



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

O LÚDICO NA FORMAÇÃO DOS JOVENS E ADULTOS

Ednara Félix Nunes Calado¹
Gleyson Barbosa de França²
Rubiana Josefa Silva do Nascimento³

*Universidade Federal Rural de Pernambuco
Coordenação2.pedagogiaufrpe@gmail.com*

RESUMO

A pesquisa tem como análise de estudos as práticas lúdicas em turmas de EJA I fase, como ocorre o trabalho destas práticas, a aceitação do lúdico por parte dos alunos. A realização de atividades lúdicas é defendida por muitos autores como sendo facilitadora da aprendizagem, além de um grande aliado para o desenvolvimento cognitivo e psicológico. O objetivo de nosso trabalho foi investigar a perspectiva de professores da modalidade de ensino sobre o uso de atividades lúdicas no contexto da aula, observando a aceitação e quais contribuições advindas desta metodologia de trabalho. A pesquisa é qualitativa onde temos um maior entendimento e absorção da temática trabalhada. No trabalho são analisadas as contribuições das atividades lúdicas, com o apoio do referencial teórico, tendo como base empírica as observações da turma, entrevista semiestruturadas realizadas com 03 professores. Os resultados mostram que o uso destas práticas se tornou como mecanismo favorável para o ensino e aprendizagem dos alunos, os jogos tiveram uma aceitação proveitosa e assimilação precisa.

Palavras-chave: EJA. Lúdico. Prática dos Professores.

INTRODUÇÃO

Neste trabalho iremos investigar o papel do lúdico na alfabetização de jovens e adultos de turmas do Ensino Fundamental I, como sendo uma peça fundamental na construção a aprendizagem e cooperação educacional. A Educação de Jovens e Adultos- EJA é legalmente uma modalidade da Educação Básica que visa oferecer oportunidade de estudos as pessoas que não tiveram a condição e/ou a continuidade do ensino na idade própria, preparando estes para a construção da aprendizagem e a dignidade do exercício da cidadania. Faz-se necessário considerar as características dos alunos, seus ideais, condição de vida e trabalho.

Assim nos perguntamos se o educador ao trabalhar com a ludicidade tem como meta envolver a sensibilidade e a descoberta de um novo sentido de ensino, vislumbrando o desenvolvimento pleno da capacidade dos alunos da EJA ou se muitos professores veem o lúdico apenas como atividade infantil e, por vezes menosprezam seu uso em sala com jovens e adultos e não trazem esta metodologia em sala de aula, por muitas vezes por estranhamentos ou mesmo empatia dos alunos, observamos que o se encontra muito presente em sala de aula e vai mais além que uma simples atividade infantil.

¹ Mestre, Pedagoga, Professora efetiva da Universidade Federal de Pernambuco, Coordenadora do Curso de Licenciatura em Pedagogia na modalidade à distância, naracala@hotmail.com;

² Aluno concluinte de Pedagogia, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Unidade Acadêmica de Educação à Distância gleysonbarbosagbgb@gmail.com;

³ Aluna concluinte de Pedagogia, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Unidade Acadêmica de Educação rubynascimento26@gmail.com;



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

O objetivo geral de nosso trabalho é investigar a perspectiva de professores de EJA do Fundamental I sobre o uso de atividades lúdicas nesse tipo de segmento. Por sua vez, como objetivo específico pretendeu analisar a opinião dos professores da EJA sobre atividades lúdicas nessa modalidade, analisar como os professores compreendem o papel da ludicidade na modalidade e identificar os tipos de atividades lúdicas mais utilizadas no discurso dos professores numa turma da escola pública.

1. REVISÃO DA LITERATURA

1.1 Ludicidade

O lúdico vem de origem latina “ludus” que quer dizer jogos e este têm uma aceitação mais prática e precisa. Neste sentido, trazemos aqui Haidt (2003, p.176), que enfatiza que além dessas questões o jogo tem um valor formativo porque contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência a regras, senso de responsabilidade iniciativa, pessoal e grupal. Entendemos assim que o jogar torna-se um atrativo, uma dinâmica, uma metodologia eficaz no processo de ensino aprendizagem em qualquer fase escolar, inclusive na EJA.

