



A Ludicidade como Instrumento de Incentivo e Aprendizagem na Modalidade EJA - Ensino de Jovens e Adultos

Paula Wanessa Alves Fagundes¹; Aurelania Maria de Carvalho Menezes²

Resumo: Este artigo tem como principal objetivo apresentar ao leitor uma nova perspectiva de ensino na modalidade EJA mediante as atribuições da ludicidade. O termo ludicidade remete muito ao ambiente infantil, que é mais proveniente de brincadeiras e jogos direcionados em seu contexto, mas na EJA vem abrindo espaço para o novo, com novas estratégias lúdicas para ampliação do conhecimento. O estudo dispõe como bases teóricas estudos bibliográficos de caráter qualitativo que foi o processo metodológico utilizado para a construção do artigo, assim como análise em obras e falas de autores renomados no tema abordado que tem opiniões formadas sobre o aspecto lúdico como mecanismo de aprendizagem. Foram apontadas algumas sugestões de procedimentos lúdicos a alunos de EJA, assim como uma perspectiva atendida na construção para educadores flexíveis e inovadores.

Palavras-Chave: Ludicidade, EJA, Aprendizagem, Incentivo.

Ludicity as an Incentive and Learning Instrument in the EJA Modality - Youth and Adults Education

Abstract: This article has as main objective to present to the reader a new perspective of teaching in the EJA modality through the attributions of playfulness. The term playfulness refers a lot to the children's environment, which comes more from games and games directed in its context, but in EJA it has been opening space for the new, with new playful strategies to expand knowledge. The study has as theoretical bases bibliographic studies of a qualitative character, which was the methodological process used to build the article, as well as analysis in works and speeches by renowned authors on the topic discussed who have formed opinions on the playful aspect as a learning mechanism. Some suggestions of playful procedures for EJA students were pointed out, as well as a perspective considered in the construction for flexible and innovative educators.

Keywords: Playfulness, EJA, Learning, Incentive.

¹Graduanda em Pedagogia pela Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central – FACHUSC, Brasil. paula2013fagundes@gmail.com

²Especialista pela Universidade de Pernambuco – UPE, Brasil. lelamenezesluiza@yahoo.com.br.

Introdução

O objetivo do presente artigo é enaltecer a importância sobre o uso da ludicidade no processo aquisitivo de ensino aprendizagem voltados a alunos da modalidade EJA. Vale enfatizar que a modalidade de ensino de jovens e adultos (EJA) tem em seu aspecto educacional especificado que precisam ser analisadas mediante contexto escolar.

O lúdico é um termo utilizado que compreende jogos e brincadeiras, porém não se restringe apenas a elas, mas a atividades direcionadas que permitem ao aluno aprender mediante uma nova estratégia de ensino por meio de jogos e brincadeiras, além do uso de componentes importante na aprendizagem que advêm do uso da imaginação e da fantasia.

Voltado ao ensino da EJA, os professores devem buscar metodologias que seja de fácil percepção aos alunos, uma vez que seu público-alvo são pessoas com uma extensa bagagem de vivências adquiridas no decorrer de uma vida, e o lúdico torna-se muitas vezes ao olha do público-alvo, algo infantilizado. Mas além de indexar um momento prazeroso, também irá promover a conduta do raciocínio lógico e abstrato.

O ponto de partida para a construção desta pesquisa está em averiguar se o lúdico voltado a alunos da EJA ajuda no processo de aquisição de conhecimentos e aprendizagens significantes no desenvolvimento escolar por parte dos alunos. Buscando assim argumentos e estratégias de ensino para fundamentar tal pesquisa.

As principais especificações do artigo discorrem sobre a modalidade de ensino de jovens e adultos (EJA), O lúdico como eixo norteador no processo de ensino aprendizagem e a adequação da ludicidade como mecanismo de aprendizagem na EJA. Para total embasamento do conteúdo apresentado, autores como Santos, Piaget, Luckesi, Libâneo, entre outros apareceram com citações importantes a respeito do tema exposto.

