

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA – IFSC
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL INTEGRADA À EDUCAÇÃO
BÁSICA NA MODALIDADE DE EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS – PROEJA

ELENICE APARECIDA KARVAT¹

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: PARA UMA
APRENDIZAGEM PRAZEROSA²

CANOINHAS, 2015

¹Administradora Escola. Acadêmica do Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Educação Profissional Integrada à Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos – PROEJA pelo Instituto Federal de Santa Catarina - IFSC; elenicekarvat@hotmail.com

² Artigo apresentado para avaliação e conclusão de curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Educação Profissional Integrada à Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos – PROEJA, ministrada pelo Instituto Federal de Santa Catarina - IFSC

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: PARA UMA
APRENDIZAGEM PRAZEROSA**

ELENICE APARECIDA KARVAT

Pesquisa apresentada como avaliação final do curso de Pós Graduação Latu Sensu em Educação Profissional Integrada à Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos – PROEJA apresentado ao Instituto Federal de Santa Catarina Campus de Canoinhas.

Professor Orientador: Antonio Marcos Feliciano, Dr.

CANOINHAS, 2015

RESUMO

A Educação de Jovens e Adultos é uma modalidade de ensino que possibilita o acesso à educação para quem não conseguiu concluir o Ensino Fundamental ou Médio em idade apropriada por algum motivo e se define pelas especificidades e características da clientela a que se dedica. Por se tratar de um público diversificado se faz necessária uma dinâmica diferenciada e atrativa, que faça com que esses alunos percebam estudo como uma forma de ampliação de oportunidades, com situações que promovam aprendizagens produtivas e emancipadoras que auxiliam em seu desenvolvimento integral. Deste modo, o presente artigo teve como objetivo analisar a importância do lúdico no favorecimento da aprendizagem de jovens e adultos, como ferramenta que possibilita tornar os conteúdos mais dinâmicos e prazerosos de aprender, despertando o interesse e ampliando os conhecimentos. Sob o ponto de vista metodológico, a pesquisa possui caráter bibliográfico, exploratório, descritivo e qualitativo, com professores e alunos do Centro de Educação de Jovens e Adultos – CEJA de Canoinhas. Leva em consideração o lúdico como integrador do ser humano em todos os seus aspectos: psicológico, social, histórico e cultural, que possibilita relações criadoras, socializadoras, reflexivas e inteligentes, capaz de tornar o ato de aprender e ensinar em algo intencional e prazeroso.

Palavras-chave: Educação de Jovens e Adultos. Lúdico. Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

O lúdico está presente na vida do ser humano desde a mais tenra idade, facilitando a construção do conhecimento, estimulando o pensamento criativo, a interação, o desenvolvimento mental, mostrando-se, assim, um importante instrumento de intervenção na aprendizagem.

O estudo justifica-se pela necessidade de enfatizar a Educação de Jovens e Adultos como uma realidade em nossa sociedade, que deve oferecer atividades socioeducativas, compreendendo o ser humano em suas múltiplas dimensões, em que os profissionais educadores busquem um trabalho pedagógico com estratégias, procurando atender as expectativas do seu público aprendiz, tornando a aprendizagem um desejo do aluno.

Manter jovens e adultos atentos a aprendizagem requer atenção especial, pois muitas vezes os alunos da EJA já tiveram sua jornada de trabalho e apresentam-se cansados e desmotivados com a perspectiva de enfrentar a sala de aula. Por isso, é importante oferecer atividades pedagógicas prazerosas que desenvolvam o letramento, os jogos, a dança, o canto, a dramatização, o convívio e a socialização, respeitando a cultura do aluno e criando possibilidades para o seu enriquecimento pessoal e profissional, integrando diferentes saberes, espaços educativos e conhecimentos.

Para Santos (2001, p. 53), a ludicidade possibilita “um novo sistema de aprender brincando inspirado numa concepção de educação para além da instrução”. No entanto, como desenvolver atividades lúdicas na educação de jovens e adultos sem infantilizar os alunos, favorecendo sua aprendizagem e interesse pelo estudo?

A escola precisa auxiliar o aluno na efetivação de sua cidadania, tornando-o confiante e ativo, resgatando sua autoestima, para isso é necessário pensar no sujeito como ser integral que possui sonhos e desejos de crescimento. Melhorando as práticas educacionais através do lúdico e tornando o ensino mais significativo estamos indo de encontro com os interesses e necessidades desses alunos – jovens e adultos – na busca do conhecimento e na sua vivência dentro e fora da instituição de ensino.

De acordo com Fortuna, citado por Santos, (2001), uma sala de aula o professor deve reconhecer a importância de o aluno ter uma postura ativa nas situações de ensino, tornando-se sujeito espontâneo e criativo de sua aprendizagem.

A pesquisa realizada é de caráter bibliográfico, descritivo, qualitativo e de cunho dialético, possui caráter exploratório, tendo sua área de abrangência situada nos ramos dos

estudos factuais aplicadas, situando-se na área de Educação e Ensino, mais especificamente na Educação de Jovens e Adultos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O LÚDICO

A palavra lúdica tem sua origem no latim “*ludos*” que significa brincar. Para Huizinga, citado por Miranda (2013, p.46) o lúdico “é fato mais antigo do que a cultura, pois este, mesmo sem definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana”.

De acordo com Lima (2008), Aristóteles descrevia o jogo como algo que proporciona divertimento, relaxamento, resgate de energias e descanso antes ou depois das atividades humanas mais sérias. Já os romanos viam nos jogos um meio de exercitação de conhecimentos, atitudes e habilidades.

Na Idade Média o jogo era considerado “uma atividade de grande relevância cultural, pois envolvia e promovia uma intensa comunicação e interação social entre membros da comunidade, sem distinção de classe, gênero ou idade”. (LIMA, 2008, p.14)

As atividades lúdicas chegaram ao Brasil por intermédio dos portugueses, mas carregam ainda uma antiga tradição europeia. Com o tempo foram sendo integradas a essas atividades a influência de outros elementos folclóricos, como do povo negro e do índio.