Para Silva (2004), o lúdico não se limita apenas a diversão/recreação. Este pode ser utilizado como elemento educativo, permitindo ao ser humano aprender de forma descontraída. Esta ferramenta pedagógica facilita o processo de ensino e aprendizagem, porém o professor precisa gostar do que faz e saber justificar a utilização do lúdico, ou seja, quais os objetivos que deseja alcançar, além de planejar tudo com antecedência e preparar os alunos para esta atividade. Também é dever do professor avaliar se aquele jogo ou brincadeira proposta é uma atividade educativa, pois não é qualquer atividade lúdica que promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e psicológicas dos alunos e ainda se esta atividade está de acordo com o nível de escolarização dos mesmos (SILVA; SILVEIRA, 2005).

A prática do professor deve estar bastante preparada e principalmente ter o objetivo que se almeja presente para não se perder a meta que se quer alcançar. Dever e prazer podem ser aliados na sala de aula, sem que haja valorização de um, em detrimento do outro. Essa ação acaba colaborando na educação para o trabalho, onde estes futuros trabalhadores podem se tornar mais críticos e criativos, com a busca de experiências prazerosas no ambiente de trabalho. (BUSTAMANTE, 2004).

Em sala de aula ludicamente inspirada, convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantes estimuladas. (FORTUNA, 2007, p.17).

Entende-se que no percurso da história da educação brasileira, pouco se fez em prol de um ensino de qualidade para os jovens e adultos. A partir da década de 1940 começa-se a pensar em uma qualidade de educação que esteja voltada aos jovens e adultos, inspirados pelas ideias de Freire (1970) no qual propunha uma concepção de educação libertadora, na qual almeja a participação, as experiências vividas pelos alunos, a educação como o processo emancipador na qual a leitura está intimamente ligada à transformação social com a superação da opressão. Com isto, ressalta-se a



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

necessidade de respeitar aos saberes dos educandos, suas realidades apresentando-se os primeiros ensaios em métodos e práticas que estimulem a participação e respeitos aos saberes dos aprendizes.

Segundo Santos (1997, p.12), a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. Os desenvolvimentos dos aspectos lúdicos facilitam a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior e fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Sendo assim, o lúdico passar a construir e constituir-se como uma nova possibilidade de olhar para os jovens e adultos a retornarem à escola na tentativa de superar o tempo perdido, podendo encontrar na mesma um ambiente sadio, lúdico, descontraído e até satisfação pessoal.

O lúdico se torna uma ferramenta no processo de ensino e aprendizagem que desperta e mobiliza a participação, a vivência e envolvimento dos alunos na vida escolar. Entendemos que Educação de Jovens e Adultos, em suma, visa em uma educação multicultural que desenvolve o conhecimento e a integração na diversidade cultural, pautada na compreensão mútua e inclusiva.

A EJA, diferente das outras modalidades de ensino, caracteriza-se pela “condição de não criança, a condição de excluídos da escola e a condição de membros de determinados grupos sociais,” (OLIVEIRA 1999, p. 16.). Percebemos aqui que o ensino deve ser diferenciado de outras modalidades de ensino existindo peculiaridade própria dos seus alunos, cabendo ao professor um olhar mais apurado para captar as necessidades e diferencial que é trazido por eles. Fomentar a comunicação e confiança com seus alunos é contribuir para a aprendizagem.

Em relação às atividades lúdicas na vida adulta, o autor Negrine (1998. p.23) traz este recorte:

Já na vida adulta, ela oportuniza e revigora o sentimento de participação social, cria estímulos novos, além de possibilitar a continuidade de exercícios físicos necessários à saúde e ao bem estar geral. A prática de atividades espontâneas, prazerosas e criadoras leva a um comportamento sadio, desperta para o amor, a beleza, a bondade e a descoberta.

Em um novo estágio da vida, novas percepções e outras rotinas levam a participação social e a motivação com práticas lúdicas que possibilitam a construção da aprendizagem e a assimilação de novos saberes.

2. METODOLOGIA

Para realização da pesquisa utilizamos a pesquisa qualitativa de cunho exploratório, onde teremos uma reflexão, uma abordagem mais precisa e nos remete a uma boa averiguação a estudada. Para Minayo (2003) é o caminho do pensamento a ser seguido. Ocupa um lugar central na teoria e trata-se basicamente do conjunto de técnicas a ser adotada para construir e realidade.

