



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO *CAMPUS XIII*
LICENCIATURA EM LETRAS COM HABILITAÇÃO EM LÍNGUA PORTUGUESA E
LITERATURAS**

**ANA VALÉRIA DE OLIVEIRA MIRANDA
ALEX SOUZA BRANDÃO**

**OS JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EJA:
POTENCIALIDADES E DESAFIOS**

Itaberaba
01/2025

ANA VALÉRIA DE OLIVEIRA MIRANDA
ALEX SOUZA BRANDÃO

**OS JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EJA:
POTENCIALIDADES E DESAFIOS**

Monografia apresentada como Trabalho de Conclusão de Curso, ao curso de Licenciatura em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Literaturas, *Latu Sensu*, do Departamento de Educação - DEDC *campus XIII* – Itaberaba – Ba, como requisito final para obtenção de títulos de Letrólogos.

Orientadora: Dra. Iranice Carvalho da Silva

Itaberaba
01/2025

ANA VALÉRIA DE OLIVEIRA MIRANDA
ALEX SOUZA BRANDÃO

**OS JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EJA:
POTENCIALIDADES E DESAFIOS**

Monografia apresentada como Trabalho de Conclusão de Curso, ao curso de Licenciatura em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Literaturas, *Latu Senso*, do Departamento de Educação - DEDC *campus XIII* – Itaberaba – Ba, como requisito final para obtenção de títulos de Letrólogos.

Orientadora: Dra. Iranice Carvalho da Silva

Aprovado em _____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Jeovania Silva do Carmo

Profa. Dra. Luciana Sacramento Gonçalves Moreno

Profa. Dra. Iranice Carvalho da Silva

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	8
2.1	REFLEXÕES SOBRE A INTERSECÇÃO DO “JOGO” COM CULTURA E LINGUAGEM	8
2.2	A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS E SEUS PARÂMETROS	12
2.3	O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA	14
2.4	PERSPECTIVAS E DESAFIOS NA SALA DE AULA COM USO DE JOGOS	16
2.5	INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA E O OLHAR DO PROFESSOR COM RELAÇÃO AOS JOGOS NA TURMA DA EJA	19
3	RELAÇÃO ENTRE PROFESSOR E ALUNO NA PRÁTICA DO JOGO	21
3.1	ALUNOS DA EJA, QUEM SÃO ESSES ITINERANTES?	22
4	DISCUSSÃO DA EXPERIÊNCIA VIVIDA	23
5	O JOGO COMO METODOLOGIA, AÇÃO E REAÇÃO	26
5.1	JOGO: ACERTE O ALVO	27
5.2	JOGO: ESTOURE O BALÃO E ACERTE A PERGUNTA	28
5.3	JOGOS: “JOGO DE MEMÓRIA” E “BINGO DE PALAVRAS”	29
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
	REFERÊNCIAS	33

SUMÁRIO DE IMAGENS

Figura 01: Alunos no jogo "ACERTE O ALVO".....	27
Figura 02: Alunos no jogo "ACERTE O ALVO".....	28
Figura 03: Jogo: Estoure o balão.....	29
Figura 04: Alunos da EJA	30

OS JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EJA: POTENCIALIDADES E DESAFIOS

Ana Valéria de Oliveira Miranda¹

Alex Souza Brandão²

Dra. Iranice Carvalho da Silva³

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo compreender como o uso de jogos nas aulas de Língua Portuguesa, são uma importante estratégia pedagógica para leitura na Educação de Jovens e Adultos – EJA, destacando suas potencialidades e desafios no ensino. A pesquisa caracteriza-se como pesquisa de experiência vivida durante os estágios III e IV, realizando análises de cunho qualitativo, tendo como indivíduos participantes os jovens e adultos matriculados na EJA, da rede estadual e municipal, da cidade de Itaberaba -Ba, na Escola Municipal Gois Calmon e do Colégio Estadual Centenário. Como apoio teórico foi utilizado autores como: Paulo Freire (1996), (2001), Miguel G. Arroyo (2017), Johan Huizinga (2010), materiais como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (2023) além de outros. A pesquisa demonstrou a importância do jogo – uma das manifestações do lúdico que promove um aprendizado mais dinâmico, atrativo e significativo, ajudando a superar estigmas sociais e fomentar a inclusão educacional. A experiência prática com jogos mostrou ganhos no engajamento e aprimoramento na leitura e escrita, contribuindo na socialização e desenvolvimento cognitivo dos alunos, além de proporcionar um ambiente de ensino mais humanizado.

