



PRÁTICAS PEDAGÓGICAS PARA A EJA: BUSCANDO CAMINHOS

PEDAGOGICAL PRACTICES FOR EJA: SEARCHING PATHS

Maria Carolina C. Cunha Carneiroⁱ

Daniella Barbosa Buttlerⁱⁱ

Cássia Regina Gonçalves dos Santosⁱⁱⁱ

RESUMO – Desde a implementação da Base Nacional Comum Curricular (2018), que estabelece as aprendizagens essenciais a serem desenvolvidas na escola básica, muito têm se falado sobre a mudança de postura, tanto do professor na gestão de suas aulas, bem como dos estudantes, com a ênfase no protagonismo estudantil. É mais premente ainda pensar, que todo este contexto está alicerçado no desenvolvimento de competências e habilidades. Neste sentido, a busca por estratégias e metodologias alternativas que complementam o material em sala de aula e estimulem a participação dos estudantes é fundamental. Sendo assim, o objetivo deste trabalho é investigar, a partir de uma pesquisa bibliográfica, a criação de materiais pedagógicos que possam contribuir para o desenvolvimento das competências explicitadas na BNCC, bem como auxiliar na recomposição das aprendizagens comprometidas ao longo da trajetória escolar. Esta proposta se insere no

contexto da ludicidade, da inserção dos jogos e brincadeiras para a Educação de Jovens e Adultos.

PALAVRAS-CHAVE: EJA, materiais didático-pedagógicos, lúdico.

ABSTRACT-Since the implementation of the National Common Curricular Base (2018), which establishes the essential learning to be developed in basic schools, much has been said about changing the attitude, both of the teacher in managing their classes, as well as of the students, with the emphasis on student protagonism. It is even more pressing to think that this entire context is based on the development of skills and abilities. In this sense, the search for alternative strategies and methodologies that complement the material in the classroom and encourage student participation is essential. Therefore, the objective of this work is to investigate, based on bibliographical research, the



creation of pedagogical materials that can contribute to the development of the skills explained in the BNCC, as well as assist in the recomposition of learning committed throughout the school trajectory. This proposal is inserted in the context of

playfulness, the inclusion of games and jokes in Youth and Adult Education.

KEYWORDS: EJA, teaching-pedagogical materials, playful.

Introdução

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece as aprendizagens essenciais que os estudantes devem desenvolver a partir dos três pilares: igualdade, diversidade e equidade.

Para isso, o documento se estrutura de modo a explicitar as “competências que devem ser desenvolvidas ao longo de toda a Educação Básica e em cada etapa da escolaridade, como expressão dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento de todos os estudantes” (BRASIL, 2018, p. 23).

Neste contexto, apresenta-se como mote o ensino por competências, ou seja, competências gerais que todo e qualquer estudante deverá desenvolver ao longo da educação básica, bem como competências específicas de cada área do conhecimento, e atreladas a elas, um conjunto de variadas habilidades. A BNCC é um documento público que pode ser consultado a qualquer momento e que deve servir de parâmetro para professores e gestores.

No documento, ressalta-se ainda que os(as) estudantes devem ser protagonistas e sujeitos ativos na busca pelo conhecimento. Ademais, a educação integral que o documento menciona, tem como propósito o desenvolvimento

humano, de maneira global, que visa privilegiar suas dimensões intelectual, física, afetiva, social, ética, moral e simbólica (BRASIL, 2018).

A BNCC foi escrita pensando nos estudantes da educação básica e, apesar de ser utilizada como referência na produção de conteúdos didáticos, a Base não contempla, especificamente, o público da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Em consonância, Carvalho et. al. (2020) destaca que não foram levadas em consideração as peculiaridades e nem as realidades locais desse público. Assim, elucidam que:

[...] o grande desafio do trabalho com alunos adultos, cientes de suas experiências de vida e saberes construídos por meio de vivências e conhecimentos próprios, seja a recepção dos currículos propostos pela base voltados para o público que frequenta a escola no tempo concebido como regular. (CARVALHO et al., 2020, p.52).

Ademais, os conteúdos produzidos para a EJA correm o risco de terem forma e linguagem “infantilizados”.

Na linha de nossas reflexões não podemos deixar de destacar a relevância sobre como o desenvolvimento da



ludicidade na educação pode contribuir no processo de protagonismo estudantil. Em outras palavras, buscar o entendimento mais aprofundado sobre ludicidade no processo de ensino-aprendizagem é fundamental.

E, sim, podemos falar em ludicidade, jogos e brincadeiras para potencializar a educação de jovens e adultos. Trabalhar o lúdico e a brincadeira na EJA é uma abordagem pedagógica que visa tornar o processo pedagógico mais dinâmico, prazeroso e significativo.

Nessa vertente, para Rau (2012) a ludicidade é um conhecimento fundamental ao profissional de educação, para que possa construir suas práticas pedagógicas levando em consideração diferentes contextos e realidades nas quais os estudantes estão inseridos. Neste trabalho, a proposta é contemplar a EJA de maneira a propor e incentivar que a ludicidade esteja presente em práticas de sala de aula.

Com efeito, Rau (2012, p.28) elucida que:

a formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

Paralelamente, Rau (2012, p.31) salienta que “ensinar por meio da

ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referenciais da própria vida do sujeito”. De fato, é necessário o uso de diversos recursos pedagógicos que considerem as diferentes formas de aprendizagem dos estudantes.

Ao incorporar atividades lúdicas e brincadeiras no ensino para jovens e adultos, é possível estimular a criatividade, a imaginação, atualizar a memória e desenvolver pensamento crítico, além de aprimorar a noção de cooperação e disciplina, quando realizados em grupos. Todos esses quesitos, além de promover a interação social, ajuda no desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Assim, refletir sobre qualidade e coerência dos materiais pedagógicos é fundamental para a atuação docente. Os professores e professoras “precisam ter apoio para a tomada de decisões e protagonismo para produzir materiais que façam sentido para a prática pedagógica” (BRASIL, 2022, p.87).

Existem diversas formas de trabalhar o lúdico e a brincadeira na educação de jovens e adultos. Uma delas é utilizar jogos educativos, que podem abordar diferentes conteúdos de forma desafiadora.

Neste contexto, a questão norteadora desta pesquisa é:

Quais as contribuições que o uso de materiais didático- pedagógicos, na perspectiva de propostas pedagógicas lúdicas, podem trazer ao processo de



ensino-aprendizagem, na educação de jovens e adultos?

A partir dessa questão, estabelecemos como hipótese de trabalho:

É inegável a porção motivadora que existe ao usar a ludicidade no espaço escolar. O lúdico pode, sem dúvida, contribuir para a aprendizagem. O uso do lúdico como uma via de trabalho pode ser uma ótima oportunidade para incentivar o protagonismo estudantil, bem como para revisar ou trabalhar novos conteúdos, na tentativa de recompor as aprendizagens tão comprometidas desde o período pandêmico.