A pesquisa foi desenvolvida mediante estudo bibliográfico de caráter qualitativo, a fim de apresentar informações concisas ao artigo, além de estudo orientações e informações na construção do estudo aqui elaborado.

Contexto histórico da educação de jovens e adultos – EJA

Enfatizar a história da EJA no processo de fundamentação do artigo trata-se de uma abordagem bastante minuciosa, porém bastante precisa, visto que sua história traz um leque de informações sobre movimentos e lutas sócias no decorrer do seu processo de aceitação e de

sujeitos que foram de grande importância para o desdobramento da modalidade de ensino.

Uma vez que nas palavras de SAMPAIO & ALMEIDA (2009) apud CASEIRA (2016):

A história da Educação de Jovens e Adultos (EJA) é uma história que se produz à margem do sistema de educação, impulsionada pela luta dos movimentos sociais, marcada pelo domínio e pela exclusão estabelecidos historicamente entre a elite e as classes populares neste país. (SAMPAIO & ALMEIDA, p.13)

Durante um longo período no Brasil, o país passou por uma trajetória de lutas em prol do analfabetismo, fazendo com que o governo desenvolvesse vários programas a fim de diminuir tal questão. Por ser um problema que se arrasta desde o período colonial se estendendo por quatro séculos, contaram com a atuação dos jesuítas que traziam um ensino voltado ao religioso através da oralidade, visto que por não ter acesso a escola muitos não sabiam escrever.

A educação de jovens e adultos não se resume apenas a escolarização de pessoas que não tiveram a chance de estudar na idade certa, e não necessariamente em um espaço escolar, mas em ambientes de bastantes espaços, como associações de moradores, centros religiosos, entre outros.

Para ocorrer sua legalização como modalidade de ensino no Brasil, no governo Getúlio Vargas por intermédio da exportação de café, surgiram afirmações que o trabalhador sem estudo só teria como serventia o trabalho rural, acabando de vez com sua oportunidade de aprender a ler e escrever por conta do trabalho pesado nas fazendas.

Conforme Beleza e Nogueira (2020):

No século XX projetos foram aprovados estabelecendo a obrigatoriedade da educação de jovens e adultos, porém com uma visão ampla político social, que é o aumento do número de eleitores para atender interesses do governo. A partir daí o ensino de jovens e adultos é legalizado através da Lei Saraiva de 1883, logo após inserida na Constituição Federal de 1891. (BELEZA & NOGUEIRA, 2020, p. 108)

Toda via, com a legalização ao ensino de jovens e adultos ainda fica inviável que a presença do aluno seja em constância, decorrente de vários fatores, uma vez que o mesmo tem uma vida sobrecarregada com obrigações diárias como trabalho, por ser um meio de sobrevivência. Porém nas palavras de BELEZA & NOGUEIRA (2020, p.108), afirma que “...Por meio da reforma de João Luiz Alves em 1925, organizou-se o ensino da EJA no período noturno”. Foi a porta de entrada para vários pais e mães conseguirem aprender a ler e a escrever de forma digna e em um ambiente escolar.

Vale salientar que por ser um público de estudantes com idades já avançadas, o ensino não pode se igualar a um processo educacional de uma turma regular e com uma perspectiva de ensino diferente, o aluno de EJA requer uma atenção maior visto que suas vivências podem vir a atrapalhar seu processo de ensino, por isso é de fundamental importância que o profissional da educação busque recursos didáticos para conseguir atingir seu objetivo dentro da modalidade de ensino.

A importância da ludicidade

A ludicidade é um termo bastante conhecido na educação infantil que tem como originalidade latina a palavra “*ludus*”, cujo significado “jogo”. Compreendendo assim atividades recreativas como jogos e brincadeiras com direcionamentos educativos mediante ambiente escolar e proposta pedagógica.