Palavras-chave: jogos; EJA; ludicidade; Língua Portuguesa.

ABSTRACT: This article aims to understand how the use of games in Portuguese language classes is an important pedagogical strategy for reading in Youth and Adult Education (EJA), highlighting their potential and challenges in teaching. The research is characterized as a study of the experience lived during internships III and IV, carrying out qualitative analyses, with young people and adults enrolled in the EJA, from the state and municipal network, in the city of Itaberaba -Ba, at the Gois Calmon Municipal School and the Centenário State College, as participants. Theoretical support was provided by authors such as Paulo Freire (1996), (2001), Miguel G. Arroyo (2017)

¹Graduanda em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Literatura pela Universidade do Estado da Bahia – UNEB, campus XIII, Itaberaba - Ba. E-mail: anavaleriamiranda19@gmail.com

²Graduado em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia – UNEB, campus XIII, Itaberaba – Ba, graduando em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Literatura pela mesma instituição. E-mail: lexbrand2@hotmail.com

³Possui graduação em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia - UNEB (1993), Especialização em Psicopedagogia pela Universidade Federal da Bahia – UFBA (1995), Mestrado em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2003) e Doutorado em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS (2010). Atualmente é professora Adjunta da Universidade do Estado da Bahia/UNEB, Campus XIII, onde desenvolve estudos e projetos de extensão sobre formação de professores nas relações com as Diferenças, com o Meio Ambiente e a Sustentabilidade da vida humana.

Johan Huizinga (2010), materials such as the National Education Guidelines and Bases Law (2023) and others. The research demonstrated the importance of games - one of the manifestations of play that promotes more dynamic, attractive and meaningful learning, helping to overcome social stigmas and foster educational inclusion. The practical experience with games showed gains in engagement and improvement in reading and writing, contributing to the socialization and cognitive development of students, as well as providing a more humanized teaching environment.

Keywords: games; EJA; playfulness; Portuguese language.

1 INTRODUÇÃO

A Educação de Jovens e Adultos – EJA desempenha um papel fundamental no processo de inclusão educacional, o direito ao estudo, ao processo de educação formal ou informal nos moldes de uma educação libertadora, proporcionando outras possibilidades para aqueles que não completaram seus estudos na idade considerada apropriada dentro dos moldes da LDB, por exemplo. Porém, esse contexto exige metodologias inovadoras e adaptadas à realidade dos alunos, que muitas vezes enfrentam desafios significativos tanto no aprendizado quanto na superação de estigmas sociais.

O presente artigo busca analisar o uso de jogos manuais como estratégia pedagógica no ensino de Língua Portuguesa, destacando suas potencialidades e desafios no contexto da EJA. O uso de metodologias lúdicas não apenas estimula o aprendizado, mas também fortalece a autoestima e a motivação dos estudantes, ressaltando a importância de práticas pedagógicas que valorizem a singularidade e as vivências culturais dos alunos da EJA.

Este estudo de experiência vivida foi realizado em instituições de ensino estadual e municipal de Itaberaba, na Bahia, envolvendo jovens e adultos matriculados na Educação de Jovens e Adultos. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, permitindo uma análise mais profunda das interações dos alunos com as propostas lúdicas aplicadas, e seus efeitos no processo de ensino-aprendizagem. Para sustentar as reflexões, foi utilizado a fundamentação teórica de autores como Paulo Freire (1996), (2001), Miguel G. Arroyo (2017), Johan Huizinga (2010), materiais como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (2023) além de outros autores e materiais de anais de eventos e congressos.

A inserção de jogos manuais no processo de ensino de Língua Portuguesa se apresenta como uma estratégia inovadora e eficaz para tornar o aprendizado mais atrativo, dinâmico e significativo. Segundo Paulo Freire (2001), a educação deve ser vista como um processo de transformação e emancipação, e o uso de jogos pode ser uma poderosa ferramenta para fomentar a participação ativa dos alunos, estimulando sua autonomia e pensamento crítico.

Os jogos, enquanto atividades lúdicas, permitem que os alunos se envolvam com o conteúdo de maneira mais descontraída, criando um ambiente de ensino que favorece a interação e a aprendizagem colaborativa. Essa abordagem não apenas melhora o engajamento dos estudantes, mas também contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como o aprimoramento da leitura e da escrita.

