mostra relevante. “Os alunos e alunas da EJA trazem consigo uma visão de mundo influenciada por seus traços culturais de origem e por sua vivência social, familiar e profissional” (BRASIL, 2006a, p. 5). Isso quer dizer que os alunos trazem algo das suas vivências para a sala de aula, uma bagagem cultural, social.

A afetividade também esteve presente nos relatos dos alunos. Uma aluna que é idosa relatou: “Eu, quando resolvi voltar a estudar, falei para o meu neto, e ele disse: ‘– Tem certeza, vó?’. ‘– Sim, tenho’”. Conversar com o professor a respeito de algum assunto, sem receio de dar sua opinião, faz da escola um espaço onde as situações podem acontecer, fazendo parte do conhecimento, levando a uma aprendizagem significativa, fazendo a sua parte muito além que o aluno espera.

Freire (1996) deixa transparecer a relação entre o afeto e o conhecimento, afirmando que “a afetividade não se acha excluída da cognoscibilidade” (p. 52). Freire explica que na sala de aula, deve-se respeitar os saberes, a cultura, a ética, a alegria. Portanto, o professor tem que saber ouvir, dialogar, querer bem aos alunos, ter um bom relacionamento, ou seja, promover tudo aquilo que favorece e promove a educação.

Os alunos da EJA são protagonistas de histórias reais, ricas em experiências, cheias de realidades. Cabe ao professor trabalhar e construir situações, aplicar atividades que convidem esse aluno a pensar, relatar suas experiências e, assim,

articular ou relacionar com a temática que está em discussão. Brunel (2004, p. 23) afirma que “educadores e educandos se encontram numa tarefa em que ambos são sujeitos no ato pedagógico, desvelando-a, conhecendo-a criticamente e recriando-a”. O educador que entender a realidade dos seus alunos, irá perceber os impactos na aprendizagem, fazendo com que avancem na compreensão do mundo em que vivem.

Mosquera e Stobäus (2006), nos levam a refletir que:

Nos apercebemos claramente que a afetividade é fundamental para vida humana e que representa um dos aspectos mais significativos na construção de seres humanos mais saudáveis e especialmente, mais capazes de tomar decisões sábias e inteligentes (p. 125).

A afetividade faz parte da construção humana, representa toda a perspectiva social e cognitiva. Torna o indivíduo capaz de discutir, relatar suas vivências, dar respostas no momento adequado, a não ter vergonha do seu passado, mas entender que este serviu para o amadurecimento, para discernir o que era certo ou errado.

De acordo com Luck e Carneiro (1985),

O desenvolvimento afetivo está relacionado ao comportamento humano classificado atualmente como cognitivo, afetivo e psicomotor, envolvendo um conjunto de emoções e sentimentos significativos, portanto inseparáveis. O comportamento humano é classificado, desde as definições atribuídas aos filósofos gregos, em três aspectos: pensamento, sentimento e ação, denominados, modernamente, como de domínio: cognitivo, afetivo e psicomotor (p. 19).

Leite (2012) complementa trazendo a perspectiva vygotskyana:

[...] o indivíduo nasce como ser biológico, fruto da história filogenética da espécie, mas que, através da inserção na cultura, constituir-se-á como um ser sócio-histórico. Ou seja, o ser humano nasce com as chamadas funções elementares, de natureza biológica. Cabe à teoria psicológica explicar como tais funções, a partir da inserção cultural, vão se constituir nas chamadas funções superiores, que caracterizam o ser humano (p. 360-361).

Levando em consideração que nas salas de aulas da EJA encontramos realidades diversificadas dos alunos (protagonistas), então torna-se necessário que se criem possibilidades de ensino por meio de metodologias diversificadas, como os jogos, que beneficiem “um ambiente favorável para os alunos, visando ao estabelecimento de vínculos, de aproximação com os conteúdos e práticas desenvolvidos” (LEITE, 2012, p. 83-84).

6.2 INTERAÇÃO ENTRE ALUNOS

Ao eleger a interação entre os alunos como eixo de análise, foi inevitável comparar os efeitos da atividade lúdica desenvolvida aqui com a situação vivenciada por Evangelista (2013). Ao propor atividade semelhante, ouviu de uma das alunas que “Volto quando a brincadeira terminar”. Com isso, houve uma recusa em interagir com os colegas para jogar. Diferentemente, nesta pesquisa os alunos interagiram prazerosamente durante a realização da atividade. Houve muitas risadas e até prêmio — quem perdesse mais no jogo de Damas pagaria o cheeseburger.

Com a atividade lúdica em sala de aula, tive a oportunidade de ouvir os alunos, dar risadas e aprender muito com eles, confirmando que interações só têm qualidade quando são recíprocas. Até as alunas menores de idade, que se mostraram um pouco mais reservadas, interagiram com os alunos adultos de forma descontraída, mostrando-se à vontade. Quando perguntei a elas se gostariam de levar o tabuleiro que fizeram para casa, já que possuem irmãos mais novos, elas responderam que se levassem, os irmãos iriam estragar o trabalho delas. Então, prontamente perguntaram às colegas idosas se queriam ficar com o trabalho delas, demonstrando espírito de coletividade num ambiente de descontração.