Os jogos e as brincadeiras trazem em si uma historicidade e foram construídos em tempos e espaços que lhe conferem visões de mundo, organização social, hierarquias. Nesse sentido, os jogos e as brincadeiras, para além da sua função lúdica, possibilita também a compreensão do momento em que foram construídos. Isso significa apontar que, para além do desenvolvimento da criatividade, da possibilidade de interação entre pessoas, eles também permitem a interpretação, a leitura de realidades, apresentadas a partir de suas configurações.

Portanto, o resultado não é a atividade lúdica em si. Toda a ação tem começo, meio e fim e, neste ínterim, pode-se ter um resultado ou comportamento inusitado. Os entraves encontrados nos momentos de brincadeiras, ou em um jogo, podem resultar na busca de soluções criativas, incentivar a resolução de problemas, para além da procura pelo entendimento das

minúcias da brincadeira. O papel do professor é fundamental na mediação. A capacidade motivacional do lúdico deve ser proposta e mediada pelo educador que buscará desafiar os estudantes na medida de suas potencialidades.

As atividades lúdicas despertam o interesse dos alunos e nós precisamos nos apropriar e compreender as brechas propositivas que elas nos trazem. Um jogo, por exemplo, possui regras e quase sempre um é eliminado, porque o objetivo principal do participante é vencer. Sendo assim, o lúdico pode ser uma rica oportunidade para trabalhar as habilidades socioemocionais, bem como questões relacionadas aos conteúdos dos componentes curriculares abordados na EJA.

Objetivo geral

Investigar materiais didáticos-pedagógicos que possam contribuir no processo de ensino-aprendizagem na EJA.

Justificativa

Toda e qualquer aprendizagem, seja em sala de aula, seja fora dela, precisa do envolvimento de toda a comunidade escolar. Neste sentido, professores e professoras podem e devem contribuir mediando conhecimentos e proporcionando situações de trabalho coletivo, a disciplinaridade e interdisciplinaridade (envolvendo, por exemplo, as múltiplas áreas de conhecimento, como Matemática, História, Sociologia, Língua Portuguesa,



Filosofia, Geografia, Ciências), a fim de possibilitar um ambiente propício à construção de conhecimentos pelos estudantes.

Para ampliar as possibilidades em sala de aula, a busca por estratégias e metodologias alternativas que complementam o material em sala de aula e estimulem a participação dos estudantes é fundamental.

Desta forma, pensamos na via do lúdico como um caminho para alcançar tal propósito.

Os espaços educacionais são e devem ser propulsores de novos aprendizados e estimuladores da curiosidade.

E para que esse aprendizado ocorra em todas as idades, é necessário a mediação de outros indivíduos, outros instrumentos e seus significados. Na teoria histórico-cultural, os instrumentos são funções que regulam as ações sobre os objetos. No entanto:

De maneira geral, o que percebemos nesses cinco trabalhos é que a visão do sujeito jovem / adulto ainda está muito ligada à compreensão da categoria de sujeito trabalhador, sendo esta característica o principal argumento para apontar as especificidades dos sujeitos da EJA em relação aos outros sujeitos envolvidos nos demais processos educativos, que não a EJA. (SOARES, 2011, p. 64).

O fato do estudante da EJA ser, em sua grande maioria, um trabalhador, geralmente não é visto como um sujeito que se enquadre em um ambiente lúdico.

Apresentado esse contexto de público trabalhador, da EJA, é viável perceber o trato pedagógico que as escolas oferecem para essa modalidade. Na teoria histórico-cultural, o mais importante no desenvolvimento é a relação mediadora.

O trabalho com jogos exige pesquisa, conhecimento, espírito lúdico do professor. Os jogos, trabalhados com objetivos claros, embasados em temas podem ser um meio utilizado para proporcionar um ambiente desafiador, agradável e humano. Para tal, é fundamental que o professor esteja aberto para explorar novas estratégias e ser flexível em relação aos seus métodos. Ao explorar o mundo dos jogos e brincadeiras, vai descobrir que a ludicidade é um recurso valioso para engajar o aluno no próprio aprendizado.

Assim,

é necessário a efetiva participação de professores e gestores envolvidos direta ou indiretamente com essa modalidade educativa, considerando a importância da relação dialógica entre o conhecimento científico e o popular, como um pressuposto para o ensino-aprendizagem de alunos que buscam na escola uma segunda chance de retomar os estudos. Cidadãos estes com identidade linguística, étnica, social e cultural que não devem ser desprezados na construção de seu próprio currículo. (CARVALHO et al., 2020, p.61)

O docente precisa se planejar para trabalhar a partir dos interesses dos alunos e satisfazendo suas necessidades de aprendizagem. Assim o educador da EJA



na contemporaneidade deve sempre considerar todo contexto social, familiar e profissional de seus discentes em suas práticas, refletir se as metodologias utilizadas são de fato adequadas para eles.

Metodologia

Este artigo foi desenvolvido por meio de pesquisas exploratórias e bibliográficas, como Rau (2012), Brasil (2022), Soares (2011), Carvalho et al. (2020), Vygotsky (2007), Gadotti (2013), Freire (1989). A pesquisa bibliográfica é aquela feita a partir de leituras em livros, revistas e internet para uma melhor compreensão do tema. A partir de conhecimentos já estudados, buscamos analisar os textos para responder nosso problema do objeto de estudo e comprovar nossas hipóteses.

A pesquisa exploratória e bibliográfica é fundamental para compreender a atividade lúdica e para utilizá-la como recurso pedagógico, pois, de posse desse conhecimento, o professor pode intervir de modo efetivo no processo de aquisição de conhecimento e na busca de subsídios que atendam as reais necessidades dos alunos.

Referencial teórico

Jogos na educação

Para pensarmos na implementação da ludicidade na escola, é preciso pensar nas nossas concepções de lúdico e pensar em como foi nossa história de vida em relação ao brincar na infância. Como percebemos os jogos e as brincadeiras atualmente? O

quanto nos sentimos à vontade para lidar com instrumentos dessa natureza? É necessário como professores observar se temos habilidade e vontade de inserir esses elementos em nossa prática pedagógica. Isso porque um jogo mal desenvolvido ou feito com pouco empenho pode ter um efeito contrário do objetivo. Planejamento e avaliação são elementos importantes na ludicidade dentro da escola.