De acordo com Stanley Hall, mencionado por Wallon (2007, p.60) o lúdico “é de idade em idade, a revivescência das atividades que o curso das civilizações fez sucederem-se na espécie humana. Como nos diz Santos (1997, p.12):

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Encontramos o lúdico na cultura antes mesmo da própria cultura, pois ele vem acompanhando a civilização, auxiliando o ser humano como ser humano.

De acordo com Santos e Cruz (1999, p.112) o lúdico “tem a capacidade de unir razão e emoção, conhecimento e sonho, formando um humano mais completo e pleno” auxiliando na apropriação da cultura, possibilitando a remoção de bloqueios, garantindo boa saúde física, mental e emocional.

2.2 A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Os primeiros documentos oficiais sobre a Educação de Jovens e Adultos dizem respeito à necessidade de mão de obra minimamente qualificada para indústria. Em 1947, foi criada a Campanha de educação de Adolescentes e Adultos que foi apoiada pela sociedade civil organizada. Essa campanha tinha como objetivo “levar a educação de base a todos os brasileiros nas cidades e nas áreas rurais, além de atuar na capacitação profissional e no desenvolvimento comunitário”. (SAMPAIO, 2009, p.20). Neste contexto criaram-se leis regulamentando a ampliação do ensino primário, incluindo o primário supletivo para adolescentes e adultos.

No final do primeiro mandato do governo Vargas as práticas da educação de jovens e adultos tinham “uma dimensão política, mas de acomodação, de adequação a um projeto social que se estabelecia na linha de manutenção das estruturas, modernizadas pela industrialização e pela urbanização decorrente”. (FAVERO, apud SAMPAIO, 2009, p.21)

De 1948 a 1961, houve um longo embate político-ideológico em torno da Lei de Diretrizes e Bases nº4.024/61 que possibilitou, no início dos anos 60, um novo paradigma pedagógico para a educação de jovens e adultos, tendo Paulo Freire como principal figura. Com Paulo Freire essa modalidade de ensino passa a ser percebida sob o ponto de vista de seu público, surgindo aí diversos movimentos que defendiam a realização de uma educação voltada a transformação social.

Segundo Sampaio (2009, p.21) em 1964, com o golpe militar “as ações dos movimentos sociais são substituídas por campanhas de alfabetização de cunho mais conservador nos propósitos e assistencialista nos procedimentos”.

Em 1968, a criação do MOBRAF foi considerada “o maior movimento de alfabetização de jovens e adultos já realizado no país, com inserção em praticamente todos os municípios brasileiros” (FAVERO apud SAMPAIO, 2009, p.21). O MOBRAF foi substituído pela Fundação Educar que foi extinta em 1990.

Como é possível perceber a educação de jovens e adultos tem sido uma arena de intensos e distintos movimentos. A cada momento, assiste-se a um debate político e ideológico de grupos econômicos, de grupos político-partidários, de grupos de educadores e intelectuais, ligados a diferentes movimentos ideológicos e organismos internacionais que reivindicam resolver os problemas de educação, principalmente em relação à definição de políticas educacionais efetivas para esta modalidade de ensino.

No entanto, a Educação de Jovens e Adultos aparece pela primeira vez na lei federal de educação em 1971, onde aparece a preocupação com a qualificação dos profissionais que nela atuam. Em 1988, a Constituição Federal estende o direito à educação básica aos jovens e adultos, como dever do Estado.

A legislação apresenta vários aspectos legais referentes à Educação de Jovens e Adultos, mas atualmente, o que se pretende com essa modalidade de educação é o resgate da educação básica capaz de articular cultura, conhecimento, tecnologia e trabalho, sendo necessário que “o estudante tenha uma visão integrada das disciplinas e que atue como um ser pensante e político, ainda, que transfira para a sua atuação na sociedade as ferramentas que aprendeu”. (MENDES, 2005, p.73)

2.3 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

As atividades lúdicas introduzem a pessoa no meio sociocultural, constituindo-se num modo de assimilação e recriação da realidade. O filósofo Platão, conforme descreve Almeida (1998, p. 19) *apud* Lima (2008, p.13) “defendia o jogo como um meio de aprendizagem mais prazeroso e significativo, de maneira que, inclusive, os conteúdos das disciplinas poderiam ser assimilados por meio de atividades lúdicas”.

A partir do século XIV o jogo passou a ser incorporado ao processo de formação de crianças e jovens. No entanto, Lima (2008, p.14) enfatiza que, foi nos séculos XVII e XVIII que “ocorre uma intensificação da divulgação, criação e utilização do jogo como meio de ensino-aprendizagem de conteúdos das diversas áreas de conhecimento e como um recurso adequado para o desenvolvimento das potencialidades inatas”. Durante todo esse período houve moralistas e pensadores que enxergaram no jogo algo secundário e dispensável no contexto educacional.

No século XVIII, o lúdico entrou em decadência devido ao novo ideal da época, onde trabalho e produção passaram a ser o ídolo. Assim, o lúdico foi desaparecendo gradativamente, perdendo seu caráter de jogo para se tornar falso jogo onde ficava mais difícil dizer onde começa e acaba o jogo.

Até hoje encontramos acaloradas discussões com relação ao lúdico no contexto escolar, onde pedagogos e estudiosos defendem e criticam sua utilização.

Para Lima (2008, p.20) “a compreensão do jogo na sua essência, a elucidação da sua importância no contexto educacional e as possibilidades de interferência são polos que se interpenetram e se complementam, oferecendo subsídios para a incorporação do jogo como

recurso pedagógico”. Deste modo, compreende-se que a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo, facilitando a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborando também, para uma boa saúde mental.

De acordo com Maluf (2003, p.21) brincar é tão importante quanto estudar, pois

[...] quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocando o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente.

Desta forma, o lúdico é uma forma descontraída de aprender, transformando conteúdos maçantes em atividades interessantes.

Na Educação de Jovens e Adultos, a valorização dos saberes e competências já existentes no aluno podem auxiliar numa aprendizagem crítica, criativa e autônoma, desenvolvida num ambiente significativo e produtivo que assegure sua permanência e sucesso escolar.