O professor que proporciona interação entre e com os alunos está buscando também estabelecer confiança e tranquilidade em sala de aula, como explica Pedro Demo (2002):

Supõe que o professor se interesse por cada aluno, busque conhecer suas motivações e seus contextos culturais, estabeleça com ele um relacionamento de confiança mútua, tranquila, sem decair em abusos e democratismos. Trata-se sempre de aprender junto, instituindo o ambiente de uma obra comum, participativa. A experiência do aluno será sempre valorizada, inclusive a relação natural hermenêutica de conhecer a partir do conhecido. O que se aprende na escola deve aparecer na vida (p. 17).

Quando desenvolvemos trabalhos em grupo, acredito que oportunizamos a esses alunos, que possuem diferentes idades e realidades, possibilidades de se conhecerem melhor uns aos outros, criando diálogos, trocando experiências. Mesmo que suas diversidades sejam bem notadas, o interesse comum pelas atividades faz com que obstáculos ou preconceitos que poderiam surgir, sejam ultrapassados, favorecendo uma interação de colegas muito interessante.

É importante que o professor propicie atividades que incentivem o fazer coletivo e organize espaços para que essa relação entre os alunos não se perca pelo tempo, pela diferença de idade ou pela diversidade de interesses/vivências. Como qualquer outra interação, podem acontecer alguns momentos de nervosismo, dificuldades de entendimento ou no trato social. Nesse sentido, é essencial que o professor possa promover atividades de acolhimento, diálogo, ludicidade, e assim criar atitudes de coragem para exposição de sentimentos, de troca de ideias, de debate saudável. Assim, poderá transformar momentos de discordância em harmonia e aprovação.

Vieira (2004, p. 9) explica que “a afetividade é a capacidade de provocar mudanças no outro a partir de sentimentos despertados nele através da interação e da troca de experiências”. Assim, a qualidade nas interações, além de incentivar uma melhor convivência, estabelecimento de vínculos, pode desencadear no aluno o prazer em ir em busca de conhecimento, de aprender, interagindo com seus colegas indiferentemente da sua idade ou realidade.

Em sua grande maioria, as turmas de EJA são formadas por alunos muito singulares: adolescentes, pessoas com deficiência, trabalhadores, donas de casa, avós, pessoas idosas etc., formando grupos bastante heterogêneos, seja em nível etário, cultural, social, em termos de conhecimento de mundo, conforme suas experiências. “A imersão, por vezes precoce, no mundo do trabalho e a experiência social fizeram com que esses alunos acumulassem uma bagagem rica e diversa de conhecimento e formas de atuar no mundo em que vivem” (BRASIL, 2006b, p. 8). Nesse sentido, a sala de aula constitui-se no espaço em que eles podem desenvolver uma sociabilidade rica em termos de troca de experiência, suprimindo assim suas necessidades não só como pessoas, mas também como cidadãs.

6.3 LUDICIDADE É COISA SÉRIA

Após entregar a carta de apresentação e meu plano de atividade ao diretor da escola e à supervisora da EJA, e acertar os horários e a turma com quem trabalharia, fui informada que a SMED do município não aceitava esse tipo de pesquisa, porque atividades fora da sala de aula, deslocando alunos para a sala de vídeo³ os deixaria muito “ociosos”. Por um momento, receei ter que cancelar meus planos. Porém, tive

³A sala de vídeo, na verdade, estava servindo de depósito, e foi desocupada para a realização de minha atividade.

um retorno positivo por parte de professores que acompanharam a atividade de “que projeto interessante”; “isso é muito bom para os alunos”. Compreendi que a resistência por esse tipo de atividade não está propriamente em deslocar alunos de suas salas, mas sim, por se caracterizarem em atividades alternativas envolvendo o lúdico.

De acordo com Dieikson (2010, p. 06), o educador que não sabe para que educa e por que educa acaba reproduzindo uma educação tradicional que privilegia a razão em detrimento da emoção. Para o educador consciente da importância da afetividade na construção do conhecimento de seus educandos, toda ação torna-se uma ação transformadora.

A sala de aula da EJA é um lugar diversificado. Seu alunado procura na escola algo que dê um impacto positivo em sua vida, como propõem Leite e Gazoli (2012):

[...] todas as condições de ensino, planejadas e desenvolvidas para as salas de jovens e adultos, devem ser radicais no sentido de visar, sempre, ao sucesso do processo de aprendizagem do aluno; isto implica numa série de cuidados, [...] uma vez que a população atendida apresenta características muito específicas. O sucesso desse processo exige o planejamento de práticas pedagógicas que produzam impactos afetivamente positivos, o que, ao longo do trabalho, reverter-se-á no envolvimento positivamente afetivo do aluno com relação aos conteúdos e, conseqüentemente, com a própria escola (p. 101).