Apesar das evidentes vantagens, o uso de jogos manuais na EJA também apresenta desafios que não podem ser ignorados. A heterogeneidade das turmas, com idades e experiências de vida diversas, pode exigir adaptações constantes das atividades, para garantir que todos os alunos tenham acesso a uma aprendizagem de qualidade. Além disso, a resistência a métodos pedagógicos diferentes, especialmente em um contexto em que muitos alunos ainda associam a educação a práticas tradicionais e formais, pode ser um obstáculo a ser superado.

Outro desafio importante é a necessidade de formação contínua dos professores, que devem estar preparados não só para aplicar os jogos de maneira eficaz, mas também para interpretar os resultados e ajustar suas abordagens conforme as necessidades dos alunos.

Os jogos, quando bem planejados, podem transformar a dinâmica da sala de aula, promovendo um ambiente mais estimulante e propício ao aprendizado. Além disso, o trabalho com jogos no contexto da EJA tem o potencial de resgatar a confiança dos alunos em suas capacidades, ajudando-os a superar estigmas associados à falta de escolarização na idade dita regular. Por fim, este estudo é justificado pela necessidade de oferecer contribuições teóricas e práticas que auxiliem os professores a lidar com os desafios nessa modalidade. A pesquisa pretende demonstrar que o uso do lúdico, além de ser uma estratégia pedagógica eficaz, pode desempenhar um papel crucial na construção de um ambiente de aprendizado mais inclusivo e participativo.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 REFLEXÕES SOBRE A INTERSECÇÃO DO “JOGO” COM CULTURA E LINGUAGEM

O jogo está relacionado a herança cultural do homem. A ação do jogar advém das práticas cotidianas auto-motivadoras e de bem estar, que preservam e transmitem a cultura na sociedade entre grupos. Destarte, ao pensarmos no jogo, imaginamos um cenário no qual há apenas a participação da criança, muito se pensa no lúdico como uma atividade de aprendizagem de Língua Portuguesa, por exemplo, destinada ao público infantil. Mas por que não imaginar que o adulto também aprende brincando? Parece até que o indivíduo após alcançar sua fase adulta já concluiu todas suas habilidades intelectuais e não há mais nada que a ludicidade transforme e nem construa, é um equívoco que limita o potencial educativo do adulto, a propósito, o jogo é cultura pertencente a todos, uma vez que acontece em diversos grupos sociais, na escola, nas múltiplas comunidades de bairros, nos espaços religiosos e etc...

Por conseguinte, se o jogo está em tudo, é válido afirmar que a sala de aula também é território do jogo por possuir características como: espaços, regras entre participantes, representações de papéis do professor e aluno, entre os próprios indivíduos, ou seja, uma organização que é estabelecida para aquele fim.

Avançando, sobre o conceito de cultura, infere-se que:

[...] cultura significa “o terreno real, sólido das práticas, representações, línguas e costumes de qualquer sociedade histórica específica, bem como as formas contraditórias de senso comum que enraízam na vida popular e ajudam a moldá-la (Hall, 1986, p.26 apud Nelson; Theichler; Grossberg, 2003, p.15).

Sob essa ótica, estamos em constantes mudanças no mundo, em razão disso, salienta-se que o jogo ao ser inserido no currículo de Língua Portuguesa, surge como uma nova proposta didática-metodológica para aprendizagem e incentivo à leitura. Sabe-se, então, que jogar é da cultura humana e por isso a necessidade de inclusão dentro dos componentes curriculares, a exemplo, Língua Portuguesa.

Afinal, jovens e adultos jogam na escola? É importante salientar que, o jogo é uma importante representação cultural lúdica que não restringe idade. Desenvolve uma gama de habilidades e competências nos alunados, tal como pensamento crítico

e tomada de decisões, além do mais, o jogo é uma potente estratégia para o professorado estimular alunos de todas as idades na aprendizagem de Língua portuguesa.

Segundo Arroio (2017, p. 157), compreendemos esses indivíduos como “sujeitos produtores de culturas, valores e identidade”, assim, refletimos também sobre a seguinte questão: o aspecto cultural considerando as diversidades existentes dentro da sala de aula, haja vista que, o perfil do aluno adulto é estigmatizado, isto porque, há uma predominância de existência de culturas marginalizadas, silenciadas, sobretudo, as culturas populares.