Atividades lúdicas permitem que seu praticante aprenda e desenvolva suas virtudes através de brincadeiras, aguçando assim também o uso da imaginação e fantasia próprias do mundo infantil e de mentalidades próprias a proposta. Uma vez que tais exercícios de aprendizagem sejam adaptados a cada perspectiva escolar e objetivo de aprendizagem diferente, de maneira que o conhecimento seja adquirido de maneira mais espontânea e natural.

Nas palavras de LUCKESI 2002, apud (MASSA 2015 p,122) o termo Ludicidade vem com mais ênfase em sua maneira de ser trabalhado, uma vez que:

A definição de ludicidade está relacionada ao estado de consciência mediante uma experiência em estado de plenitude. Uma vez que ludicidade não é apenas a atividades proporcionadas a uma aprendizagem mais recreativa e sim ao estado em que o sujeito se encontra internamente quando vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando essa experiência é vivenciada com terceiros, a ludicidade é interna. (LUCKESI 2002, p. 6).

O autor que afirmar que o termo ludicidade não é apenas brincar, mas os aspectos de aprendizagens que os envolvidos adquirem ao praticar o lúdico como processo de ensino aprendizagem, ou seja, é um estado de ânimo, decorrente de atividades prazerosas externas que podem ser absorvidas como conhecimento prévio para cada funcionalidade decorrente da aprendizagem.

O processo de aprendizagem lúdico deve respeitar a individualidade de cada indivíduo uma vez que cada um tem um tempo e uma maneira deferente de aprendizagem, podendo assim desenvolver suas habilidades de socialização, sentimentos e emoções. Segundo LOPES 2004, *apud* MASSA 2015, p.123:

A ludicidade tem em sua essência processos relacionais e interacionais que os seres humanos apresentam entre si, em diferentes situações. A ocorrência de cada manifestação seja intrapessoal, interpessoal, intragrupo, intergrupo, intrainstitucional, interinstitucional e em sua sociedade. Indo ao rotineiro que são o uso de brinquedos e jogos popularmente ditos lúdicos digitais e analógicos deliberadamente para induzir à manifestação lúdica humana. (LOPES, 2004, p. 6).

O autor buscar dar veracidade sobre a importância da atividade lúdica para a aprendizagem do aprendente ao desenvolver a ludicidade em sua construção do conhecimento. Sua fundamentação vem como sinopse de uma nova perspectiva de ludicidade provindo de aspectos lúdicos, ou seja, não apenas a aspectos concretos específicos do ambiente escolar, mas sim de tecnologias ditas interacionais que a cada dia vem ganhando mais espaços nas paredes escolares mediante proposta pedagógica resgatadas pelos profissionais ativos em sala de aula.

Ao romper o modelo tradicional de práticas lúdicas o professor busca trabalhar a ludicidade como forma de estímulo à criatividade, visto que quando se tem uma educação baseada na ludicidade o aluno consegue desenvolver por si próprio uma grande capacidade cognitiva e um senso crítico, mediante cooperação entre professores e alunos decorrente de atividades em grupos, com empatia e diálogo, que são aspectos importantes a serem considerados pelos professores.

É muito importante salientar que o processo de ludicidade não se apresenta apenas em jogos e brincadeiras, mas também pode ser explorada em outras propostas educacionais e interacionais, como, atividades que envolvam músicas, contação de histórias e gestos mímicos dentre outros provenientes de uma imaginação fértil e criativa de professores flexíveis. As atribuições do processo de ludicidade vão muito além de atividades voltadas ao ambiente infantil, sua perspectiva visa a aprendizagem de outro público educacional, a EJA Educação de Jovens e Adultos que tem como subsídio a ludicidade em seu processo de ensino aprendizagem.