As atividades lúdicas desenvolvidas no espaço escolar precisam ser idealizadas e planejadas antes de serem executadas. É necessário ter métodos de aproximação dos alunos, com perguntas norteadoras e com avaliação diagnóstica. É necessário mapear as possíveis dificuldades ou capacidades já desenvolvidas. Devemos prestar atenção a alguns elementos como: o ambiente necessário existe? Os materiais são compatíveis com a idade; todos conseguirão participar das rodadas? Em relação ao processo avaliativo, a avaliação é uma prática pedagógica ligada ao planejamento. Avaliar é um processo que consiste em uma análise do que se aprendeu ou não, do que foi positivo ou negativo no que se realizou.

Ao utilizar a ludicidade dentro da escola, saímos do papel cristalizado de professor como detentor do saber e migramos para um papel de mediador do processo de ensino-aprendizagem. Promovemos a criatividade, a responsabilidade e o dinamismo que os olhos dos alunos pedem.

Alguns estudiosos designam o século XXI como o século da ludicidade, haja



vista termos hoje cursos como o de Jogos Digitais. Convivemos em tempos em que diversão, lazer e entretenimento expõem-se como qualidades e quantidades muito pesquisadas pela sociedade.

Ao ampliarmos nosso contexto para a modalidade EJA, o lúdico deve ser aplicado levando em consideração todas as características que compõem o perfil desses alunos. Na maioria das vezes são pessoas que chegam cansadas, entediadas pelo trabalho diário. É necessário que as atividades lúdicas sejam adaptadas, de acordo com a faixa etária, para não se tornarem atividades infantilizadas.

Não podemos considerar que o adulto reaprenda a brincar, independentemente da idade. Porém, fica sob a responsabilidade do professor, fazer com que seus métodos se tornem eficientes para atender a especificidade de cada aluno, sem cometer o erro de ensinar apenas a quem tem mais facilidade para aprender, o que requer constante reflexão da prática pedagógica.

Pode ser que algumas atividades sejam adaptadas. Seja como for, a ludicidade pode ser trabalhada em todas as fases da vida, visto que quando o ser humano se desenvolve cresce com ele suas responsabilidades e perspectivas de vida.

O ambiente lúdico é o campo fértil para que a aprendizagem significativa ocorra. A comunidade é um produto de interações. Hoje, não vemos mais o aluno como um aprendiz de conteúdo isoladamente. A Educação Integral busca garantir o desenvolvimento humano em todas as

suas dimensões: intelectual, física, afetiva, social e cultural. Para isso, pressupõe a construção permanente de um projeto educativo compartilhado por gestores, professores, estudantes, famílias e comunidades locais.

O lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento humanístico e integral do indivíduo. Sendo assim, um espaço propício, uma comunidade integradora, todos munidos de ferramentas que permitam o jogo, a expressão da criatividade, a metodologia ativa, a gamificação, locados em um ambiente lúdico, não há como negar a ocorrência de uma aprendizagem de fato. Jogos e brincadeiras colaboram para a apreensão de conceitos e para o aprendizado global.

A ludicidade abrange os jogos, as brincadeiras em suas atividades no processo de ensino -aprendizagem e ao anexar esses elementos processo de ensino da EJA proporcionamos situações que desafiam o aluno a querer desenvolver os conhecimentos propostos pelo educador de maneira prática no seu tempo, pois cada pessoa possui um tempo de resposta no aprendizado e isso deve ser levado em consideração pelo corpo docente.

Assim surgiu o conceito da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que pretendia entender o processo de aprendizagem e foi definido por Vygotsky (2007, p. 97) como,



[...] a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes.

Segundo o autor, o desenvolvimento efetivo, ou desenvolvimento real, são funções já amadurecidas no indivíduo, aquilo que ele já consegue resolver de forma independente, produto do desenvolvimento. Já a área de desenvolvimento potencial (ou ZDP), compreende as funções que ainda estão em processo de maturação, e que necessitam de assistência de adultos para que sejam efetivamente desenvolvidas (VYGOTSKY, 2007). E essa diferença entre essas duas pontas nos mostram a diversidade que pode haver em uma sala de aula.

Entender quais os fatores que impulsionam a aprendizagem na EJA exigem necessariamente compreender as especificidades desse público e de que modo as experiências trazidas por eles colaboram para o enriquecimento do processo educativo.

“A educação de Adultos deve ser também uma educação em direitos humanos. Para isso, é fundamental que os conteúdos, os materiais e as metodologias utilizadas levem em conta esses direitos e os programas propiciem um ambiente capaz de vivenciá-los” (GADOTTI, 2013,

p.25). Todos os saberes adquiridos ao longo da vida, mesmo que fora do âmbito da escolarização formal, se constituem em aprendizagens significativas que contribuem para a construção do conhecimento.

Além de considerar as bases teóricas e práticas, o professor precisa mergulhar no contexto local e pensar que Paulo Freire ressalta a importância da leitura do mundo como instrumento da investigação da realidade: A leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele. (FREIRE, 1989, p. 9).

Criar um jogo para ser utilizado como ferramenta didática constituiu-se, por si, em uma atividade educativa coletiva protagonizada pelos professores e alunos, buscando, então, identificar os pontos fracos e as devidas mudanças visando dar coerência à rotina ação-reflexão-ação.

Freire (2002) critica a ideia de que ensinar é transmitir conhecimento. Para ele é fundamental o entendimento de que o professor deve atuar como um agente dialógico na criação, recriação e significação de conhecimentos.

Discussão

O material didático é um recurso pedagógico que ocupa um espaço fundamental no processo de ensino-aprendizagem, além da interação, é uma ferramenta potencializadora.

A falta de atenção e concentração interfere na aprendizagem. Alunos da EJA



têm motivos que podem impactar o interesse. É preciso motivar e despertar esse interesse para a atividade que terá que realizar. É possível exercitar essa habilidade através de atividades que estimulem, gradualmente, o aumento da atenção. Jogos, pintura, colagem, recorte, visualização de objetos diferentes dentro de um conjunto são atividades que auxiliam no desenvolvimento da atenção e concentração.

Desta forma, serão elencados alguns exemplos de práticas envolvendo o uso de materiais didático-pedagógicos lúdicos que podem proporcionar contribuições relevantes ao processo de ensino-aprendizagem na educação de jovens e adultos

Na área de humanas, os jogos proporcionam uma forma divertida e interativa de aprender e praticar os conceitos gramaticais e vocabulário da língua, tornando o aprendizado mais envolvente e motivador para os estudantes.

O jogo de mímica sobre as expressões idiomáticas, por exemplo, pode ser utilizado para trabalhar vocabulário da língua portuguesa sem um material didático pedagógico propriamente dito, mas sem dúvida dentro de uma perspectiva lúdica. Expressões idiomáticas selecionadas como “Empurrar com a barriga, Pegar no pé, Conhecer como a palma da mão, Dar as costas, Custar os

olhos da cara, Apunhalar pelas costas, Ficar de boca aberta, Dar uma mão, Dar com o nariz na porta, Cruzar os braços, Ser cabeça aberta, Ser cabeça de vento” são construções peculiares da língua portuguesa que podem de modo leve e agradável serem usadas para falar do conteúdo que permeia gramática e literatura como sentido denotativo e conotativo das palavras dentro da semântica.