Em nossa tradição escolar curricular tem sido privilegiado o direito ao conhecimento socialmente produzido, acumulado nas ciências e sistematizados nas disciplinas. O direito à cultura produzida e acumulada tem sido esquecido ou secundarizado. A escola não pensa em si como um centro de garantia do direito de todo cidadão à cultura (Arroio, 2017, p. 157).

As culturas dominantes, exercem relações de poder nas práticas culturais e nos discursos sociais que impõe valores e normas culturais sobre grupos na sociedade, isso contribui para o fortalecimento de desigualdades, diferenças culturais existentes na sala de aula. Santomé (2023), discute a importância da valorização cultural de grupos de minorias étnicas e socioeconômicas para se repensar práticas educativas nos currículos escolares.

Os programas escolares e, portanto, os professores que rejeitam ou não concedem reconhecimento à cultura popular e mais concretamente, as formas culturais da infância e juventude (cinema, rock and roll, rap, quadrinhos e etc.) como veículo de comunicação de suas visões da realidade e, portanto, como algo significativo para o alunado, estão perdendo uma oportunidade maravilhosa de aproveitar os conteúdos culturais e os interesses que essas pessoas possuem como base da qual partir para o trabalho cotidiano nas salas de aula (Santomé, 2003, p.165).

Há um olhar de desigualdade para o estudante da EJA, pois existe um pensamento diferente social e cultural sobre esses alunos. São sujeitos oriundos de diferentes estados, bairros e comunidades com diversidade cultural de conhecimento do mundo, possuem diversas experiências, porém, são invisibilizados pela sociedade/comunidade que habita devido aos atrasos escolares, repetências, o que gera muitas vezes desmotivações e um currículo que não olha a cultura, pautado nas práticas docentes que quando não atualizadas para esse público, deve fazer.

Tomaz Tadeu da Silva (2023), compara metaforicamente o aluno ao alienígena ao indagar a reflexão: Quem são os alienígenas na sala de aula? Ao observarmos o aluno da EJA nessas perspectivas de inferiorização que a sociedade impõe, é possível questionar, seriam esses alunos alienígenas? Essa comparação supõe que, muitas vezes os alunos são tratados como estranhos no âmbito educacional, dessa maneira, não se valoriza a suas competências lúdicas e saberes. Muito pelo contrário, essa valorização de diversidade é preciso acontecer, porque são eles Jovens e Adultos geração de potencial e de vasto conhecimento, com grandes perspectivas de inovação e ideias somatórias para a sala de aula.

Destarte,

Cada vez mais alienados/a, no sentido clássico, os/as jovens são também cada vez mais alienígenas, cada vez mais vistos como diferentemente motivados/as, desenhados/as e construídos/as. E, dessa forma, se põe a horrível e insistente possibilidade: ele/as não estão apenas nos visitando, indo embora, em seguida. Eles/as estão aqui para ficar e estão assumindo o comando (Silva, 2003, p. 212).

Os alienígenas são vistos como seres de outro planeta, em paralelo, os alunos da EJA se sentem desvinculados de seu espaço de escolarização, algumas razões estão ligadas a uma diversidade de histórico escolar, repetência, diferentes ritmos de aprendizagem e também por não terem concluído os estudos no período regular, eles se sentem e são vistos muitas vezes, desconexos da sala de aula por caracterizarem o intercâmbio cultural cheio de diferenças, que contrapõe à cultura de poder.

Ao mesmo tempo Johan Huizinga (2010), também conceitua o jogo em relação a cultura. Segundo ele, o jogo é elemento essencial da cultura que se constituiu em diferentes épocas da história do homem. Logo, o homem joga desde a infância, e experimenta da fantasia e encantamento, despertando o imaginário e a criação. Huizinga caracteriza o que é jogo quando destaca o homem que brinca, em vários aspectos, o que ele chama de “Homo Ludens” segundo o mesmo, antes de se constituir os grupos sociais e as diversas culturas se formarem, primeiro veio o jogo, pois quando os animais brincavam, fingiam zangados, a mordida era movimento lúdico, estabeleciam desde já, regras entre si de não machucar o outro, eles exerciam a partir disso, a ação do jogo.

Huizinga também define o jogo com ações do homem que envolve a seriedade. O jogo não se limita apenas em uma atividade estipulada por regras e limites, apesar de ser prazerosa e provocar alegria, durante a execução, é levada a

sério pelos participantes, que, ficam imersos no “jogo sério”, e ativam importantes gatilhos de concentração, habilidades e estratégias.