Quando mudamos a maneira de dar aulas, indo ao encontro da aprendizagem que os alunos trazem na bagagem, estamos auxiliando seu desenvolvimento cultural, psicológico e cognitivo. Dando razão e auxiliando nas estratégias de vida, fazendo-os pensar a respeito das suas dificuldades. É nesse momento que podemos lançar mão da ludicidade. Atividades lúdicas em salas de EJA possibilitam não só a aprendizagem, mas também o compartilhamento de saberes. O aluno pode compreender seu processo educativo, sem descartar a bagagem de saberes que adquiriu durante sua vida.

Freire (1996, p. 53) afirma que “a prática educativa é tudo isso: afetividade, alegria, capacidade científica, domínio técnico a serviço da mudança ou, lamentavelmente, da permanência do hoje”. Quando o professor incentiva o aluno a pensar, relacionar conteúdos com jogos lúdicos, praticar brincadeiras que não o infantilizem, possibilita que ele visualize diferente sua vida mais à frente.

Nesse sentido, a escola também precisa evoluir, inserir conhecimentos, metodologias e espaços que contribuam para o ensino-aprendizagem. A ludicidade

não pode ser relacionada à palavra “ocioso”, como se servisse apenas para preencher o tempo. No caso desta pesquisa, houve todo um planejamento, pesquisa de recursos e intencionalidade na construção da atividade realizada com os alunos.

Todas essas vivências e reflexões proporcionadas por esta pesquisa se constituem em material rico para a realização do próximo estágio obrigatório e, principalmente, para pensar novas possibilidades de ensino para a EJA.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa apresentou, como resultado do trabalho pedagógico desenvolvido com jogos com alunos na EJA, a comprovação da relevância da utilização do lúdico como componente curricular e possibilidade de melhoria na aprendizagem dos alunos. Analisando o trabalho desenvolvido durante o período do projeto, desde a organização até a execução, percebo que todos os envolvidos — esta pesquisadora, os alunos, professores — mostraram-se empolgados para apoiar a atividade. Penso que tal apoio comprove a importância dos jogos no processo de ensino/aprendizagem nas salas de aula da EJA.

O trabalho com os alunos promoveu a vivência positiva e saudável, eles participaram ativamente de todas as atividades, com alegria e entusiasmo, debatendo sobre as regras oficiais do jogo de Damas, comparando os conteúdos com os jogos e relacionando às lembranças de infância. Corroborando com os estudos de vários autores mencionados nesta pesquisa, alunos se tornam mais comunicativos e participativos na sala de aula e demonstram maior interesse em aprender quando se propõe uma atividade lúdica e a relaciona com algum conteúdo.

O trabalho pedagógico desenvolvido através da articulação entre jogos e conteúdos programáticos não é um trabalho tão simples, como pode parecer para quem não está envolvido na atividade. Saber selecionar os conteúdos, aplicar um jogo que propicie mais facilmente a apropriação, e tudo isso com a mediação adequada do professor, requer um bom domínio tanto do conteúdo quanto da estratégia pedagógica a ser aplicada.

Embora a ludicidade frequentemente seja associada ao imprevisto e ao descompromisso com a aprendizagem, considero importante enfatizar trabalhar com o lúdico requer planejamento e intencionalidade. Para tanto, é necessário saber onde se pretende chegar para que os jogos, de fato, sejam utilizados com eficácia como instrumentos que promovam a aprendizagem nas salas de aula da EJA.

Na atividade proposta e executada, envolvendo desde a construção artesanal do jogo até as jogadas entre os alunos, foi possível fazer uma reflexão crítica acerca dos benefícios que ela proporcionou, tais como: resgatou fatos da vida real e lembranças de infância; criou um espaço de ludicidade ao qual os alunos não estavam acostumados, mas apreciaram; propiciou a interação entre os alunos; oportunizou o

desenvolvimento das habilidades cognitivas, afetivas e sociais. Além disso, concluo que os jogos contribuíram significativamente para a melhoria e compreensão dos conteúdos trabalhados na atividade, como Português, Matemática, História, Geografia e Arte.

Assim, a pesquisa-ação realizada comprovou que os jogos articulados aos temas/conteúdos são relevantes para o trabalho com os alunos da EJA, permitindo a culminância do processo de ensino-aprendizagem de forma dinâmica e prazerosa, associado à própria vivência desse alunado. Mais do que simples instrumentos para o lazer, os jogos podem ser aliados em qualquer disciplina escolar, qualquer faixa etária, basta se apropriar de suas características e propriedade, e adequar aos níveis de ensino. Para os professores que se permitem mudar, renovar seus planos pedagógicos, dou meus parabéns e apoio. A Educação de Jovens e Adultos agradece.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Paula Alves de; KERN, Caroline. **Sujeitos da diversidade** – parte II. Florianópolis: IFSC, 2014.

ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de; FERREIRA, Andrea. Tereza. Brito; MORAIS, Artur Gomes. A relação entre alfabetização e letramento na Educação de Jovens e Adultos: questões conceituais e seus reflexos nas práticas de ensino e nos livros didáticos. In: ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correa; LEAL, Telma Ferraz; MORAIS, Artur Gomes (orgs.). **Alfabetizar letrando na EJA**. São Paulo: Ed. Autêntica. 2010.

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: 06 mar. 2022.