Pois a cultura escolar do EJA é “fluxo do conhecimento e contra fluxo das dificuldades, marcada pela falta de incentivos estratégicos, educacionais, pedagógicos, políticos e financeiros, tanto para o educador como para os estudantes” e “concorre para a evasão escolar ou o empobrecimento qualitativo da oferta e da apreensão dos conceitos que permitem o desenvolvimento intelectual e promovem o aprendizado”. (OBST; MIGUEL, 2013, p.45)

Assim, os professores devem assumir “o papel de mediadores e articuladores da produção coletiva do conhecimento e comprometidos com a proposta poderão atuar criativamente, acolhendo sem ansiedade as demandas e exigências dos sujeitos alunos e do projeto pedagógico”. (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2007, p.44)

Antunes (1998, p.39) desenvolveu o seguinte esquema quanto a estimulação que os jogos proporcionam:

Quadro 01: Esquema de linhas de estimulação de Celso Antunes:

INTELIGÊNCIAS	LINHAS DE ESTIMULAÇÃO
LINGUÍSTICA	Vocabulário – Fluência Verbal – Gramática – Alfabetização – Memória Verbal
LÓGICO-MATEMÁTICA	Conceituação – Sistemas de numeração – Operação e conjunto – Instrumento de medida – Pensamento lógico
ESPACIAL	Lateralidade – Orientação espacial – Orientação temporal – Criatividade – Alfabetização Cartográfica
MUSICAL	Percepção auditiva – Discriminação de ruídos – Compreensão de sons – Discriminação de sons – Estrutura rítmica
CINESTÉSICO-CORPORAL	Motricidade e coordenação manual – Coordenação viso-motora e tátil – Percepção de peso e tamanhos – Paladar e audição
NATURALISTA	Curiosidade – Exploração – Descoberta – Interação – Aventuras
PICTÓRICA	Reconhecimento de objetos – Reconhecimento de cores – Reconhecimento de formas e tamanhos – Percepção de fundo – Percepção viso-motora
PESSOAL	Percepção corporal – Autoconhecimento e relacionamento social – Administração das emoções – Ética empatia – Automotivação e comunicação interpessoal

Fonte: Antunes, 1998.

Para esse autor, ainda existem quatro elementos que justificam e, de certa forma, condicionam a aplicação dos jogos, sendo eles:

- **Capacidade de se construir em um fator de autoestima do aluno:** é importante que o professor selecione jogos que simbolizem desafios intrigantes e estimulantes, que possam ser concretizados pelos alunos, seja no coletivo ou individualmente;
- **Condições psicológicas favoráveis:** os jogos devem ser utilizados como “ferramenta de combate à apatia e como instrumento de inserção e desafios grupais”, sendo introduzidos com cuidado e com a posição dos alunos bem definida. (ANTUNES, 1998, p. 41)
- **Condições ambientais:** “a convivência do ambiente fundamental para o sucesso no uso dos jogos”. (ANTUNES, 1998, p.41)
- **Fundamentos técnicos:** todo jogo deve ter começo, meio e fim, por isso deve ser programado para que haja integral consecução.

O autor ainda propõe diversas atividades lúdicas para aprendizagem de acordo com a inteligência que se pretende desenvolver.

Machado (2003) nos diz que as experiências e os conteúdos compartilhados na escola mudam o modo de ver e pensar o mundo, mas para que esta mudança aconteça se faz necessário que se reconheça as diferenças, para que se possa compreender os valores e assim encontrar soluções e meios de se trabalhar com essas diferenças.

O lúdico atrai a atenção do educando, tornando o processo ensino aprendizagem agradável e divertido, contribuindo desta forma no desenvolvimento de estímulo da curiosidade e do interesse em aprender.

Com base nesses argumentos, Neto, citado por Machado (2003, p.80) afirma que “se o ensino for lúdico e desafiador, a aprendizagem prolonga-se fora da sala de aula, fora da escola, pelo cotidiano, até as férias, tornando-se muito mais rica do que algumas informações que o aluno decora porque vão cair na prova”.

Com isso, percebemos que o lúdico tem em sua essência, um forte cunho educativo, exigindo que os profissionais envolvidos sejam muito bem preparados para trabalhar com ele em sala de aula.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Em relação aos procedimentos metodológicos, que consistem na maneira pela qual se obtêm os dados necessários para as investigações científicas e acadêmicas, a pesquisa assumiu característica de estudo bibliográfica, que, de acordo com Cervo (1983) procura explicar um problema a partir de referências teóricas publicadas, com o intuito de recolher informações e conhecimentos prévios acerca de um assunto para o qual se procura resposta.

Deste modo, realizou-se a pesquisa bibliográfica através de livros, internet, monografias, dissertações e artigos relacionados ao tema, constituindo-se quanto a sua natureza em um resumo de assunto, conforme esclarece Andrade (2001) o resumo de assunto é um tipo de pesquisa que dispensa a originalidade, no entanto, não o rigor científico.

Quanto aos seus objetivos, a pesquisa é exploratória, pois tem de acordo com Gil (1991), como objetivo o aprimoramento de ideias ou a descobertas de intuições, sendo seu planejamento bastante flexível, de modo que possibilita a consideração dos mais variados aspectos ao fato estudado. Para Andrade (2001), este tipo de pesquisa facilita a delimitação de um tema de trabalho, os objetivos e hipóteses.

Também, é uma pesquisa descritiva, como relata Gil (1994), o objetivo é a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre as variáveis. Habitualmente realizadas por pesquisadores sociais preocupados com a prática. Torna-se qualitativa, pois de acordo com Chizzotti (1991), nesta pesquisa todos os fenômenos são igualmente importantes e preciosos. Realizando-se de maneira transversal.

Em seguida, foi realizada a pesquisa de campo e coleta de dados no Centro de Educação de Jovens e Adultos – CEJA de Canoinhas, em que foram aplicados questionários fechados aos alunos e professores. Possui, assim, cunho dialético, onde há interferência do pesquisador, pois será também de campo verificando as atividades lúdicas utilizadas, como argumenta Chizzotti (1991, p.84) “o pesquisador é um ativo descobridor do significado das ações e das relações que ocultam nas estruturas sociais”.