Assim,

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-o e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda parte, encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida “comum” [...] (Huizinga, 2010, p. 6).

O jogo também se manifestou como linguagem, primeiro porque é através da linguagem que ocorre expressão e compreensão no jogo e construção de sentido e significados daquilo que se irá transmitir no contexto do jogo. É por meio dela que existe comunicação entre os participantes e criação de regras que estabelecem a forma de acontecer o jogo. No jogo, assim como na linguagem, há presença de palavras e símbolos, gestos corporais e sons, pois os participantes usam linguagem verbal e não verbal na interação comunicativa.

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com designação eleva-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com a maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas [...] (Huizinga, 2010, p. 34).

Na linguagem, a palavra jogo desde sua origem, adquiriu variados significados e interpretações em diversas línguas. No sânscrito "kridati" possui o significado de jogo entre animais, crianças e adultos. Na língua germânica Spiel, play designa o movimento do vento ou das ondas. Todos os significados nos levam a pensar “jogo” como palavra em sentido lúdico de movimento. Portanto, a partir dos vários conceitos que a palavra “jogo” obteve, podemos observar que tem direto relacionamento semântico com termos lúdicos como: competição, passa tempo, movimento, brincadeira e entre outros.

Ainda, ressalta-se que,

[...] a categoria geral de jogo não foi distinguida com idêntico rigor por todas as línguas, nem sempre sendo sistematizada em uma única palavra. Em todos os povos encontramos o jogo, e sob formas extremamente semelhantes, mas as línguas desses povos diferem muitíssimo, em sua competição do jogo, sem o conceber de maneira tão distinta e tão ampla

como a maior parte das línguas europeias modernas [...] (Huizinga, 2010, p. 34).

Dada a importância de analisar a intersecção do jogo e linguagem, é pertinente, apontar a relação do jogo com a poesia. Segundo Huizinga, (2010), a poesia pertence ao domínio do jogo, ele atribui essa relação ao fato da poesia ter se originado durante o jogo e enquanto jogo sagrado. Tanto o jogo como a poesia, são formas de expressão cultural, que despertam o imaginário e criam tensão, ambos possuem elementos em comum como a beleza estética, expressão simbólica e criatividade.

No jogo, os participantes experimentam de elementos provocados pelo lúdico, engajamento na criação de solução de estratégias e hipóteses. Na poesia, os poetas como: “Carlos Drummond de Andrade (1902 - 1987), Cora Coralina (1880 – 1985), Vinícius de Moraes (1913 – 1980), Adélia Prado (1935), Sergio Vaz (1964)” entre outros, também usam a linguagem no aspecto artístico, através da imaginação e criatividade ao selecionar palavras, criar imagens e metáforas que expresse e desperte encantamento, além de instigar o leitor a amplos significados interpretativos.

É sob esse olhar que podemos inferir que essa prática pode auxiliar na formação dos sujeitos da/na modalidade da Educação de Jovens e Adultos - EJA, fomentando outras possibilidades no currículo com ênfase no componente curricular de Língua Portuguesa, sendo foco dessa proposta, em prol de melhores condições e direito ao aprender dessas pessoas.

2.2 A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS E SEUS PARÂMETROS

Ao longo da história da educação brasileira, pouco se fez em prol de um ensino para a EJA, é somente a partir da década de 40 que no Brasil começa-se a pensar em uma educação voltada para a classe popular, a partir de então, que Paulo Freire sugere uma concepção de educação libertadora transformadora, utilizando das experiências vividas no cotidiano do educando. Para tal tarefa, chama a atenção para que haja o respeito aos saberes dos educandos e suas realidades. Freire buscava uma educação popular, os trabalhos na EJA deveriam estar alicerçados com práticas que possibilitassem a permanência dos alunos na escola, permitindo o seu pleno desenvolvimento.

Salienta-se que as propostas de Freire são as que mais se aproximam da Educação de Jovens e Adultos como modalidade, realçando o alcance de uma educação popular e libertadora para os sujeitos educandos, assim, suas propostas são fomentadoras e base para uma EJA com ensino voltado aos sujeitos em questão.

O art. 4º parágrafo VII da LDB evidencia que o dever do Estado com educação escolar pública mediante a garantia de:

Oferta de educação regular para jovens e adultos, com características e modalidades adequadas às suas necessidades e disponibilidades, garantindo-se aos que forem trabalhadores as condições de acesso e permanência na escola (Brasil, 2023, p.10).