ALVES, E. M. S. **A Ludicidade e o Ensino de Matemática**: Uma prática possível. Campinas: Papirus, 2001.

BELO, Thaís de Souza. **Ambiente alfabetizador e ludicidade na apropriação de leitura e escrita na EJA**. 7 dez. 2019. Faculdade de Educação. Curso em Especialização em Formação de Educadores para Educação Básica. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1843/34791>>. Acesso em: 28 jul. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Ensino Fundamental anos finais. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 06 mar.2022

BRASIL. **Proposta Curricular para a Educação de Jovens e Adultos** – primeiro segmento. 3 ed. São Paulo/Brasília: Ação Educativa/MEC, 2001. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/eja/propostacurricular/primeirosegmento/propostacurricular.pdf>>. Acesso em: 30 jul. 2022.

BRASIL. **Caderno EJA 1**: trabalhando com a educação de jovens e adultos – alunas e alunos de EJA. Brasília: MEC/SECAD, 2006a.

BRASIL. **Caderno EJA 2**: trabalhando com a educação de jovens e adultos – a sala de aula como espaço de vivência e aprendizagem. Brasília: MEC/SECAD, 2006b.

BRUNEL, Carmen. Jovens cada vez mais jovens na educação de jovens e adultos. Porto Alegre: Mediação, 2004.

CÂMARA, Luciene Tavares da; SANTOS, Maria Auxiliadora Antunes dos. **Mancala, um jogo milenar, contribuindo na alfabetização matemática de jovens e adultos**. Disponível em: <<http://www.ucb.br/sites/100/103/TCC/22006/LucieneTavaresdaCamara.pdf>>. Acesso em 30 jul.2022

CARVALHO, Dieikson. **A importância da afetividade na construção do conhecimento através do processo ensino-aprendizagem**. Universidade Federal de Lavras, 2010. Disponível em: <<http://dieiksonprof.files.wordpress.com/2010/01/afetividade-e-conhecimento-diekson.pdf>>. Acesso em: 03 set. 2022.

CARBONE, Solange Aparecida Beletato. **Dificuldades de aprendizagem na educação de jovens e adultos: Uma reflexão com alfabetizadores da EJA**. 2013. 38 f. Monografia de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013. Disponível em: <https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/20888/2/MD_EDUMTE_2014_2_91.pdf>. Acesso em: 13 ago. 2022.

CARVALHO, N. C. Lúdico: sujeito proibido de entrar na escola. **Revista Motrivivência**, Florianópolis, ano VIII, n. 9, p. 300-307, 1996. Porta Aberta.

CARVALHO, L. S.; GUIMARÃES DE AZEVEDO, L.; MIRANDA GUIMARÃES, A. P. Avaliação qualitativa e quantitativa do uso do jogo da memória no ensino de tabela periódica. **Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico (EDUCITEC)**, v. 6, 086720, 2020. Disponível em: <<http://doi.org/10.31417/educitec.v6i>>. Acesso em: 28 jun. 2020.

CARVALHO, Luana Rocha da Silva. **Uma reflexão sobre o ensino-aprendizagem da EJA: perspectivas didáticas, uso das TIC's e recursos pedagógicos**. 2016. 29 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia), Departamento de Práticas Educacionais e Currículo, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2016. Disponível em <<https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/42631>>. Acesso em: 28 jul. 2022.

CATELLI JR., Roberto. O não-lugar da Educação de Jovens e Adultos na BNCC. In: CÁSSIO, Fernando; CATELLI JR., Roberto (orgs.). **Educação é a Base? 23 educadores discutem a BNCC**. São Paulo: Ação Educativa, 2019. p. 313-318.

CATELLI, Roberto Jr. **A educação de jovens e adultos chega a apenas 5% do público ao qual se destina**. 23/06/2016. Disponível em: <<https://epoca.oglobo.globo.com/ideias/noticia/2016/06/roberto-catelli-jr-educacao-dejovens-e-adultos-chega-apenas-5-do-publico-ao-qual-se-destina.html>>. Acesso em: 10 set. 2022.

CRESPO, T. M.; VIEIRA, V. S. Conquistando “Quimiville”: o lúdico no ensino-aprendizagem dos conteúdos de Química na EJA. **Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico (EDUCITEC)**, v. 7, e135021, 2021.

DELORS, Jacques. **Educação: um tesouro a descobrir**. São Paulo: Editora Cortez, 2001.

DEMO, Pedro. **Educar pela pesquisa**. 5. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2002;

DI PIERRO, M. C. (Coord.). **Centros públicos de educação de jovens e adultos no estado de São Paulo**. São Paulo: FEUSP, 2017. Disponível em:

<www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/download/148/127/638-1?inline=1>. Acesso em: 06 mar. 2022

DONATTI, Juliano Augusto. GERSTBERGER, André. SCHNEIDER, Tcharles. REZENDE, Lucinei Marques de. O uso do jogo pife matemático como ferramenta de aprendizagem: uma prática pedagógica na EJA Jogo Matemático. Processo de Ensino. Processo de Aprendizagem. **Colnspiração** - Revista de Professores que ensinam matemática. v. 1, n. 1 janeiro a junho 2018 v. 1 n. 1 (2018): Revista de Professores que Ensinam Matemática - SBEM/MT. Disponível em: <<http://sbemmatogrosso.com.br/publicacoes/index.php/coinspiracao>>.