Ludicidade na EJA

A utilização do termo lúdico voltado a alunos da EJA é vista com certa estranheza por ser um aspecto bem característico da educação infantil, porém passa a constituir-se com um novo olhar, uma vez que os alunos desta modalidade não tiveram as mesmas oportunidades educacionais na idade escolar certa. Este público passa a encontrar na escola uma maneira diferente de aprendizagem, um ambiente prazeroso, descontraído e de satisfação pessoal.

É nesse contexto que o espaço de aprendizado a alunos da EJA torna-se cada vez mais privilegiado para novas descobertas de metodologias voltadas ao lúdico, tornando o aprendizado mais prazeroso e agradável dentre tantos problemas decorrentes do dia a dia em relação aos alunos desta modalidade. Mediante palavras de Santos 1997 o termo vem forte quando diz:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 1997, p.12)

Por meio da concepção lúdica, a apropriação do conhecimento se torna mais interacional considerando a linguagem oral e escrita. A utilização de jogos na EJA estimula uma participação ativa no contexto educacional enquanto agentes participativos. Desse modo podemos afirmar que as atividades lúdicas proporcionam ao ambiente alfabetizador significativo e concreto.

Vale salientar que a relação professor-aluno é fundamental para dar valor a ludicidade, visto que quando os alunos tem um respeito formado para com o professor a aplicação da ludicidade na modalidade EJA fica mais receptiva aos conteúdos trabalhados, e fará com que os mesmos entendam que atividades pedagógicas em meio ao lúdico favorecerão suas aprendizagens.

Toda via para que as atividades lúdicas mostrem resultados na apropriação do conhecimento o professor deve buscar meios facilitadores de aprendizagem, visto que o público-alvo é alunos com idades avançadas e com um desgaste emocional. O jogo é um dos principais recursos utilizados, por ser uma técnica muito propícia à absorção de conteúdo e quando utilizada por um professor flexível se torna ainda mais vantajoso. Piaget já afirmava o poder que o jogo tem sobre a aprendizagem. PIAGET (1978) *Apud* TONUS (2008) p.03.

Para os jogos contribuírem pedagogicamente com o professor de construção do conhecimento é preciso: diminuir o autoritarismo do professor, criar situações para o desenvolvimento da autonomia, incrementar as ações que favoreçam a troca de opiniões e sugestões sobre as questões surgidas durante a atividade (PIAGET, 1978, p. 19).

O ensino aos alunos da EJA se tornará mais prazeroso e de resultados visíveis que acarretará uma nova perspectiva no âmbito educacional, abrindo assim uma porta de inclusão entre o rotineiro em um novo espaço, que é a ludicidade na EJA. Porém para que aconteça a aprendizagem é necessário a motivação dos alunos. Incentivar o aluno à aprendizagem significa criar um conjunto de estímulos capazes de despertar a motivação para o aprender. (NETTO, 1987 E LIBÂNEO,1994).

Cabe aos educadores o compromisso para com seus alunos e entender que as atividades lúdicas podem vir a ser trabalhadas de diversas formas e em qualquer idade. É preciso que o professor seja reflexivo, criativo e aguace o pensamento dos educandos com a ludicidade mediante jogos, recreações e atividades prazerosas que envolvam conteúdo, disciplina e aprendizagem.

Metodologia

O presente artigo dispõe de um estudo de caráter qualitativo do tipo bibliográfica, mediante estudos e referenciais em artigos publicados e autores renomados no assunto em cheque. Uma vez que ao fundamentar o artigo, seu argumento deve estar dentro de uma proposta verídica e de ampliação real ao que se diz respeito a uma proposta educativa fundamental para uma nova perspectiva de ensino em um novo campo de aprendizagem.

O campo de pesquisa sai de dentro de um espaço educacional diferente e inovador do habitual, que é o ensino da EJA por intermédio da ludicidade. Onde ocorreu um olhar analítico sobre o tema em questão, utilizando de instrumentos via digital para fomentar o artigo e cujo procedimento ocorreu através de orientações e pesquisas de referenciais.