A pesquisa é de caráter exploratório, a partir de um estudo de campo em uma Escola do Município de Bom Jardim-PE. A população de estudo será 03 professores da 1ª fase da EJA para coletar informações sobre as práticas lúdicas nas turmas. O cenário são pessoas com faixa etária de 20 a 50 anos de idades, grande parte deste são pais e mães de família oriunda da Zona Rural, que



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

vêm na conclusão do ensino a possibilidade de uma melhoria de vida. Os mesmos são alunos participativos e conscientes de seus objetivos. A pesquisa de campo teve duração de uma semana sendo realizado no turno noturno.

Do 1º ao 4º dia realizamos a observação das aulas. A entrevista foi elaborada com oito perguntas dissertativas aplicadas no 5º dia, as quais foram referentes à importância da ludicidade na sala de aula na EJA – I FASE Fundamental que norteiam a prática do professor.

Dessa forma, aplicaremos como instrumento de pesquisa entrevista semiestruturadas, pois tal mecanismo possibilita maior interação e compreensão com o objeto de estudo a ser trabalhado. As perguntas serão pré- elaboradas de acordo com o objetivo de nossa pesquisa. Para coletar os dados, faremos visitas ao campo de estudo já pré- agendado com a gestão e os professores no período noturno, onde se encontra as turmas da modalidade EJA.

Para Bardin (1977), “a análise de conteúdo enriquece a tentativa exploratória, aumenta a propensão à descoberta, ou seja, é a análise de conteúdo para ver o que dá”. Iremos utilizar a técnica de análise de conteúdos para analisar os dados, a partir da gravação do áudio da entrevista e trazendo os recortes mais importantes, fazendo uma análise das práticas e associando ao objetivo central de nossa pesquisa.

Após passada esta etapa de análises de dados, iremos identificar quais dos professores utilizam as atividades lúdicas nessa modalidade de ensino e que visões apresentam diante das possibilidades que são promovidas com esta metodologia de ensino e como subsídio terá o referencial teórico que conduzirá a nossa pesquisa.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Realizamos entrevista dissertativa onde além de coletar os seus resultados, achamos por bem gravar a conversa para ter um amplo entendimento, não ter duvida e até o não entendimento de algum ponto que passará perdido em nosso entendimento. Foram entrevistados 03 professores como está na metodologia, optamos em realizar a entrevista no último dia de Observação. Tendo assim uma melhor apreciação dos dados com cada professor.

Todos ensinam na 1 fase do ensino fundamental I, com diferentes tempos de ensino. Aos professores colocamos seus nomes pelos os dias de entrevista: Professor A, Professor B e Professor C. O tempo de docência deles variam de 10 a 2 anos de docência da EJA a saber: Prof.A : 5 anos; Prof. B: 10 anos e Prof. C: 2 anos. Sendo variação de sexos (Homens e Mulheres).



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Nas entrevistas os pontos que mais foram destacados por eles foram: importância do lúdico, formação continuada, sensibilização e aceitação por partes dos alunos.

Com os dados obtidos durante as entrevistas com os professores, percebemos que os mesmos em seus discursos compreendem o que é a ludicidade e como este mecanismo didático pode contribuir satisfatoriamente no processo de ensino e aprendizagem dos alunos. A Interação é um dos pontos mais envolventes nesta modalidade de ensino. Relataram que no uso do lúdico nestas turmas conseguiram e conseguem extrair mais dos seus alunos e alunas.

De acordo com Rosa (2005, p. 126), "O jogo tem sido utilizado como um recurso que só traz benefícios para o aluno no processo ensino e aprendizagem. É nesse momento que ele fixa muito mais no assunto e não esquece tão facilmente o que aprendeu"..

O uso de jogos estimula os alunos para a participação na prática escolar, envolvendo e sinalizando trabalhos bem elaborados que de forma indireta percebe-se o seu potencial e envolvimento maior com seus professores e turma. Atividades como, jogos com as brincadeiras, músicas, dramatização e dinâmicas são as formas lúdicas mais presente nos discursos dos professores.