ELLIOTT, J. **A pesquisa-ação em educação**. -Docente/pesquisa-acao.htm. 3. ed. Madrid: Morata,1997 Disponível em: <<http://educador.brasilecola.com/trabalho>>. Acesso em: 07 ago. 2022.

EVANGELISTA, Ketulen Dietz. “**Volto quando a brincadeira terminar**”: o estranhamento do lúdico na EJA. Universidade Federal do Rio Grande do Sul-FACED. Trabalho de conclusão de curso de graduação. 2013. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/88161>>. Acesso em: 07 ago. 2022

FERNANDES, Wilson Roberto **Alfabetização de adultos: Uma Proposta Utilizando Tecnologias de Informação e Comunicação**. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção Dissertação de Mestrado. Florianópolis. 2001. Disponível em <<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/82217/225274.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 28 jul. 2022.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. (Apostila).

FORTUNA, Tania Ramos. Em busca da pedagogia lúdica: como brincam os professores que brincam em suas práticas pedagógicas? **Revista Eletrônica Ludus Scientiae (RELuS)**, v. 3, n. 1, p. 01-19, jan./jul. 2019.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, Maria Luiza Merino; DALLA ZEN, Maria Isabel H. (orgs.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. 23. edição - São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989.

_____. **Educação e Mudança**. São Paulo: Paz e Terra, 1979.

_____. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

_____. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

_____. **Pedagogia do Oprimido**. 68a. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

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

_____. **Virtudes do educador.** Vereda, 04/1982. Disponível em: <<http://acervo.paulofreire.org/xmlui/handle/7891/1475>>. Acesso em: 14 fev. 2013.

GADOTTI, Moacir; ROMÃO, José E. (orgs.). **Educação de Jovens e Adultos: Teoria, Prática e Proposta.** 10. ed. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2008;

GALLO, Elisa. **Ludicidade na Educação de Jovens e Adultos.** Trabalho apresentado como avaliação parcial da disciplina Estágio Supervisionado de Segunda Licenciatura em Pedagogia II, no curso de Segunda Licenciatura em Pedagogia, na Universidade Salvador (UNI-FACS). Vídeo. Salvador-BA, 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FpQVnfv3YJw>>.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Aline Corrêa de. **Métodos de pesquisa / [organizado por] Tatiana Engel Gerhardt e Denise Tolfo Silveira; coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. –** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar.** Rio de Janeiro: Record, 1997.

HADDAD, Sérgio. **Diretrizes de política nacional de educação de jovens e adultos.** São Paulo. Texto CEDI, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida - Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil. FEUSP. **Anais do I Seminário Nacional Currículo em Movimento –** Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>>. Acesso em: 06 mar. 2022.

LEAL, Telma Ferraz. Estabelecendo metas e organizando o trabalho: o planejamento no cotidiano docente. In: ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correa; LEAL, Telma Ferraz; MORAIS, Artur Gomes (orgs.). **Alfabetizar letrando na EJA.** São Paulo: Ed. Autêntica, 2010.

LEITE, Sérgio Antônio da Silva. Afetividade nas práticas pedagógicas. **Temas em Psicologia**, Campinas, v. 20, n. 2, p. 355-368, 2012.

LEITE, Sérgio Antônio da Silva; GAZOLI, Daniela Gobbo Donadon. Afetividade no processo de alfabetização de jovens e adultos. **EJA EM DEBATE**, Florianópolis, vol. 1, n. 1. nov., p. 79-104, 2012. Disponível em: <<http://incubadora.periodicos.ifsc.edu.br/index.php/>>.

LOPES, Rovena Monteiro. **Pedagogia de Projetos.** 2012. Disponível em: <<https://pedagogiaaopedaletra.com/resumo-a-pedagogia-de-projetos/>>.

LOPES, Marília Marques; RAHAL, Cláudia Belmonte. No percurso das narrativas... In: SCHERER, Ana Paula Rigatti; WOLFF, Clarice Lehnen (orgs). **Consciência linguística na escola: experiências e vivências na sala de aula e na formação de professores**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2020. p. 137-146.

LUCK, Heloísa; CARNEIRO, Dorothy Gomes. **Desenvolvimento afetivo na escola: promoção, mediação e avaliação**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1985

LUCKESI, Cipriano Carlos. 2000. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Disponível em: <[http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas\(1\).pdf](http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas(1).pdf)>. Acesso em: 06 mar. 2022

MARTINS, J. L.; QUEIROZ, T. D. **Pedagogia Lúdica: Jogos e Brincadeiras de A a Z**. 1. ed. São Paulo: Rideel 2002.

MOSQUERA, Juan José Mouriño; STOBBAUS, Claus Dieter. Afetividade: a manifestação de sentimentos na educação. **Educação**, Porto Alegre, v. 29, n. 1, 2006.