Para o tratamento de dados foi realizada análise temática do conteúdo e análise estatística descritiva simples para os resultados coletados na aplicação dos questionários. Para análise estatística dos dados foi utilizado o Excel.

Sobre a configuração dos instrumentos de coleta de dados, foram aplicados dois questionários, tem-se o seguinte:

O primeiro questionário foi aplicado às professoras. Esse instrumento de coleta de dados possui quinze perguntas fechadas, e sua aplicação visou conhecer melhor o contexto pesquisado e a utilização do lúdico na Educação de Jovens e Adultos pelos professores.

O segundo questionário foi aplicado a alunos. Apresentando dez perguntas, teve a finalidade de verificar a clientela atendida pela EJA e como esse público, os alunos, entendem a inserção de atividades lúdicas em sua aprendizagem.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com Oliveira e Araújo Santos (2012, p.44):

A escola precisa rever seus procedimentos metodológicos e estratégias de ensino, delineando novas propostas que sejam capazes de dinamizar ações pedagógicas que permitam envolver alunos e professores em torno de uma problemática, com vistas a investigá-la de forma mais ampla, a partir de conhecimentos trazidos pelos agentes que participam dessa situação-problema, no intuito de resolvê-la.

Neste sentido, a escolha de objetivos e conteúdos de ensino devem ressaltar dois aspectos: que os objetivos atendam às necessidades dos alunos, e que os conteúdos sejam motivadores e condizentes com sua realidade.

Deste modo, Antunes (1998, p.38) reconhece que os jogos pedagógicos devem ser desenvolvidos “com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória”.

Os questionários tiveram como objetivo verificar como os professores e alunos da Educação de Jovens e Adultos percebem a introdução do lúdico na aprendizagem. Para Antunes (2003, p.15) “sabemos, hoje, que as práticas escolares e jogos pedagógicos podem ser usados como meio de estímulo das inteligências linguística, lógico-matemática, espacial, sonora, cinestésico-corporal, naturalista, intra e interpessoal”.

4.1 QUESTIONÁRIO PARA OS PROFESSORES

Foi aplicado um questionário a cinco professoras da Educação de Jovens e Adultos do Ensino Fundamental – Anos Finais e do Ensino Médio, que lecionam no Centro de Educação

de Jovens e Adultos, localizado no Colégio Estadual Sagrado Coração de Jesus, na cidade de Canoinhas, SC.

A primeira professora tem quarenta e sete anos de idade, possui graduação em pedagogia e trabalha há quatro anos na EJA, no Ensino Fundamental – Anos Finais. As atividades lúdicas que mais utiliza em sua sala de aula é a música e a literatura. Segundo a profissional, o lúdico auxilia em todas as áreas do desenvolvimento humano, sendo elas: inteligência (cognitiva); afetividade; socialização; físico-motora; comunicação (linguística); moral (valores); e aprendizagem específica de conteúdos, além de auxiliar no raciocínio, na lógica, na oralidade, na coordenação motora, no senso crítico, na imaginação e na criatividade. Essa professora afirma que durante sua formação acadêmica o lúdico fez parte de sua aprendizagem.

A segunda professora tem quarenta e cinco anos de idade, é formada em Letras – Português/Inglês/Espanhol. Trabalha há quinze anos com os alunos da EJA, atuando no Ensino Fundamental – Anos Finais e com o Ensino Médio desta modalidade. As atividades lúdicas que mais utiliza em sala de aula são: a música, os jogos, as brincadeiras e a literatura. Acredita que o lúdico auxilia no desenvolvimento humano nas seguintes áreas: inteligência (cognitiva); afetividade; socialização, comunicação (linguística); moral (valores); e aprendizagem específica de conteúdo; auxiliando no raciocínio, na lógica, na oralidade, no senso crítico, na imaginação e na criatividade. Esta professora considera que o lúdico não fez parte de sua formação acadêmica.

A terceira professora tem vinte e quatro anos de idade, é formada em Ciências Sociais e está atuando na EJA, no Ensino Médio há um mês. Utiliza a literatura como atividade lúdica em sua sala de aula. Acredita que o lúdico auxilia na área da socialização no desenvolvimento humano e auxilia no raciocínio. Afirma também que na sua formação acadêmica o lúdico não fazia parte de sua aprendizagem.

A quarta professora tem quarenta e nove anos de idade, possui graduação em Pedagogia e especialização em Séries Iniciais. Trabalha há um ano na EJA, utilizando-se do teatro, da música, dos jogos, brincadeiras e literatura como atividades lúdicas em suas aulas. Acredita que o lúdico auxilia no desenvolvimento humano nas seguintes áreas: a inteligência (cognitiva); afetividade; socialização; físico-motora; comunicação (linguística); e aprendizagem específica de conteúdo, além de auxiliar no raciocínio, na coordenação motora e na imaginação. Essa professora ponderou que o lúdico fez parte de sua formação acadêmica.

A quinta professora tem quarenta anos de idade, possui graduação em Pedagogia e especialização em Matemática e está atuando na EJA anove anos no Ensino Fundamental –

Anos Finais e no Ensino Médio. Utiliza como atividade lúdica os jogos, afirmando que estes auxiliam no desenvolvimento da inteligência, da socialização, da comunicação (linguística) e da aprendizagem específica de conteúdo, além de contribuir para o raciocínio, a lógica, a oralidade e o senso crítico. O lúdico não fez parte de sua formação acadêmica.