A música é um recurso lúdico e sonoro. A música “O show das preposições”¹ pode ser usado para praticar o conteúdo morfológico, como preposições, e mostrar aos alunos uma outra faceta para a prática desse conteúdo tão temido por todos. As melodias ficam gravadas com muito mais facilidade em nossa mente. Por isso, levar uma música de um conteúdo complexo é uma estratégia para fazer com que o aluno use a música para estudar esses conectivos.

Vygotsky (2007) considerou três zonas de desenvolvimento: real (aquilo que se faz sozinho), potencial (o que pode se fazer com auxílio de uma outra pessoa mais conhecedora do conteúdo) e proximal (o que está em desenvolvimento). Trabalhar os elementos da linguagem musical, a fim de compreender a estrutura de um conteúdo é uma forma musical de produzir certo sentido, ainda que em diferentes momentos, respeitando o

¹ Show das Preposições
<https://www.youtube.com/watch?v=2zGnV2uxYJQ>



desenvolvimento de cada aluno. A educação musical na perspectiva vygotskiana, histórico-cultural, concebe a música como uma atividade educativa calcada na intertextualidade, como esse exemplo que se relaciona com a música da Anita “Prepara”. Dificilmente os alunos não conheceriam uma música tão popular como essa. Tal experiência, vivência, emoção contribuem para o desenvolvimento de competências e habilidades, proporcionando a aprendizagem de forma efetiva.

A BNCC (BRASIL, 2018) aborda a variação linguística em diferentes séries e foca esse estudo da língua nas diversas situações de uso. O documento suscita uma reeducação sociolinguística que retira o foco do “erro e acerto” e apresenta caminhos para o desenvolvimento de habilidades e competências. Uma forma de trabalhar esta questão, seria a aplicação de uma atividade lúdica para o professor propor a uma turma de EJA é perguntar se alguém já ouviu ou já falou “véio”, “muié”, “nois”, “pao francês”, “pão de sal”. Essa atividade se debruça na habilidade EF69LP55 que consiste em: reconhecer as variedades da língua falada, o conceito de norma-padrão e o de preconceito linguístico, pode ser uma entre outras que trata da variação linguística. Sabemos que a BNCC não contempla a EJA e isso acaba se tornando um problema, já que a habilidade EF69LP55 postula nos alunos da educação básica e se baseia apenas em crianças e adolescentes. Portanto, existe

uma necessidade de adequação desse documento à EJA. A habilidade EF69LP55 deve ser adaptada para os alunos jovens e adultos.

Um jogo de memória com o levantamento de palavras com a ajuda dos próprios alunos é um modo de colocar o aluno como protagonista na discussão desse tema atual e relevante. No Sudeste do Brasil, usamos a palavra “Mandioca”, enquanto no Norte e Nordeste usa-se “macaxeira” e no Sul, “aipim”. No Sudeste usamos “abóbora”, enquanto no Nordeste usa-se “jerimum”. Assim tantas outras palavras que podem aparecer por meio de uma chuva de ideias e os próprios alunos elencam na lousa, numa escrita coletiva ou com o professor como escriba. Caso os alunos não conheçam essa variante linguística, eles podem fazer a pesquisa em sites de busca.

Para esta proposta os alunos precisam estar familiarizados com o jogo de memória, conhecer as características e regras básicas. Cabe também uma discussão com a turma sobre a questão geográfica do nosso país. Como o Brasil é um país de dimensão continental, esse tipo de variação linguística é comum, e tange muito as diferenças de falas entre as regiões. Existem quatro tipos de variantes linguísticas: as variações diatópicas (geográficas), variações diacrônicas (históricas), variações diastráticas (grupos sociais), variações diafásicas (formal x informal).

Esse mote de variação diatópica é um momento para aproveitar e abordar outras



variantes como a variação diacrônica “você”. Essa palavra passou por muitas fases como “vossa mercê”, “vossemecê”, “vosmecê”, “vancê”, “vc”. Como também a variação distrática e trazer essa discussão das profissões como advogados, médicos, contadores, tecnólogos de logística, professores. Como ainda a variação diafásica que é aquela que trata da linguagem formal e informal: “Fala, garoto! Beleza?”; “Rola um cinema hoje?”.

A atividade do jogo de memória é indicada principalmente para a variante diatópica (geográfica). Com pedaços de papel cortado em quadrados iguais, a atividade se iniciará com todo o grupo em roda de conversa na própria sala, depois, para a divisão da proposta em pequenos grupos. É uma atividade de pesquisa e autoral, em que os próprios alunos vão confeccionar o jogo e jogar.

Ao término da aula, a discussão se reverberará no tema “Adequação linguística”. Trata-se do princípio segundo o qual não se fala mais em “certo” ou “errado” na avaliação de uma determinada variedade linguística. Fala-se, pois, se a variedade em questão é adequada ou não à situação comunicativa (contexto) em que ela se manifesta.

Na área de Ciências Exatas é possível trabalhar, por exemplo, na temática de educação financeira, com atividades envolvendo roteiros didáticos, como na pesquisa de Santos, Santos e Rodrigues (2021). Num primeiro momento, os estudantes foram incentivados a refletir sobre suas escolhas em relação aos

recursos financeiros, ao responder à pergunta “Será que é disso que eu necessito?” A partir das reflexões, assistiram vídeos de pessoas e celebridades que eram ricas, mas não souberam administrar a riqueza e por isso perderam tudo. Finalmente, concluíram com uma reflexão em relação ao consumo e ao consumismo, abordando-se a teoria dos 5Rs: reduzir, repensar, reutilizar, reciclar e recusar. (SANTOS, SANTOS E RODRIGUES, 2021). Nesta perspectiva de trabalho com roteiros de atividades, os estudantes foram desafiados a elaborar planilhas com suas despesas e receitas, verificando, se gastavam mais do que ganhavam de salário, e o que demandava mais recursos no consumo na sua correlação dos gastos. Assim,

Em alguns casos, verificou-se que produtos financeiros, como o cheque especial, ocupavam um montante significativo da receita mensal, sendo este um tema de discussão sobre como as instituições financeiras oferecem créditos com alta taxa de juros, contribuindo para que as pessoas fiquem cada vez mais endividadas. Nessa oportunidade, foi possível também trabalhar o conteúdo de porcentagem, por meio do qual foi possível constatar que muitos não sabiam nem como utilizar a calculadora para cálculo de juros, por meio da função específica que qualquer calculadora possui. (SANTOS, SANTOS E RODRIGUES, 2021, p. 11)

Em um outro roteiro, as autoras propuseram uma forma de planejamento



como estratégia de organização de vida financeira, apresentando o PDCA (*Plan, Do, Check, Act*), uma ferramenta foi criada na década de 30 por Walter Shewhart, e possui quatro etapas conforme suas siglas: Planejar, Executar, Checar e Agir. (SANTOS, SANTOS E RODRIGUES, 2021). Puderam, desta forma, trabalhar conteúdos matemáticos importantes, como porcentagem, juros, regra de três, entre outros.