PAIS, L. C. **Didática da Matemática: uma análise da influência francesa**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001. Coleção Tendências em Educação Matemática PARANÁ, Secretária de Educação. Diretrizes Curriculares da Educação Básica: Educação Física, 2008

PESSATTO, Nadir Ferreira de Oliveira; VOLSKI, Verônica. **Xadrez, ludicidade e Educação de Jovens e Adultos: possibilidades de ação**. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense - 2012. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2012/2012_unicentro_edfis_artigo_nadir_ferreira_de_oliveira_pessatto.pdf>. Acesso em: 07 ago. 2022.

RIBEIRO, Vera M.M. (Coord.). **Educação de jovens e adultos: proposta curricular para 1º segmento do ensino fundamental**. Ação Educativa. São Paulo, 1997.

RIBEIRO, Vera Maria Masagão. **Educação de 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.

ROMANO, C. G.; CARVALHO, A. L.; MATTANO, I. D.; CHAVES, M. R. M.; ANTONI-ASSI, B. Perfil Químico: um jogo para o ensino da Tabela Periódica. **Revista Virtual Química**, v.9, n. 3, 2017, p. 1235-1244.

SANTOS, S. C. **Jogos cooperativos e jogos competitivos: manifestações de suas características em um ambiente educativo**. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação da UNIMEP. Práticas Educativas e Relações Sociais no Espaço Escolar e não Escolar. São Paulo: Piracicaba, 2017.

SANTOS, S. (org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

SCOZ, B. **Psicopedagogia e realidade escolar, o problema escolar e de aprendizagem.** Petrópolis: Vozes, 1994.

SILVA, Gleiciane Vieira da e SOUZA, Kelen Santos Conrado de. **As Práticas Educativas na Educação de Jovens e Adultos.** 17/09/2015. Disponível em: <https://www.pedagogia.com.br/artigos/as_praticas_educativas/>. Acesso em: 03 set. 2022.

TÉBAR, Lorenzo. **O perfil do professor mediador:** Pedagogia da mediação. Tradução de Priscila Pereira Mota, São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2011

TOMELIN, K. N. **Brincar pra quê?** Reflexões sobre o brincar na atualidade. 20. ed. Blumenau: Nova Letra, 2006.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação.** São Paulo: Cortez & Autores Associados, 1988.

VIEIRA, Renata Marques de Souza. **Afetividade e aprendizagem.** 2004. Monografia (Especialização em Psicopedagogia) – Universidade Candido Mendes, 2004.

APÊNDICES

APÊNDICE A - TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TALE)

PESQUISA: Salas de aula de EJA: espaços de ludicidade, brincadeira e aprendizagem

COORDENAÇÃO: Gabriela Maria Barbosa Brabo

Você está sendo convidado a participar da pesquisa Ludicidade Brincadeira na Aprendizagem nas salas de aula da EJA, coordenada pelo/pela professor/professora Gabriela Maria Barbosa Brabo, DEBAS - FACED - UFRGS.

Com esta pesquisa, queremos saber como a ludicidade e os jogos podem beneficiar na aprendizagem dos alunos da EJA.

Você só participa da pesquisa se quiser, é um direito seu e não terá nenhum problema se desistir.

A pesquisa será feita no Colégio de Aplicação UFRGS, onde você ajudará a construir um tabuleiro de 64 casas, para aplicar o jogo de damas e/ou xadrez, descrever as regras e aplicá-lo com a turma. Para isso, será usado/a material de sucata como papelão e tampas de garrafa pet, também tesoura, cola, régua, que é considerado (a) seguro (a), mas é possível ocorrer riscos. Caso aconteça algo errado, você pode nos procurar pelos telefones que estão informados no começo do texto; mas há coisas legais que podem acontecer como... (BENEFÍCIOS).

Ninguém saberá que você está participando da pesquisa; não contaremos para outras pessoas as informações que você nos der. Os resultados da pesquisa vão ser publicados, como o jogo pode proporcionar algo lúdico na aprendizagem desde a sua confecção até a aplicação, mas sem que outras pessoas saibam quais foram as crianças que participaram.

Se você ou os responsáveis por você tiver (em) dúvidas com relação ao estudo, direitos do participante, ou riscos relacionados ao estudo, você deve contatar o(a) responsável por esta pesquisa, Gabriela Maria Barbosa Brabo, do Departamento da Educação da UFRGS, telefone: (51) 33081208.

Da mesma forma, você pode contatar o Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. O CEP por intermédio do telefone (51) 3308.3738.

APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

PARTICIPANTE da PESQUISA:.....

PESQUISA: Salas de aula de EJA: espaços de ludicidade, brincadeira e aprendizagem

COORDENAÇÃO: Gabriela Maria Barbosa Brabo

Prezado(a) Sr(a)

Estamos desenvolvendo uma pesquisa sobre Ludicidade e brincadeiras nas salas da EJA, coordenado por Gabriela Maria Barbosa Brabo. Você está sendo convidado(a) a participar deste estudo. A seguir, esclarecemos e descrevemos as condições e objetivos do estudo:

NATUREZA DA PESQUISA: Esta é uma pesquisa que tem como finalidade investigar os benefícios das atividades lúdicas nos processos de aprendizagem nas salas da EJA

PARTICIPANTES DA PESQUISA: Participarão desta pesquisa em torno de uma ou duas turmas da EJA em 01 (cidades).