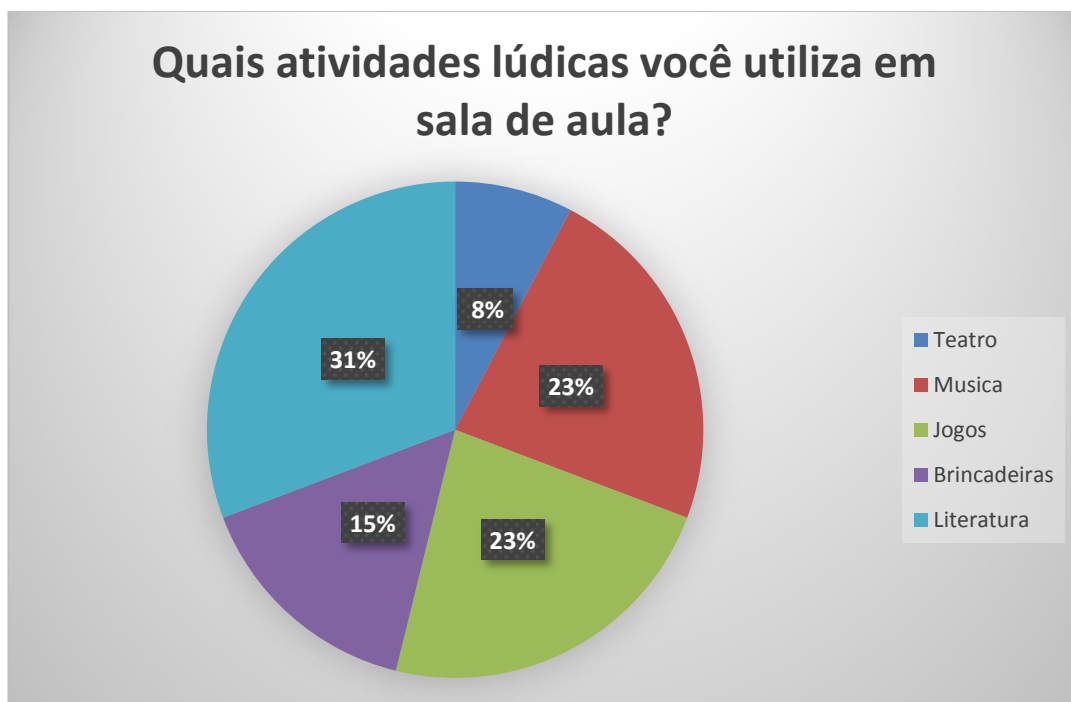
Quadro 02: Caracterização dos professores participantes da pesquisa:

Professora	Idade	Tempo de Serviço	Práticas Lúdicas em Sala de aula
1	47 anos	4 anos	Música e Literatura
2	45 anos	15 anos	Música, Jogos, Brincadeiras e Literatura
3	24 anos	1 mês	Literatura
4	49 anos	1 ano	Teatro, Música, Jogos, Brincadeiras e Literatura
5	40 anos	9 anos	Jogos

Fonte: Elaborado pela autora.

Com relação as respostas oferecidas pelas professoras foi possível constatar que a literatura é a atividade lúdica mais utilizada pelas professoras, conforme apresentado no gráfico 1:

Gráfico 1: Atividades lúdicas aplicadas em sala de aula.



Neste sentido, Antunes (1998, p.44 e 45) propõe jogos estimuladores para cada componente curricular:

- Língua Portuguesa: [...] Jogos que explorem a inteligência linguística, espacial, pessoal e pictórica;
- Educação física: [...] Jogos que explorem a inteligência cinestésico-corporal, pessoal e naturalista;
- Ciências Naturais: [...] Jogos que explorem o aprofundamento do conhecimento lógico-matemático e naturalista;
- Matemática: [...] Jogos que explorem as inteligências lógico-matemática, musical e espacial;
- História: [...] jogos para explorar a inteligência musical, cinestésico-corporal e espacial;
- Geografia: [...] Jogos que estimulem as inteligências espaciais, pessoais e naturalistas;
- Arte: [...] Jogos estimuladores das inteligências pictóricas, musicais, espaciais e pessoais.

Com relação ao desenvolvimento humano, podemos verificar que as professoras concordam que o lúdico auxilia nas diversas áreas, conforme nos mostra o gráfico 2:

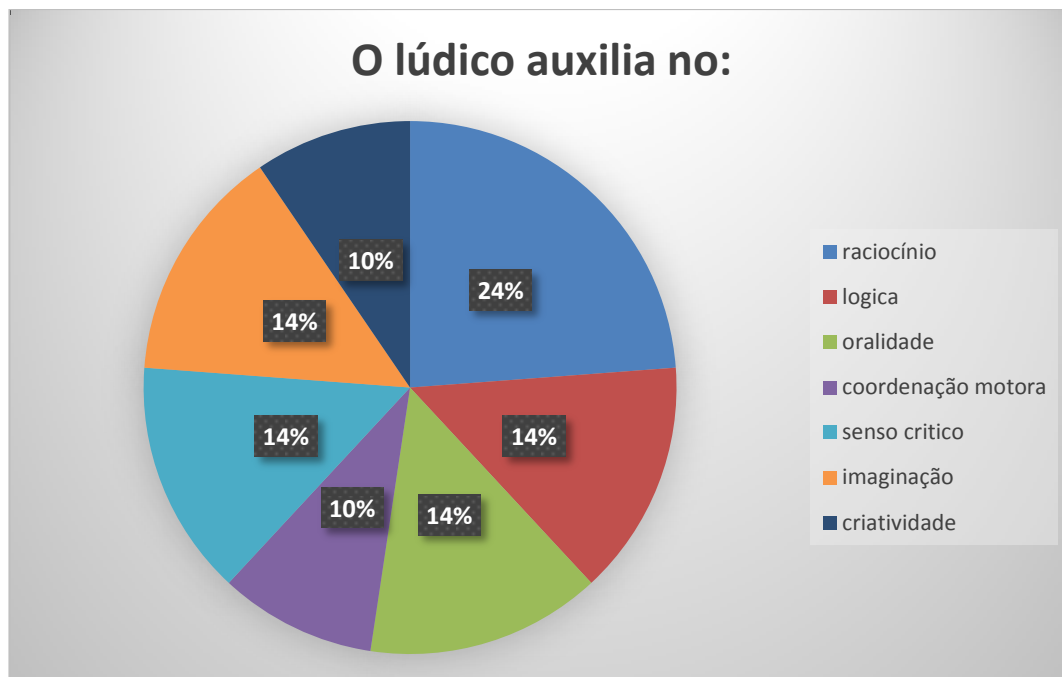
Gráfico 2: Áreas desenvolvidas pelo lúdico



Neste contexto, a função do professor é de desenvolver as atividades cooperativas e dirigir a atenção sustentada para as tarefas, encorajar a iniciativa, direcionar e desenvolver os interesses e os esforços dos educandos por meio de tarefas adaptadas a sua maturidade e experiência para a obtenção de resultados desejáveis e duradouros.