A EJA, foi regulamentada como direito garantido na constituição de 1988, nela fica estabelecida o dever do estado de oferecer o ensino fundamental obrigatório e gratuito incluindo para aqueles que não tiveram acesso na idade própria, esta premissa garante para todas as modalidades incluindo a EJA. Nos anos seguintes, a EJA foi sendo fortalecida e expandida, com a criação de programas e projetos específicos pelo governo federal e pelos estados e municípios. Alguns desses programas são: Programa Brasil Alfabetizado, Pronatec (Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego), Educação de Jovens e Adultos do Campo, entre outros. Em 2002, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) foi modificada para garantir que a Educação de Jovens e Adultos fosse integrada à educação básica e que os conteúdos fossem adequados às necessidades e realidades dos estudantes.

Trabalhar nessa modalidade de ensino, exige ter o compromisso de transformação, luta por educação digna e permanência. Buscar um mundo de igualdade e solidariedade, para que todos juntos possam lutar contra as desigualdades sociais. Levando em consideração que em nosso país a EJA é vista como compensação e não como direito, nos dias atuais, assim como também um meio de reparação e de equidade. É notório que, muito ainda é preciso ser feito para que a EJA se concretize como um processo de educação eficiente e permanente a serviço do bem estar do cidadão.

O lúdico em sua manifestação através dos jogos surge como uma possibilidade de transformação na EJA, nesta perspectiva, a escola pode tornar-se um espaço de formação com inúmeras metodologias divertidas e prazerosas que construa um conhecimento significativo. Considerando que a grande maioria do

público alvo que frequentam essa modalidade são trabalhadores, que se dispõem a frequentar esses cursos noturnos. Dessa forma é importante motivá-los a melhorar suas condições de vida para criar expectativas em dar continuidade aos estudos, com ênfase na educação formal, possibilitando que os mesmos utilizem das discussões nas unidades para o seu desenvolvimento profissional, tendo em vista a quantidade de trabalhadores formais e informais que procuram completar os estudos na Educação Básica, acompanhados e recebidos principalmente pela EJA.

2.3 O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

O uso do jogo como instrumento de ensino no currículo de Língua Portuguesa – LP atende a função de promover aprendizagem significativa e incentivo à leitura, ressalta-se que o foco aqui é pensar o jogo como recurso pedagógico nas aulas de LP, não se limitando a possibilidade de utilização em outros componentes curriculares. Diante disso, notou-se durante as aulas de Língua Portuguesa o quanto o jogo envolve os sujeitos jovens e adultos e o quanto é possível ensinar a língua materna de forma lúdica. Mas, para haver esse engajamento, é necessário que esse recurso didático seja inserido na metodologia das aulas com atividades lúdicas que incluam os diferentes perfis dos alunos e os níveis de aprendizagem.

Segundo Rau (2011), a ludicidade quando usada como recurso pedagógico na sala de aula traz o prazer como referencial das ações dos alunos. No intuito de alcançar esse propósito, é interessante desenvolver aulas com produção de jogos e fazer uso dessa prática de forma a instigar os estudantes ao interesse e participação na aprendizagem da língua, assim como também despertar no docente um novo olhar na forma de ensinar a Língua Portuguesa.

Ao romper os métodos tradicionais⁴ do ensino de Língua Portuguesa, contempla-se o trabalhar da língua na leitura de literatura e ensino da gramática com atividades lúdicas através de jogos. Para Rau (2011), o educador pode viabilizar ações educativas que assegure diminuir as dificuldades de leitura e escrita. Essa ação pedagógica, conduz compreender a função lúdica do jogo. Utilizar de aulas dinâmicas

⁴ Aqui a referência alcança o olhar entendendo esses métodos que historicamente alcançaram domínio sob práticas educacionais, com transmissão do conhecimento conduzida por abordagem centrada no professor (aula expositiva onde o professor é o centro e o aluno apenas passivo), aulas baseadas apenas nos livros didáticos.

com atividades colaborativas além de estimular o pensamento crítico, estimula e constrói interação entre professor e aluno.