Considerações Finais

O ensino da EJA é uma modalidade que requer bastante atenção e adaptação para o educador, visto que sua perspectiva de aprendizagem são alunos que de uma maneira ou de

outra não concluíram o processo de aprendizagem na idade certa, e trazem consigo uma certa defasagem e cansaço ao se submeterem uma nova rotina em suas vidas.

A proposta do artigo explanado e informar e orientar o educador uma nova possibilidade de ensino que irá chamar a atenção dos seus alunos para o ensino. Vários fatores são considerados empecilhos para a aprendizagem dos alunos da EJA, mas quando o educador torna todo o conteúdo um momento prazeroso e dinâmico, a aprendizagem flui de forma espontânea e de fácil percepção aos olhos dos aprendentes.

Atividades lúdicas com recursos pedagógicos disponibilizados aos alunos podem ocorrer desde um simples corte e colagem como uma proposta de formação de palavras, mediante sílabas recortadas acompanhadas de uma imagem identificando a inicial da figura, assim como atividades motivacionais, como a escrita do nome deles com brincadeiras envolvendo alfabeto móvel, ilustrado ou visual. Assim como trazer ao ensino da matemática atividades diferenciadas ao cotidiano dos alunos, como a possibilidade de contar e registrar por meio de dinâmicas, ditados dentre outros.

A resolução do artigo serve de estímulo aos educadores que pesquisam sempre novas metodologias para a sala de aula, e dentro de tudo que foi explanado no presente estudo, se demonstra uma ferramenta para facilitar ainda mais a aprendizagem dos alunos da EJA.

Referências

BELEZA & NOGUEIRA. **Contexto Histórico da Educação de Jovens e Adultos no Brasil**. RECH- Revista de Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem-estar. ISSN 2594-8806. Ano 4 vol. IV, Número 2, Jul- Dez, 2020, P. 107-126. Disponível em: <https://www.periodicos.ufam.edu.br/index.php/rech/article/view/7958/5665>

CASEIRA, Pereira. **História da educação de jovens e adultos: encontros com a educação popular**. 2016, p. 02.
Disponível em: https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/caseira_pereira.pdf

LIBÂNIO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994. & NETTO, S. P. **Psicologia da aprendizagem e do ensino**. São Paulo: Pedagógica e Universitária: São Paulo: EDUSP, 1987. Disponível: <http://bdta.ufra.edu.br/jspui/bitstream/123456789/594/1/A%20import%C3%A2ncia%20da%20metodologia%20do%20C3%BA%20adico%20na%20EJA%20no%20processo%20de%20ensino%20e%20aprendizagem.pdf>

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Salvador: GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2002. (Coletânea Educação e Ludicidade – Ensaios 02). *in*: MASSA. Monica

de Souza. **Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito**, APRENDER - Cad. de Filosofia e Psic. da Educação Vitória da Conquista Ano IX n. 15 p.111-130 2015. Disponível em: <file:///C:/Users/Patricio/Downloads/2460-Texto%20do%20artigo-4059-1-10-20171221.pdf>

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança-imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Falar Editores, 1978. *Apud* TONUS. Loraci Hofmann. 2008. **O lúdico e sua importância na educação de jovens e adultos**. Synergismus scyentifica UTFPR, Pato Branco ,03(2-3). Disponível em: <http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/SysScy/article/viewFile/416/210>

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do Educador**. 6ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes,1997. Disponível em: https://alb.org.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais16/sem01pdf/sm01ss04_08.pdf

Como citar este artigo (Formato ABNT):

FAGUNDES, Paula Wanessa Alves; MENEZES, Aurelania Maria de Carvalho. A Ludicidade como Instrumento de Incentivo e Aprendizagem na Modalidade EJA - Ensino de Jovens e Adultos. **Id on Line Rev. Psic.**, Dezembro/2021, vol.15, n.58, p. 58-66, ISSN: 1981-1179.

Recebido: 30/10/2021;

Aceito 05/11/2021;

Publicado em: 30/12/2021.