As professoras também concordam que o lúdico auxilia principalmente no raciocínio, como é possível perceber no gráfico 3.

Gráfico 3: Auxílio do lúdico para o ser humano:



Neste sentido, Antunes (1998, p.45) acredita que o lúdico pode ser aplicado na escola de acordo com a proposta pedagógica e educativa, além de garantir a integração dos temas transversais:

- Meio ambiente: [...] Jogos que estimulem as inteligências espaciais e naturalistas;
- Ética: [...] Jogos estimuladores da inteligência pessoal e sobretudo da interpessoal;
- Saúde: [...] Jogos estimuladores das inteligências espacial, linguística e pessoal;
- Pluralidade cultural: [...] Jogos estimuladores das inteligências pessoal e espacial;
- Orientação sexual: [...] Jogos estimuladores das inteligências pessoal e cinestésico-corporal;
- Trabalho e consumo: [...] Jogos estimuladores das inteligências; pessoais, linguísticas, pictóricas, musicais e cinestésico-corporais.

As cinco professoras concordam que é possível integrar conteúdos com atividades lúdicas, pois conseguem fazer isso em suas aulas. Para elas, as atividades lúdicas facilitam o processo ensino-aprendizagem e podem ser utilizadas na Educação de Jovens e Adultos como forma de aprendizagem significativa, prazerosa e envolvente, sem infantilizar os alunos, possibilitando o desenvolvimento de múltiplas habilidades e atitudes que podem contribuir, significativamente, para a sistematização dos aprendizados construídos.

Para um ensino lúdico, Machado (2003, p.81) esclarece que:

É importante conquistar o aluno, mostrando que o conhecimento pode ser trabalhado de diferentes formas e não somente dos mais tradicionais, seja aplicando recursos tecnológicos utilizando jogos educativos ou simplesmente arrumando as carteiras em círculos onde possamos olhar uns nos olhos dos outros, como se fossemos uma grande rede, onde o principal objetivo é compartilhar, expandir.

Deste modo, podemos notar que a atividade lúdica pode ser trabalhada de diversas maneiras e em diferentes conteúdos na EJA, tornando a aprendizagem mais significativa e menos maçante, tendo em vista novas metodologias de ensino e um novo olhar sobre o currículo.

As professoras concordam, também, que o lúdico pode ser aplicado dentro da escola como proposta pedagógica e educativa, pois trabalhar com o lúdico em sala de aula oferece muitas vantagens. No entanto Silva Leite e Gazoli (2012, p.86) esclarece que “[...] é necessário verificar se a atividade proposta está adequada ao objetivo imediato e se as condições oferecidas são motivadoras para o aluno”.

Segundo Ministério de Educação (2007, p.41) “a integração epistemológica de conteúdos, metodologias e de práticas educativas” requer a integração entre o saber e o fazer, entre a teoria e a prática.

Para Dewey (1959), o educador deve fazer com que os alunos se dediquem a atividades que façam com que os mesmos adquiram diversas habilidades e, ainda, que encontrem satisfação no que fazem, deixando também que os alunos aprendam com os próprios erros para que possam refletir e encontrar novas soluções.

A nona pergunta: Na sua opinião, trabalhar com o lúdico na EJA possibilita o desenvolvimento de múltiplas habilidades e atitudes que podem contribuir, significativamente, para a sistematização dos aprendizados construídos? Para essa pergunta obtivemos como resultado, 100% das respostas afirmativas, isto é, de que o lúdico possibilita o desenvolvimento de múltiplas atividades e atitudes, contribuindo para a sistematização dos aprendizados.

4.2 QUESTIONÁRIO PARA OS ALUNOS

O questionário foi aplicado a vinte e três alunos do Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos, do Centro de Educação de Jovens e Adultos localizado no Colégio Estadual Sagrado Coração de Jesus, em Canoinhas, SC. Para realização do questionário foi apresentado o tema abordado. Os alunos concordaram em participar respondendo o questionário.

Na primeira parte do questionário, as perguntas objetivavam estabelecer uma caracterização dos respondentes:

Quadro 03: Caracterização dos alunos participantes da pesquisa

IDADE	PROFISSÃO
22 anos	Estudante
38 anos	Babá
36 anos	Balconista
24 anos	Eletricista
18 anos	Técnico em edificações
23 anos	-
17 anos	-
19 anos	-
28 anos	Vigilante
52 anos	Pedreiro
25 anos	Mecânico
21 anos	Garçom
27 anos	Gerente de manutenção
39 anos	Vendedora
19 anos	Musico
18 anos	Do lar
47 anos	Encarregado de obras
20 anos	Agricultor
41 anos	Repositor
19 anos	Agricultor

18 anos	-
18 anos	Microempresário
23 anos	Comerciante

Fonte: Elaborado pela autora.