Ainda, na perspectiva de trabalho com a Matemática, a pesquisa de Braga e Sá (2015), pesquisa de natureza qualitativa, evidenciou práticas lúdicas com estudantes do segundo ano do ensino médio. Neste sentido, apontaram que:

A ludicidade pode ser aplicada por meio de atividades em que a Matemática possa ser evidenciada, a exemplo dos trabalhos que envolvem e exploram os conceitos de geometria, por meio da construção de maquetes, formas geométricas, entre outros, e o principal deles que é interpretar e compreender os mais diversos fenômenos do cotidiano dos educandos, que poderão analisar, interpretar e fazer a correlação entre a aprendizagem matemática e as suas vivências. O lúdico pode ser utilizado como alternativa para tornar as aulas de Matemática mais criativas, na construção de plantas baixas da sala de aula, da escola, de uma casa ou de um apartamento, entre uma infinidade de exemplos de uso desta ferramenta. Em muitos casos, os educadores matemáticos não utilizam tal ferramenta em decorrência de não dominarem esse tema, por não o conhecerem ou, mesmo, por não terem experiência com

a prática da ludicidade na Matemática (BRAGA e SÁ, 2015, p.4-5)

Ademais, de acordo com Fagundes e Meneses (2021, p.62),

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.

Nesta direção, a pesquisa de Scalabrin e Alves (2015) destaca uma proposta de alfabetização e desenvolvimento de processos críticos em uma sala de aula do P.E.J.A. (Programa de Educação de Jovens e Adultos), programa este de ação didático-pedagógica desenvolvido pela UNESP. A sala escolhida, localizada no município de Cândido Mota, no estado de São Paulo, contava com estudantes entre 35 e 72 anos. A partir da demanda dos próprios estudantes, que queriam conhecer textos literários para ampliarem seu horizonte de expectativa de leitura, escolheram trabalhar com contos de fadas, pois alguns estudantes relataram não conhecer este tipo de texto. Trabalharam



histórias como “Chapeuzinho Vermelho”, Os três porquinhos, de Joseph Jakobs (2013), e A verdadeira história dos três porquinhos, de Jon Scieszka (2005).

De fato, Scalabrin e Alves (2015, n.p.) evidenciam que:

Cada um defendeu seu ponto de vista e se questionou a respeito do porquê o Lobo “fez aquilo”. Para os adultos as questões relacionadas à necessidade e dificuldades da vida são bem evidentes. Frases do tipo - “Nossa é tão difícil ter uma casa e aí vem alguém e coloca ela abaixo” - mostram não somente que os adultos são mais relacionados ao material do que ao sentimental, mas, principalmente, que os mais velhos possuem um entendimento em relação à dificuldade de conquistar um bem, ou em ter uma casa, como no caso dos porquinhos.

Na área de História e Ciências humanas, em geral, utilizar da ludicidade é relevante, do ponto de vista do engajamento dos alunos e, também, caso seja bem aplicado, os jogos e atividades lúdicas podem facilitar o processo de ensino-aprendizado de conceitos e conteúdos em geral.

Recursos como jogos temáticos ou jogos que abordam temas históricos relevantes, são ferramentas importantes para o engajamento e o aprendizado. Por exemplo, o professor pode propor a criação de um jogo de tabuleiro sobre a Idade Média em que os alunos avançam no tabuleiro respondendo perguntas sobre esse período histórico. Isso permite

aprendizagem de forma divertida e interativa.

Além disso, ao pensarmos em jogos já existentes e reconhecidos, como a dama e o xadrez, algumas possibilidades se apresentam. Podem servir como estratégias para pesquisar mapas antigos, para verificar de onde surgiram as civilizações, e, como os contornos do mundo se modificaram desde então, porque e como se modificaram. É uma maneira efetiva de perceber contextos históricos, em que, todos os acontecimentos e transformações estão situados em tempos e espaços modificados pelo homem.

Outra opção é investigar qual a origem social de cada personagem destes jogos, e o porquê ocupam nos tabuleiros e nas sociedades espaços e funções distintas entre si. Por exemplo: qual a função do rei no jogo e na sociedade, qual a função do bispo. É possível, também, estudar conceitos ligados a categorias sociais e políticas, classes sociais, entre outras possibilidades.

É importante destacar que em todos os jogos que lidam com tempos e espaços históricos/geográficos, se faz necessário estabelecer conexões com a realidade dos alunos. Procurar contextualizar os conteúdos históricos e a vida cotidiana dos estudantes, de forma a tornar o aprendizado mais significativo e relevante para eles é sinônimo de utilização efetiva desses instrumentos - jogos e brincadeira - como elementos pedagógicos de grande valia para o público da EJA.



Nesta perspectiva, para Giacomini & Pereira (2018, p.15):

Jogar na aula de História é um belo exercício amoroso. Uma vez que pressupõe uma entrega ao movimento absoluto da brincadeira e que jogar implica um deslocamento. Um deslocamento do espaço, da ordem, das medidas, dos horários, das imposições disciplinares, das provas [...]

Por essas e outras razões também é viável propor ou criar atividades lúdicas a partir de dramatizações, encenações e produção de histórias em quadrinhos. Elas permitem que os estudantes se envolvam de forma criativa com os conteúdos históricos, estimulando a imaginação e a expressão oral e escrita.

A partir dessas atividades, pode-se resgatar a cultura local, regional, nacional, global e de outras etnias. Temos em mãos um vasto repertório de músicas populares, cantigas de roda e ciranda, que se tornam acervo vivo de rememoração e revisitação de culturas e tradições sociais. São, brincadeiras e atividades populares a serem transpostas para o universo dos jovens e adultos, que já possui experiência e inserção social.

Trazer à tona lendas e contos são formas interessantes de pensar universos de construção sociocultural de grupos e povos. Não há limites nem custos para a realização de tais atividades, além é claro, da vantagem da pesquisa.

Sugerimos que os educadores promovam debates e discussões. Os jogos e brincadeiras podem ser utilizados como

ponto de partida para debates e discussões em sala de aula. Escolha temas que fazem parte do presente, do cotidiano. Organize a sala de maneira que todos possam falar, na sua vez, e também, ouvir – como princípio básico para a argumentação. Após a realização das atividades lúdicas, reserve um tempo para que os estudantes compartilhem suas experiências, reflitam sobre os temas abordados e apresentem diferentes pontos de vista. Isso contribui para o desenvolvimento do pensamento crítico e da capacidade argumentativa dos estudantes.