Percebemos que a formação continuada se torna um grande aliado para conduzir, orientar e trazer novos olhares e percepção no saber do professor. Enriquece o seu conhecimento e aperfeiçoa novas práticas. É o momento em que os professores debatem as suas ações, dialogam e refletem suas ações, para criarem um ensino diferenciado nas escolas.

Entendemos que o educador é um mediador, um organizador do tempo, do espaço, das atividades [...] na construção do conhecimento. É ele quem cria e recria pedagógica e para que ele seja concreta, crítica dialética, este educador deve ter sua proposta competência técnica para fazê-la (SANTOS, 1997.p.61)

Dos professores entrevistados, dois usam sempre de atividades lúdicas diariamente em sua prática e um ainda relatou que não usa com muita frequência, mais quando possível usa esta metodologia de ensino em suas aulas.

As dificuldades apresentadas pelos professores são no que tange a parte da aceitação desta proposta na modalidade EJA I Fase. Vários alunos não veem a grande valia que esta metodologia de ensino traz e por vez não contribuem com este mecanismo de participação e construção do saber. Em contrapartida a boa relação do professor com os alunos facilita o processo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Repensar a EJA é se dispor a um novo desafio que continuamente estará se repaginando e se reestruturando. É aceitar aquilo de forma madura e precisa, entendemos que ali estão personagens



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

que precisam de respeito e merecem vivenciar suas particularidades de maneira sóbria e consciente. A educação emancipadora se dará na medida em que vemos e consideramos no outro, sujeito de valia e humano em todas as suas dimensões.

Na pesquisa revelou que os educadores entrevistados, afirmam que é ludicidade, utilizam em sua prática e percebem as contribuições advindas desta metodologia de trabalho no seu fazer pedagógicos, há trabalhos com estas atividades, no entanto, há por partes de alguns alunos a resistência em estudar brincando e não se sentem no primeiro momento motivados e participativos, cabendo ao professor um planejamento mais elaborado e adequado à realidade de seu aluno.

De forma global todos os professores compreendem o que é o Lúdico, suas contribuições e importância, há uma boa aceitação dos alunos das atividades lúdicas apresentando algumas barreiras e que aos poucos são destruídas. Sobre os nossos objetivos, foram alcançados acreditamos que encontramos respostas aos nossos questionamentos.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. (1977). **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal: Edições 70.

BUSTAMANTE, G. O. **Por uma vivência escolar lúdica**. In: SCHWARTZ, G.M. (Org.). **Dinâmica lúdica: novos olhares**. Barueri: Manole Ltda., 2004.

FREIRE, PAULO. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à Prática Educativa**. São Paulo: Paz e Terra. 1996. (Coleção Leitura).

FORTUNA, Tânia Ramos. **Formando professores na Universidade para brincar**. In: SANTOS, Santa Marli P. dos (Org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001, p. 116.

HAIDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de Didática Geral: O uso de jogos**. 7ed. São Paulo: Ática, 2003.

MELLO, Fátima Eluzia de Camargo. **Alfabetização na Educação de Jovens e adultos: uma reflexão sobre a importância da Ludicidade**. Cruz Alta [s.i.], 2004

MINAYO, M.C de S.; (Org) **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**. 22 ed. Rio de Janeiro; Vozes, 2003.

NEGRINE, Airton. **Terapias corporais: a formação pessoal do adulto**. Porto Alegre: Edita, 1998.

OLIVEIRA, Marcos Barbosa e OLIVEIRA, Marta Kohi. **Investigações Cognitivas**. Porto Alegre; Artes Médicas, 1999.

ROSA, Rosane. Cardoso de Almeida. **O Lúdico como metodologia de ensino**. In: CASÈRIO, Vera Mariza Regino. BARROS, Daniela Melaré Viera. (Orgs). **Educação de Jovens e Adultos na sociedade da informação e do conhecimento: Tecnologias**. Bauru: Corações e Mentes.

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

SILVA, F. S.; SILVEIRA, G. F. **As vivências lúdicas no ensino da leitura e da escrita**. Cadernos Fapa. Porto Alegre, n.1, p. 49-52, 1º sem. 2005.

TOMAR, M. S.: **A Entrevista semiestruturada**. "Mestrado em Supervisão Pedagógica" (Edição 2007/2009) da Universidade Aberta.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.