Como é possível perceber, a clientela desta turma é bem diversificada. Ribeiro (2001, p.202) considera que:

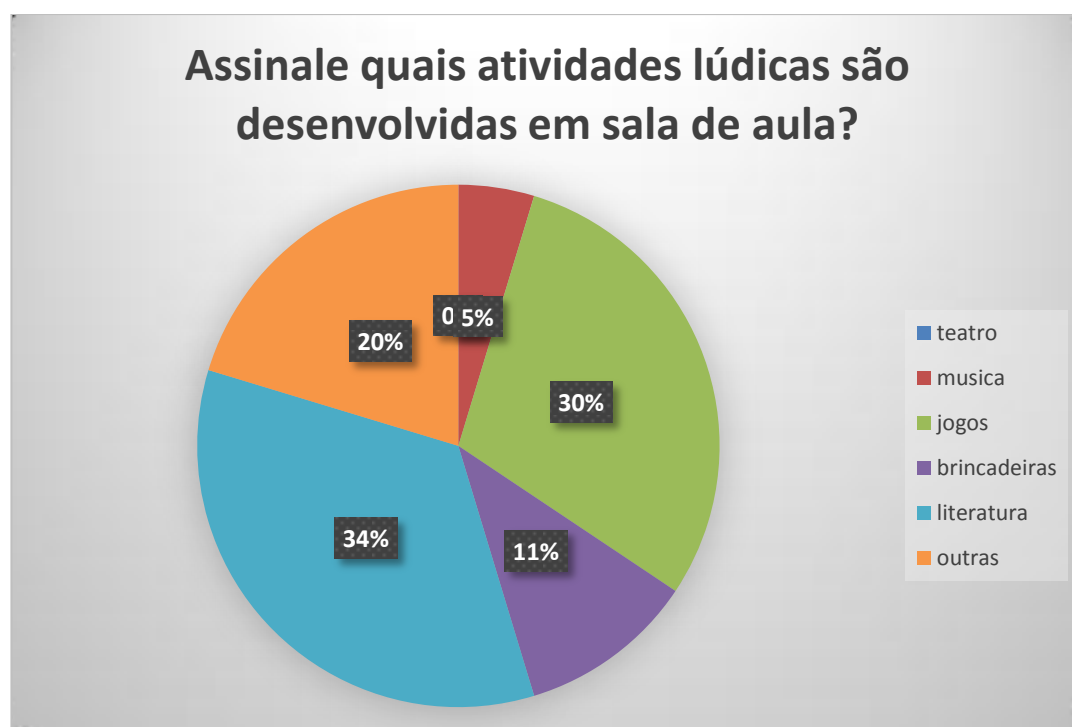
[...] a necessidade de se estabelecer um perfil mais aprofundado do aluno, a tomada da realidade em que está inserido como ponto de partida das ações pedagógicas, o repensar de currículos com metodologias e materiais didáticos adequados às necessidades e à formação de professores condizente com a especificidade da EJA. (RIBEIRO, 2001, p. 202)

Todos os alunos afirmaram saber o que é o lúdico, apontando que os professores aplicam atividades lúdicas durante as aulas e que as mesmas são integradas aos conteúdos.

Neste contexto, Heberle (2011) enfatiza que, o professor deve ter o papel de provocador da participação, desafiando o aluno na resolução de problemas e incitando sua curiosidade e busca. Assim, ao introduzir o lúdico nas aulas é fundamental que o professor leve em consideração “as necessidades enfrentadas pelos alunos nas suas relações sociais, pois, certamente, são essas as demandas que estão motivando os alunos a retornarem seus estudos”. (SILVA LEITE; GAZOLI, 2012, p.85).

Os alunos apontaram a literatura como atividade lúdica mais utilizada em sala de aula, como é possível ser observado no gráfico 4:

Gráfico 4: Atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula:

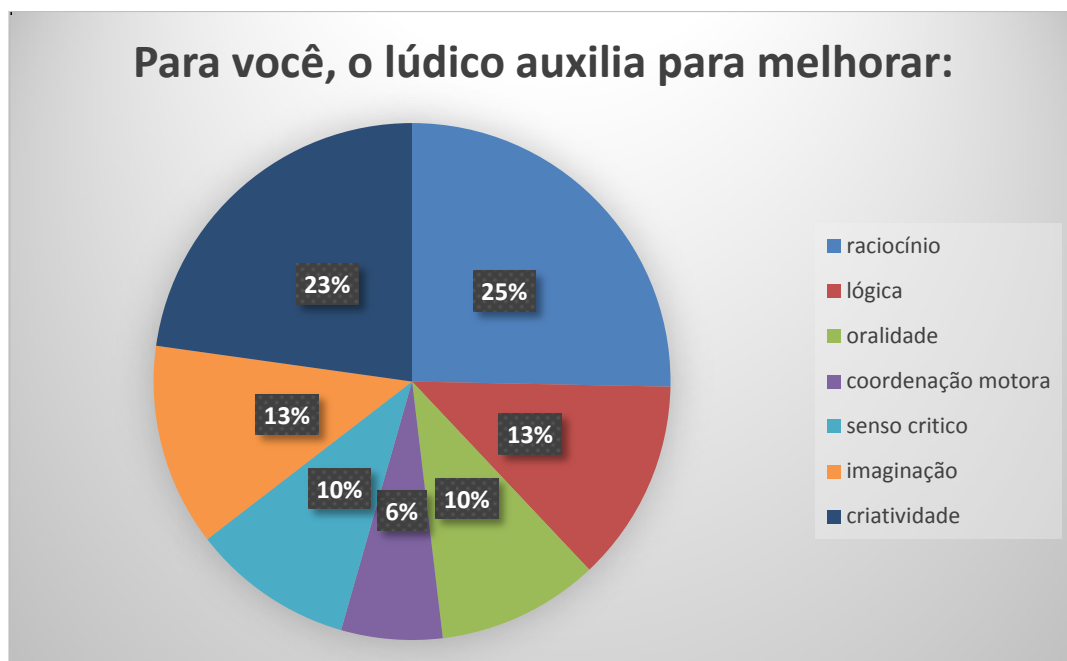


Os alunos ainda citaram a Internet, os vídeos e as atividades em grupo como atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula.

Neste sentido, o lúdico aparece como motivador da aprendizagem na EJA, transformando a aprendizagem não somente em algo divertido, mas também em um aprendizado global que possibilita a interação entre ação-reflexão-ação.

Como é apresentado no gráfico5, a maioria dos alunos concordam que o lúdico auxilia para melhorar principalmente na criatividade e no raciocínio:

Gráfico 5: Auxílio do lúdico para as atividades humanas:



Para os alunos as atividades lúdicas facilitam o processo ensino-aprendizagem, além de proporcionar na Educação de Jovens e Adultos aprendizagens significativas, prazerosas e envolventes sem infantilizar os alunos.