É importante ressaltar que as atividades lúdicas devem ser planejadas de acordo com os objetivos de aprendizagem e os conteúdos a serem trabalhados. Além disso, é fundamental que o professor esteja preparado para mediar as atividades, estimulando a participação dos estudantes e promovendo a reflexão sobre os temas abordados.

Para o ensino de Geografia, por exemplo, existem várias opções de jogos e brincadeiras que podem ser usados na EJA (Educação de Jovens e Adultos). Algumas sugestões e exemplos seguem a seguir:

Jogo da Memória: pode ser adaptado um jogo da memória com cartas contendo imagens de diferentes elementos geográficos, como rios, montanhas, países etc. Os estudantes devem encontrar os pares corretos, associando a imagem ao seu respectivo nome ou localização. Não estamos falando apenas de associar Países as Capitais, como era feito em tempos anteriores, de educação bancária, e sim,



utilizar as palavras para efetivamente associar os termos e suas localizações, considerando a importância e a relevância que isso tem para o entendimento da disciplina. Por exemplo: rios voadores, se formam em que região do Brasil, para onde se deslocam. É possível usar mapas para consolidar os conceitos e demonstrar o fenômeno.

Outras sugestões possíveis:

- **Caça ao Tesouro Geográfico:** criar um mapa com pistas que levem os alunos a diferentes pontos geográficos importantes. Os alunos devem seguir as pistas e encontrar as respostas para as perguntas relacionadas a cada local. Essa atividade pode envolver pesquisa prévia e trabalho em equipe.

- **Jogo de Tabuleiro:** desenvolver um jogo de tabuleiro com perguntas e desafios relacionados a conceitos geográficos. Os alunos devem avançar no tabuleiro respondendo corretamente às perguntas para alcançar a vitória.

- **Jogo de Adivinhação:** criar cartões com pistas sobre diferentes lugares do mundo e dividir os alunos em equipes. Cada equipe deve fazer perguntas para tentar adivinhar o local correto. Esse jogo pode ser adaptado para diferentes níveis de dificuldade, dependendo do conhecimento prévio dos alunos.

- **Jogo de Palavras Cruzadas:** elabore palavras cruzadas com termos geográficos relevantes. Os alunos devem preencher as palavras corretamente, utilizando seus conhecimentos sobre o assunto.

Essas são apenas algumas sugestões de jogos e brincadeiras que podem ser utilizados no ensino de geografia para a EJA. Lembre-se de adaptar as atividades de acordo com o nível de conhecimento e interesse dos estudantes, tornando-as mais dinâmicas e interativas.

Como estamos lidando com a construção do raciocínio geográfico, como aponta a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), é necessário que as atividades, jogos e brincadeiras estejam articuladas a alguns princípios como: analogia, conexão, diferenciação, distribuição, extensão, localização e ordem. Todos prescritos e explicitados na BNCC.

Para Pereira (2013) o jogo didático possibilita a prática da ludicidade em todas as áreas e ensino, e isso não é diferente com as ciências naturais. Mesmo em se tratando da educação na modalidade da EJA, em que todos os atores trazem consigo experiências e vivências diversificadas, o letramento científico se faz necessário. Existe uma necessidade premente para os estudantes e para todos os humanos, buscarem novos conhecimentos para explicar fenômenos científicos e tirar conclusões baseadas em evidências sobre questões vivenciadas no cotidiano.

De fato, conforme Damasceno, Oliveira e Cardoso (2018, p.117) muito bem pontuam:

Na Educação de Jovens e Adultos é crucial que os professores busquem meios diferenciados de ensinar para que



os estudantes tenham uma aprendizagem mais significativa, de forma que façam uma relação entre o que aprenderam na escola e a sua realidade social.[...] A aprendizagem contextualizada faz com que o aluno passe a ser ativo no processo de ensino e aprendizagem, visto que levará em consideração os conhecimentos e informações que ele já possui.

Para viabilizar esse aprendizado, trazemos aqui algumas atividades que pode torná-lo prazeroso e efetivo, do ponto de vista da construção de conceitos e percepção de evidências científicas.

- **Jogos de tabuleiro:** Utilize jogos de tabuleiro temáticos de ciências, nos quais os alunos possam aprender conceitos científicos enquanto se divertem. Por exemplo, jogos que envolvam a classificação de animais, a cadeia alimentar ou o ciclo da água.

- **Experimentos práticos:** Realize experimentos simples e práticos em sala de aula, nos quais os alunos possam observar e vivenciar fenômenos científicos. Por exemplo, a realização de experiências com magnetismo, densidade ou reações químicas.

- **Caça ao tesouro científica:** Organize uma atividade de caça ao tesouro, na qual os alunos devem resolver enigmas e encontrar pistas relacionadas a conceitos científicos. Essa atividade pode ser realizada em grupo, estimulando a colaboração e o trabalho em equipe.

- **Simulações:** Promova simulações de situações científicas, como a construção de um ecossistema em

miniatura ou a simulação de uma reação química. Os alunos podem desempenhar diferentes papéis e vivenciar na prática os conceitos aprendidos.

Os jogos na área de ciências naturais, além de educativos, podem desenvolver também consciência social. Rosa (2015), propôs desenvolver com seus alunos “o jogo tabuleiro da dengue”. Nele, os alunos criam sistemas de avanço e recuo, perdas e ganhos a cada pergunta respondida acerca de prevenção, transmissão, cuidados, papel do poder público e da sociedade na erradicação do mosquito, período de maior infestação, entre outros.

As regras do jogo:

- 1- Escolha quem será o primeiro jogador;
- 2- O jogo deve seguir no sentido horário;
- 3- Cada jogador escolhe seu pião;
- 4- Cada jogador jogará o dado uma vez;
- 5- Os jogadores avançaram o número de casas conforme indicar o dado;
- 6- Os jogadores deverão estar atentos as indicações das casas do jogo, como: Volte uma casa, pergunta coringa.
- 7- Ganha o jogador que completar o percurso primeiro.

O objetivo do jogo é, a partir de uma proposta lúdica desenvolver assuntos importantes como a Dengue, levando assim atividade diferenciada para sala de aula (ROSA, 2015, p.32).

Ao utilizar jogos e brincadeiras no ensino de ciências para a EJA, é importante adaptar as atividades de acordo com as características e interesses dos



alunos. Além disso, é fundamental promover a reflexão e a discussão sobre os conceitos científicos abordados, para que os alunos possam relacionar o aprendizado lúdico com a teoria.