ENVOLVIMENTO NA PESQUISA: Ao participar deste estudo, você será convidado a construir um jogo em conjunto com outros colegas através de material alternativo, descrever as regras e aplica-lo. Será gravado o processo desde a criação até a aplicação. É previsto em torno 7 a 15 dias para a turma da EJA consiga criar, descrever e colocar em prática o jogo. Será no turno da noite, na Escola de Aplicação da UFRGS em Porto Alegre RS. Você tem a liberdade de se recusar a participar e tem a liberdade de desistir de participar em qualquer momento que decida. Sempre que você queira mais informações sobre este estudo, pode entrar em contato com o (a) Prof. (a) Gabriela Maria Barbosa Brabo pelo fone (51) 3308.1208.

SOBRE O QUESTIONÁRIO/ENTREVISTA: Serão solicitadas algumas informações básicas/perguntas sobre seu nome, idade e série que frequenta na escola e depois o que achou de construir um jogo e o que aprendeu. Que outros jogos ou brincadeiras teria a disponibilidade de construir e aplicar.

RISCOS: Os procedimentos utilizados obedecem aos critérios da ética na pesquisa, conforme a Resolução 466/2012 e a Resolução 510/2016, do Conselho Nacional de Saúde. Os possíveis riscos são (especificar os riscos, se houver). Tais

riscos serão resolvidos com encaminhamentos que garantam cuidados e respeito de acordo com a manifestação do respondente.

CONFIDENCIALIDADE: Todas as informações coletadas nesta investigação são estritamente confidenciais. Trataremos todas as informações sem que haja identificação de particularidades de cada entrevistado. Os resultados obtidos na pesquisa serão utilizados para alcançar os objetivos do trabalho expostos acima, incluindo a possível publicação na literatura científica especializada.

BENEFÍCIOS: Ao participar desta pesquisa, você não terá nenhum benefício direto; entretanto, esperamos que futuramente os resultados deste estudo sejam usados em benefício de outras pessoas ...

PAGAMENTO: Você não terá nenhum tipo de despesa por participar deste estudo, bem como não receberá nenhum tipo de pagamento por sua participação. Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para que participe desta pesquisa. Para tanto, preencha os itens que se seguem:

CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, _____, entendi os objetivos desta pesquisa, bem como, a forma de participação. Eu li e compreendi este Termo de Consentimento, portanto e concordo em participar.

Local e data: _____

(Assinatura do participante)

Eu, _____, membro da equipe do projeto XXXXXX, obtive de forma apropriada e voluntária o consentimento Livre e Esclarecido do sujeito da pesquisa ou representante legal para a participação na pesquisa.

(Assinatura do membro da equipe que apresentar o TCLE ou o pesquisador responsável)

APÊNDICE C – PLANO DE ATIVIDADE

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

NOME MARTA BERTOLINI BASTOS

INSCRIÇÃO 00310682

ORIENTADORA GABRIELA MARIA BARBOSA BRABO

PLANO DE AULA

Público-alvo: alunos da EJA

Local:

Total de dias para aplicar o projeto de pesquisa: três dias

Tema: Salas de aula de EJA: espaços de ludicidade, brincadeira e aprendizagem

Objetivos:

- *Criar um ambiente que viabilize os benefícios dos jogos nas salas de aula da EJA.
- *Promover habilidades de raciocínio, coordenação motora, interação, noção espacial.
- *Estimular a utilização de material alternativo.
- *Colaborar com o desenvolvimento cognitivo dos alunos da EJA.
- * Contribuir através da construção do jogo de Damas a interação social, cognitiva e aprendizagem multidisciplinar.

Duração da aula: 2h cada dia

Recursos:

Material alternativo para o tabuleiro: isopor, papelão, fundo de gavetas (compensado). Com tamanhos diferentes para os alunos medirem e construírem as casas do tabuleiro com o tamanho que melhor se adequar.

Caneta, régua, tinta guache, pincel, tesoura, cola, sobras de TNT preto e branco

Tampas de garrafa plástica de várias cores, deixando aos alunos a escolha que quiserem.

Regras do jogo

Vídeo sobre a história do jogo de damas

Metodologia:

Esse projeto será realizado em grupos de três a quatro alunos, dependendo do número de participantes.

Após o preenchimento dos termos para os alunos menores de idade, feito pelos pais, termo dos alunos adultos e autorização das imagens e vídeo dos momentos do projeto.

— 1º dia

Apresentação de vídeo sobre a história do jogo de damas. Perguntar se sabiam algo sobre o jogo de damas.

Vídeo 1: Quando Surgiu o Jogo de Damas Moderno?

<https://www.youtube.com/watch?v=LZ_Pf-4pNSo>.

Vídeo 2: Como surgiram os jogos de tabuleiro?

<<https://www.youtube.com/watch?v=a7cxlaWRho4>>.