A intervenção dos jogos nas turmas da EJA, alcançaram resultados significativos no que se refere a níveis de aprendizagem, a princípio, ao usar os jogos como metodologia de experimento para analisar o que de fato é atrativo para o jovem e adulto nas aulas, logo, observou-se uma satisfação dos alunos ao reagirem por meio do diálogo e participação na atividade proposta. Ao usar jogos como metodologia de ensino nas aulas de Língua Portuguesa – LP, os alunos que percebiam as atividades inicialmente como desafiadoras e que apresentavam dificuldades sobre elas, passaram a desenvolver as propostas pedagógicas de maneira mais participativa, expressaram seus níveis de conhecimentos linguísticos, de vocabulário, gramática e ortografia em contextos lúdicos.

Ao planejar e aplicar nas aulas o uso dos jogos⁵, tornou-se possível trabalhar os vários aspectos da Língua Portuguesa. Para refletir, você consegue imaginar uma sala de aula com diversos alunos com diferentes características comportamentais? Imagine agora o aluno apático começar a se envolver em atividades escolares. Será que o jogo pode auxiliar no ensino e na motivação? Foi a partir dessas questões que a construção metodológica se tendeu para avaliar os impactos resultantes dessa aplicação sob a aprendizagem do aluno da EJA. Segundo Santos (1997, p. 40 apud Rau, 2011, p. 40), “O adulto que vivencia atividades lúdicas revive e resgata com prazer a alegria do brincar, potencializando a transposição dessa experiência para o campo da educação por meio do jogo”.

Inicialmente, notou-se um desafio a ser superado. Para aplicar a metodologia com jogos foi necessário considerar a “heterogeneidade”, diferentes culturas e os diferentes níveis de aprendizagem, respeitar as dificuldades de cada discente e outras questões que viessem a surgir. No decorrer das aulas, observou-se que o jogo surgiu como dinamismo de apoio para a leitura de múltiplos textos como: literários (fragmentos de poemas, poesias), letras de músicas, trava-línguas, etc. Promover a aprendizagem em uma turma de jovens e adultos é uma tarefa desafiadora, levando em consideração que a maior parte dos alunos procuram a escola devido à necessidade de ler e escrever, com o intuito de se qualificarem para o mercado de trabalho que cada vez

⁵ Foram utilizados os seguintes jogos: “jogo da memória”, “Acerte o alvo”, “Estoure o balão” e “Bingo de palavras”.

mais se mostra competitivo, portanto, ensinar esse público torna-se também uma tarefa compensatória.

A utilização de jogos com jovens e adultos estimula os alunos para uma participação ativa no ambiente escolar, envolvendo cada indivíduo em trabalhos bem elaborados possibilitando a percepção de potenciais. Ao escolher e adaptar os jogos⁶ para cada turma de jovens e adultos, é importante considerar os objetivos educacionais que se deseja alcançar, o perfil dos alunos e a dinâmica da aula. Logo, o propósito, ainda deve ser, promover a aprendizagem de forma engajadora e significativa através do jogo. Sendo assim, o próprio aluno se torna o material básico utilizado nas aulas de Língua Portuguesa. Ademais, deve-se utilizar de estratégias que envolvam jogos e brincadeiras de linguagem.

2.4 PERSPECTIVAS E DESAFIOS NA SALA DE AULA COM USO DE JOGOS

Como os jogos podem ser trabalhados no currículo de Língua Portuguesa? Para responder a esse questionamento inicial recorre-se a Monteiro e Monteiro (2015, p. 25), onde os mesmos fazem um comparativo entre a linguagem oral escrita. Vejamos:

Numa concepção lúdica, a linguagem oral e escrita deve ser considerada como forma de interação para externar pensamentos ou para apropriação de conhecimentos. Desse modo, poderemos através de jogos, brincadeiras, montagens e produções dos alunos criar um ambiente alfabetizador significativo e concreto.

Essa reflexão reverbera diretamente nas perspectivas e nos desafios em sala de aula. Sobre esse viés, alguns pontos são necessários a atenção do educador. Alguns deles são:

- Escolher jogos e brincadeiras que sejam adequados para a faixa etária e nível de habilidade dos alunos da EJA;
- Integrar os jogos e brincadeiras com os conteúdos que estão sendo trabalhados em sala de aula, de forma a tornar a aprendizagem mais significativa;

⁶ Foi colocado em prática o jogo “Acerte o alvo”, o qual suscitou benefícios de compreensão e conhecimento literário, além de aumentar habilidades linguísticas essenciais para leitura. Houve o incentivo da produção oral e construção de frases escritas.