É importante destacar a pesquisa de Oliveira et al. (2018) sobre o uso de metodologias diferenciadas para o ensino de Biologia em escolas da modalidade de EJA em Santarém-PA. Foram aplicadas metodologias distintas em três turmas (metodologia tradicional; lúdica e tradicional/lúdica), sobre o tema “O núcleo”. Trabalharam com o uso de vídeo, uso de uma maquete com um núcleo para visualização, manipulação e familiarização da estrutura nuclear, bem como usaram um aplicativo educacional (célula versão 2.9.a1) que possibilita uma visão panorâmica tridimensional, conhecendo, de uma forma diferente, as estruturas e funções do núcleo. Ao final do estudo, a fim de avaliar a percepção dos estudantes sobre as metodologias, aplicaram um teste no qual revelaram que a melhor metodologia foi a mescla do tradicional/lúdico, a importância de se trabalhar com metodologias diversificadas no processo de ensino-aprendizagem.

De fato, enfatizamos na fala dos autores que “a inclusão de metodologias lúdicas foi capaz de estimular o raciocínio

na construção do conhecimento, além de propiciar um espaço de motivação, integração e prazer, enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem” (OLIVEIRA et al., 2018, p. 8).

Finalmente, para elucidar os fundamentos teóricos desta pesquisa, optamos pelo desenvolvimento de um mapa conceitual, que é um método gráfico de organização de sequência de informações e pensamento. Corroborando tal explicação, Cavellucci (2009, p.4) destaca que:

Os mapas conceituais representam uma síntese de determinado tema. Não existe uma única forma de representar um conhecimento ou uma estrutura conceitual, porque cada representação depende da estrutura cognitiva do autor da representação, da forma como ele percebe e representa o mundo, dos conceitos e relações escolhidos naquele contexto e do critério usado por ele para organizá-los

Desta forma, ao organizarmos um mapa conceitual, optamos pela seguinte estrutura:

1. EJA – centro do mapa.
2. Aspectos relevantes nas práticas de EJA (no topo).
3. Estratégias Diferenciadas para trabalho com a EJA em diversas unidades curriculares (nas laterais).

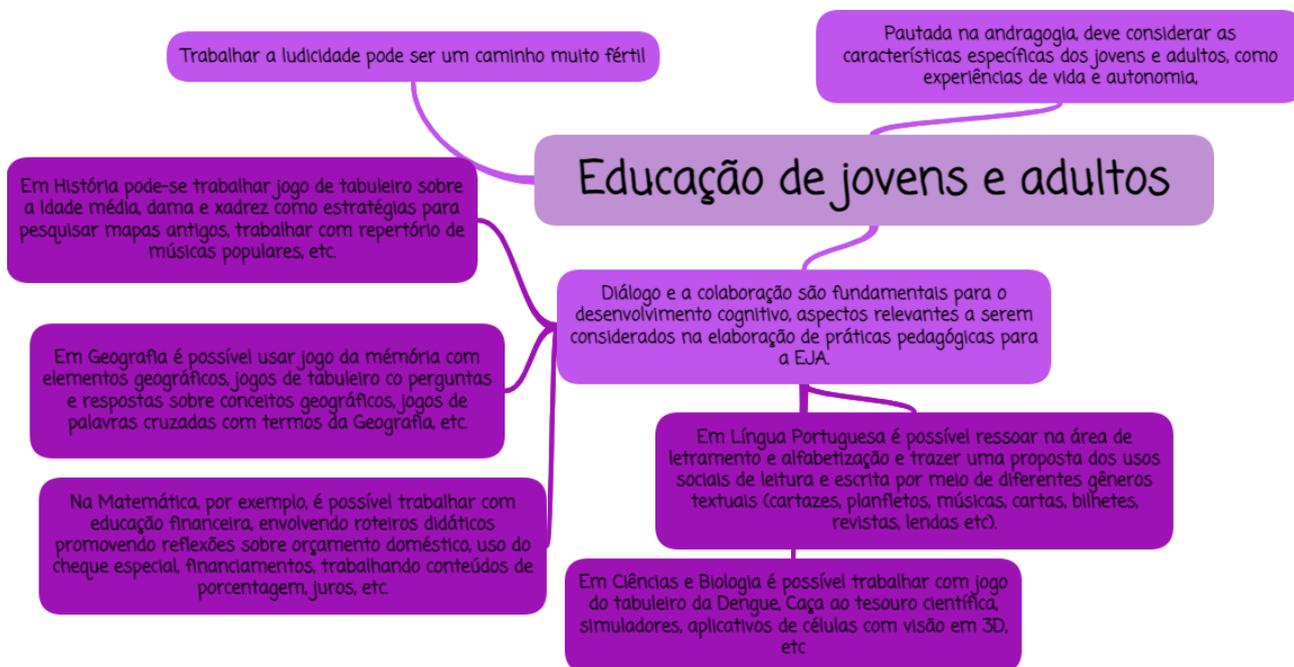


Figura 1

Mapa mental sobre as práticas pedagógicas na EJA

Quando trabalhamos com jogos, as pessoas aprendem rapidamente as regras do jogo, mas não sabem perder nem ganhar. Precisam vivenciar as duas situações para aprenderem a lidar, de forma adequada, com as emoções. Os jogos competitivos, quando bem trabalhados, contribuem para ensinar as crianças a trabalharem suas emoções, ajudando-as a internalizar conceitos que as ajudarão a lidar com seus sentimentos dentro de um contexto grupal, preparando-a para a vida em sociedade.

Considerações finais

De fato, evidenciamos o quanto ainda há de estigmas associados à aprendizagem na educação de jovens e adultos e neste

sentido, é muito importante contribuir para a criação/adaptação de novas possibilidades e estratégias de uso de materiais didáticos nas mais diversas áreas do conhecimento da EJA.

Destacamos, neste artigo, várias propostas lúdicas de trabalho, nas diversas áreas do conhecimento, que podem ser adaptadas a cada realidade escolar, a fim de contribuir no processo de ensino e aprendizagem.

Na modalidade EJA, o lúdico deve ser aplicado levando em consideração todas as características que compõe esse perfil discente, valorizando as experiências vividas pelos jovens e adultos que optam ou que estão de volta à escola.