— 2º dia

Disponibilizar em sala de aula os tabuleiros com vários tamanhos, tampas de garrafa e o restante do material. Explicar aos alunos que devem utilizar a régua para medir os tabuleiros e constatar o melhor tamanho das casas, que devem ser de tamanhos iguais e que tenham 64, disposto em oito casas na horizontal e oito na vertical. Pintadas com cores brancas e pretas, porém se escolherem outras cores, que sejam bem distribuídas para não confundir.

O tecido TNT será para ser recortado e colado, caso algum aluno queira fazer um tabuleiro com esse material.

Escolher as cores das tampas para o jogo, devem ser cores diferentes. 12 cores para cada lado.

Ler as regras do jogo, comentar o que já sabiam e se mudariam algo. Ou até acrescentariam mais alguma regra.

Praticar o jogo de damas, ajustar algo se precisar.

Perguntar aos alunos o que acharam de participar do projeto.

Como avaliar:

A avaliação será através dos dados que vão ser analisados com a pesquisa. A importância da ludicidade em momentos de aprendizagem, trazendo ensinamentos interdisciplinares aos alunos da EJA.

Referências:

COMO SURGIRAM OS JOGOS DE TABULEIRO? Disponível em
<https://www.youtube.com/watch?v=a7cxlaWRho4>

Quando Surgiu o Jogo de Damas Moderno? Disponível em
https://www.youtube.com/watch?v=LZ_Pf-4pNSo

Regras do Jogo de Damas:

O jogo de damas é praticado entre dois jogadores, com 12 pedras brancas de um lado e com 12 pedras pretas de outro lado.

O lance inicial é para quem estiver com as peças brancas.

A pedra anda só para frente, uma casa de cada vez.

Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida à dama. Podendo ser colocado mais uma peça em cima, se tornando maior que as outras. A dama é uma peça de movimentos mais amplos. Ela anda para frente e para trás, quantas casas quiser.

A captura é obrigatória. Não existe “sopro”.

Empate:

Após 20 lances sucessivos de damas, sem captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada.

Podem ser a final do jogo se tiver no tabuleiro:

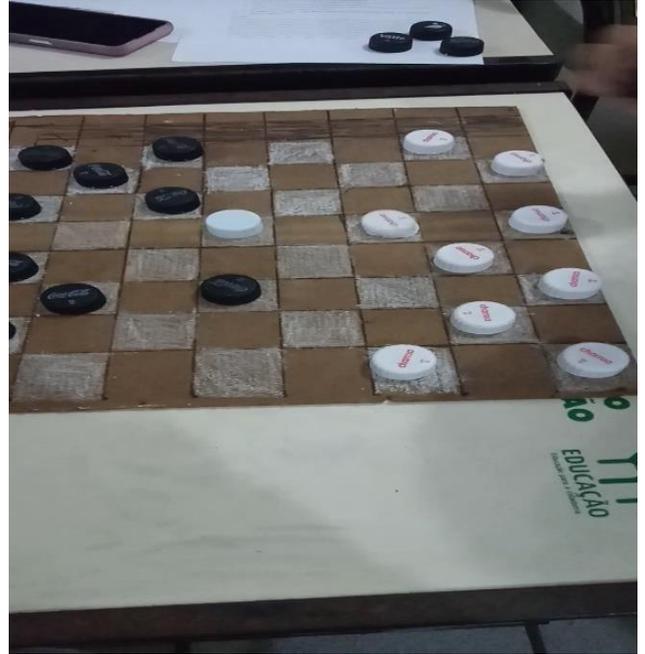
2 damas contra 2 damas;

2 damas contra uma;

2 damas contra uma dama e uma pedra.

APÊNDICE C - FOTOS DA PESQUISA-AÇÃO NA SALA DE AULA DA EJA

Fotos 1 e 2: Tabuleiro confeccionado pelo Grupo 2



Fotos 3 e 4: Tabuleiro confeccionado pelo Grupo 1

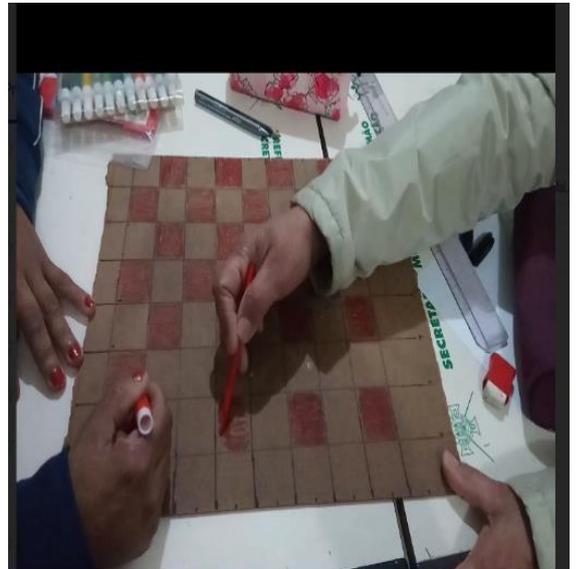


Foto 5: Tabuleiro confeccionado pelo Grupo 3



Fotos 6, 7 e 8: Avaliações dos alunos sobre as atividades realizadas