Obst e Miguel (2013, p.46) afirmam que para os alunos da Educação de Jovens e Adultos é importante “promover situações pedagógicas que favoreçam a apreensão do conhecimento sistematizado sem desfazer o que já se sabe pela prática, pelo trabalho desenvolvido no decorrer da vida”.

Como percebemos, a ludicidade é o único método capaz de promover a alegria, a atração e o engajamento do aluno com o conteúdo proposto, atingindo integralmente os objetivos do conhecimento, da afetividade e do desenvolvimento, pois quando ocorre uma ligação natural entre os programas de estudo, ao que acontece fora da escola, reduz-se a separação entre ambos, e surgem motivos para se dar mais atenção ao processo educativo e assim dar um cunho social ao conhecimento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar com o lúdico na Educação de Jovens e Adultos é proporcionar ao aluno um aprendizado significativo. É reconhecer que os alunos vivem uma intensa relação com as linguagens e o conhecimento não sistematizado pelo discurso didático-pedagógico.

Deste modo, o professor deve, sem perder de vista a qualidade de ensino e a adequação de conteúdos a realidade em permanente transformação, buscar novas alternativas capazes de motivar o educando a desenvolver suas habilidades. Nesse contexto atividades lúdicas devem ser aplicadas ao ensino como forma alegre e descontraída de aprender, procurando desenvolver o espírito crítico e investigador, bem como os sentimentos de disciplina, seriedade e respeito mútuo, proporcionando uma aprendizagem prazerosa e valiosa, pois ao substituir a pedagogia tradicional por atividades pedagógicas diversificadas o professor desperta o interesse dos alunos.

É preciso considerar que a presença de novas formas de linguagens e leituras no cotidiano dos alunos obriga a escola a repensar as próprias estratégias, aproveitando a riqueza de recursos externos existentes e descobrindo que para ensinar não é suficiente conhecer os conteúdos, mas ter uma reflexão crítica de todo o processo ensino e aprendizagem.

A pesquisa apontou que as atividades lúdicas podem ser adequadas ao interesse, as necessidades e as capacidades que cada ser humano apresenta, considerando uma inesgotável fonte de situações de aprendizagem que propiciam a satisfação e a busca do conhecimento, possibilitando maior assimilação do conteúdo apresentado.

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

Cabe aos professores e às instituições, respeitar a individualidade e a diversidade dos alunos da EJA e garantir o direito desses sujeitos à plena cidadania. Cabe a nós pensarmos nas possibilidades que se apresentam em termos de relações humanas numa escola e em todos os desafios que brotam do compromisso de educar, respeitando-se as diferenças, equilibrando-se a autoridade, estimulando-se a criatividade, elegendo regras de convivência a partir da vontade e deliberação das pessoas. Acredita-se ser este o caminho para ser percorrido por educadores e educandos juntos, tendo como aprendizagem constante que é de tornar o ser humano, um ser sociável, que viva em sociedade.

O presente trabalho procurou debater, a partir de uma pesquisa bibliográfica e de incursões ao campo, oferecer elementos que possibilitem novas reflexões sobre a importância das práticas lúdicas na educação de forma geral, e especificamente, para os cursos que compreendem a grade curricular da Educação de Jovens e Adultos.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **As inteligências múltiplas e seus estímulos**. Campinas: Papirus, 2003.
- ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- DEWEY, John. **Como Pensamos**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1959.
- HEBERLE, K. **Utilização e importância das atividades lúdicas na educação de jovens e adultos**. Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização em Educação Profissional Integrada a Educação Básica na Modalidade EJA. Universidade Tecnológica Federal do Paraná: Medianeira, 2011. Encontrado em: repositorio.roca.utfpr.edu.br Acesso em: 23/02/2015.
- LIMA, J.M. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2008.
- MACHADO, M.M. **O brinquedo-sucata e a criança - A importância do brincar, atividades e materiais**. São Paulo: Loyola, 2003
- MALUF, A. C.M. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis; RJ: Vozes, 2003.
- MENDES, L.O. **Políticas públicas e a pedagogia das competências na educação profissional: a trajetória do ensino profissionalizante de nível técnico no Brasil e no Estado de São Paulo**, 2005
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **PROEJA: Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos. Educação Profissional Técnica de Nível Médio/ Ensino Médio**. Documento Base. Brasília: agosto, 2007.
- MIRANDA, P.C.C. **Jogo musical e humanização: um olhar lúdico, complexo e sistêmico na educação**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2013
- OLIVEIRA, M.S; ARAÚJO SANTOS, I.B. Políticas Públicas na Educação de Jovens e Adultos: projetos de letramento, participação e mudança social. IN: **EJA em Destaque**. Instituto Federal de Santa Catarina. V1, n.1. Florianópolis: IFSC, 2012.
- OBST, O.N.; MIGUEL, J.C. A perspectiva metodológica da resolução de problemas: um estudo sobre enunciados de situações matemáticas na EJA. IN: **EJA em Destaque**. Instituto Federal de Santa Catarina. Ano 2, n.3. Florianópolis: IFSC, 2013.
- RIBEIRO, V. (org.) **Educação de Jovens e Adultos: novos leitores, novas leituras**. Campinas: Mercado das Letras, 2001.
- SAMPAIO, M.N. **Educação de Jovens e Adultos: uma história de complexidade e tensões**. Dossiê temático. Vitória de Conquista: Práxis Educacional, v.5, p.13-27, jul/dez, 2009. Encontrado em: periodicos.uesb.br Acesso em: 03/03/2015
- SANTOS, S.M.P.S (org.). **Brinquedoteca a criança e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SANTOS, S.M.P; CRUZ, D.R.M. **Brinquedos e infância**. Petrópolis: Vozes, 1999.

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

SILVA LEITE, S.A.; GAZOLI, D.G.D. Afetividade no processo de alfabetização de jovens e adultos. IN: **EJA em Destaque**. Instituto Federal de Santa Catarina. V1, n.1. Florianópolis: IFSC, 2012.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.