LUMEN ET VIRTUS
REVISTA INTERDISCIPLINAR
DE CULTURA E IMAGEM

VOL. XIV N° 36 JULHO-DEZEMBRO/2023
ISSN 2177-2789



Portanto, é possível afirmar, em linhas gerais, que a discussão e reflexão para a elaboração desse artigo nos propiciou excelentes oportunidades para aprofundar, conjuntamente, professores

da IES e alunos da licenciatura, o entendimento do conceito de aprendizagem aplicado a estratégias didáticas como a ludicidade, especialmente para a modalidade de EJA.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRADE, Maria Eurácia Barreto; ESTRELA, Sineide Cerqueira. **Saberes e partilhas na educação de jovens, adultos e idosos**. Cruz das Almas, BA: EDUFRB, 2021.
- BRAGA, Maria Dalvirene; SÁ, Antônio Villar Marques. Resolução de problemas e atividades lúdicas contextualizados: estratégias de alunos do ensino médio. **XIV CIAEM-IACME**, Chiapas, México, 2015. Disponível em: https://xiv.ciaem-redumate.org/index.php/xiv_ciaem/xiv_ciaem/paper/view/1388/533. Acesso em 18/11/2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. MEC, 2018. Brasília, DF, 2018. Disponível em http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em 06 agosto de 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Guia de implementação dos currículos alinhados à BNCC para educação infantil e ensino fundamental**. MEC, Brasília, DF, 2022. Disponível em <https://observatorio.movimentopelabase.org.br/wp-content/uploads/2022/02/guia-de-implementacao-final.pdf>. Acesso em 06 agosto de 2023.
- CARVALHO, Kely Rejane Souza Anjos.; CARVALHO JÚNIOR, Ciro Ferreira de; SANTOS, Josileia Santana; SOUSA, Graciene Reis Trajetória, avanços e perspectivas da EJA face à BNCC. **Educação em Revista**, [S. l.], v. 21, n. 2, p. 51–64, 2020. DOI: 10.36311/2236-5192.2020.v21.n02.05.p51. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/educacaoemrevista/article/view/10008>. Acesso em: 6 ago. 2023.
- CAVELLUCCI, Lia Cristina Barata. **Mapas conceituais: uma breve revisão**. [S.l.: s.n.], [2009]. Disponível em: http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_4_projetos/conteudo/unidade_3/MEC_eix_o3-texto-MapasConceituais-UmaBreveRevis_o.pdf. Acesso em 16/11/2023.
- DAMASCENO, Adriana de Assis; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; CARDOSO, Márcia Regina Gonçalves Cardoso. “O ensino de matemática na educação de jovens e adultos: a importância da contextualização”, in **Cadernos da Fucamp**, v.17 n.29, p.112-124/2018. Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/1347/937> . Acesso em 16 de nov. 2023.
- DEZINHO, Ivonete. A importância do lúdico nas aulas de Matemática mesmo nos Anos Finais. **Revista Nova Escola**. 19/ 07/ 2022. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/21298/a-importancia-do-ludico-nas-aulas-de-matematica-mesmo-nos-anos-finais>. Acesso em 06 de agosto de 2023.



- DUPRAT, Maria Carolina. **Ludicidade e educação infantil**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2014.
- FACHIN, Odília. **Fundamentos de metodologia**. 5. ed.[rev.] São Paulo: Saraiva, 2006.
- 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. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/3309/5177>. Acesso em 16/11/2023.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989. (Coleção polêmicas do nosso tempo)
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia de Autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- GADOTTI, Moacir; ROMÃO, José E.(orgs). **Educação de jovens e adultos**: teoria, prática e proposta. São Paulo: Cortez, 2018.
- GADOTTI, Moacir. Direito à Educação de Adultos. **EJA em Debate**. Instituto Federal de Santa Catarina. Ano 2, n.2, Florianópolis: IFSC, 2013.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GIACOMINI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. (org.) “Flertando com o Caos”: **Os Jogos no Ensino de História**. In: **Jogos e Ensino de História**. UFRGS Editora, Rio Grande do Sul, 2018. p. 09 a 18.
- KISHIMOTO, TIZUKO MORCHIDA. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- KOCHE, José Carlos. **Fundamentos de metodologia científica**: teoria da ciência e iniciação à pesquisa. 34. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.
- MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sícoli.; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Penso, 2005.
- MIRANDA, Simão. **Oficina de ludicidade na escola**. Campinas: Papyrus, 2016.
- PEREIRA, Josiele Alves. **Introdução ao lúdico como recurso didático no ensino de ciências biológicas EJA**. 2012. Disponível em: <http://www.portaleducacao.com.br/educacao/artigos/20135/introducao-do-ludicocomo-recurso-didatico-no-ensino-de-ciencias-biologicas-eja#!8>. Acesso em: 22-11- 2023.
- PEREIRA, Rômulo Jorge; AGUIAR, Alexander Silva; SOUSA, Emilly Thaís Feitosa; HAGER, Adriane Xavier; AZEVEDO, Marcia Mourão Ramos. Avaliação de três metodologias de ensino em Biologia na modalidade EJA em escolas do município de Santarém-PA. **Revista Eletrônica de Educação da Faculdade Araguaia**, 13 N° 2: 1-10, 2018. Disponível em:



https://sipe.uniaraaguiaia.edu.br/index.php/REVISTAUNIARAGUAIA/article/view/660/pdf_152. Acesso em 19 nov. 2023.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. [livro eletrônico] Curitiba: Intersaberes, 2012. (Série Dimensões da Educação).

RODRIGUES. Sabrina Vale. *A Ludicidade no Ensino de Ciências*. UERJ, 2015.

ROSA. Sabrina Vale Rodrigues. **Ludicidade no Ensino de Ciências**. Monografia, (Departamento de Educação / Faculdade de Formação de Professores, UERJ). São Gonçalo, 2015. Disponível em:

<https://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/131016/svrr.2015.pdf>. Acesso em 21/11/2023

SCALABRIN, Graziela Angelita; ALVES, Ronaldo Cardoso. A importância da contação de história na educação de jovens e adultos. **Anais do 8º Congresso de extensão universitária da UNESP**, p. 1 - 4, 2015. Disponível em:

<https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/74336d08-9560-4a4f-b547-fe5fd164acb7/content>. Acesso em 16/11/2023

SOARES, Leôncio (org.). **Educação de Jovens e Adultos: o que revelam as pesquisas**. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

VERNAGLIA, Tais Verônica C. **Pesquisa qualitativa**. (s.d) Disponível em:

<https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/581071/4/Pesquisa%20Qualitativa.pdf>. Acesso em 06 de agosto de 2023.

VYGOTSKY, Liev Semiónovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo (SP): Martins Fontes 2007.

ⁱ Professora do Centro Universitário Senac _SP. Doutora em Educação (FE-USP), Mestra em Ensino de Matemática (PUC-SP) e Especialista em Planejamento, Implementação e Gestão da EAD (UFF-RJ). E-mail: maria.ccarneiro@sp.senac.br.

ⁱⁱ Professora do Centro Universitário Senac _SP. Doutora em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem (PUC-SP), Mestra Comunicação e Letras (Universidade Presbiteriana Mackenzie) e Especialista em Língua Inglesa (USP). E-mail: daniella.bbutler@sp.senac.br.

ⁱⁱⁱ Professora do Centro Universitário Senac _SP. Mestre em História Social pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Especialista em Metodologias do Ensino em Ciências Humanas pela USP/SP. E-mail: cassia.rgsantos@sp.senac.br