- Dividir os alunos em grupos e promover competições saudáveis entre eles, estimulando o trabalho em equipe e a cooperação;
- Utilizar jogos diversos, jogos de palavras e outras atividades lúdicas que possam auxiliar na fixação e aplicação dos conteúdos;
- Incentivar a participação de todos os alunos, respeitando as diferenças individuais e adaptando as atividades conforme necessário;
- Promover momentos de reflexão depois das brincadeiras e jogos, para que os alunos possam identificar o que aprenderam e como podem aplicar esses conhecimentos em situações do dia a dia.

Avançando, com base nas observações feitas em sala de aula, nos primeiros dias de intervenção através do Estágio, percebeu-se a turma pouco “interessada” para desenvolver as atividades como leitura, inicialmente resistentes e desmotivados a interagir, transparecendo desânimo. Apostou-se no potencial desses alunos e nas possibilidades da promoção de comunicação e desenvolvimento do desejo pela leitura.

“O que levam os alunos da EJA a estudarem se os mesmos aparentam estar desinteressados?”

Esse foi um dos questionamentos dos estagiários ao observarem pela primeira vez a turma da EJA a qual iriam realizar o estágio, o que fez ser necessário o repensar metodológico para alcance daquela turma. Foi necessário um olhar cauteloso, para chegar a uma pequena consideração de que os alunos da EJA têm objetivos em estar na sala de aula, mesmo que demonstrem o contrário, desejam alcançar a aprendizagem para suprir necessidades pessoais de emprego ou faculdade e sabem que as dificuldades são maiores sem o domínio da leitura e escrita. Destarte, o docente deve ser ponte para contribuir com a formação de cidadãos participativos na sociedade e obterem melhorias condições de vida, visto que já existe um preconceito social do aluno desta modalidade de ensino em não ser letrado.

Segundo Costa (2005, p. 21 apud Rau, 2011, p.40),

Educar é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade, oferecendo ferramentas para que o outro possa escolher, entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, com sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

Pensar nos alunos da EJA é também refletir sobre o desafio em como a escola deve atuar para fomentar o papel de transformação social dos alunados, isso inclui o dever de acrescentar na evolução de saberes e conhecimentos. Salienta-se que a escola pode ajudar o aluno a recuperar o tempo que é considerado perdido devido ao período de afastamento das atividades e da conclusão da mesma, e torná-lo letrado, é função da escola também acrescentar conhecimento e oportunidade, respeitando o histórico social do aluno, construir criticidade, autoconfiança e motivação do alunado, enriquecer e fortalecer o domínio em Língua Portuguesa através de práticas motivadoras e deixá-los perceber que são capazes de evoluir na aprendizagem e leitura. Todavia, requer do docente, que, todo conteúdo seja pensado especificamente no propósito de atender as demandas e as várias necessidades no âmbito do ensino de LP e tornar relevante os objetivos e desejos que o aluno tem para a vida social, garantindo educação acessível e inclusiva.

Nesse contexto, a partir da segunda semana após a aplicação da metodologia com jogos, compreendeu-se a função lúdica do jogo. Na primeira semana, durante uma sondagem para averiguação do nível de conhecimento do aluno em Língua Portuguesa, foi utilizado o jogo “Estoure o balão” e “Acerte a pergunta”, além de ser usado como dinâmica para construção de conhecimento entre estagiário e aluno. Houve adesão total da turma. Sobre o jogo, enfatiza-se que o balão era passado pelas mãos dos alunos e em sequência com a música tocada, ao parar a música quem estivesse com o balão na mão deveria estourar o balão, ler o fragmento do texto que estivesse no mesmo e identificar o tipo de texto.

O jogo move o aluno não apenas em sentido de motricidade, visto que o jovem e adulto demonstraram por meio da participação e autonomia na realização das atividades ter encontrado uma alternativa somatória para suas experiências em sala de aula, mudaram o olhar sobre a prática de leitura, na medida em que se disponha para desenvolver leitura, passaram a considerar uma atividade interessante e significativa.

Destarte,

Os conteúdos lúdicos são muito importantes na aprendizagem. Isto porque é muito importante inculcar nos alunos a noção que aprender pode ser divertido e satisfatório. As iniciativas lúdicas nas escolas potencializam a criatividade, e contribuem para o desenvolvimento intelectual dos alunos na aquisição do conhecimento intelectual (Monteiro; Monteiro, 2015, p. 24).

A ludicidade deve estar presente dentro das práticas pedagógicas, das didáticas, do processo de ensino-aprendizagem. Independente do componente curricular que será ministrado, é de suma importância a tratativa para modificações do ensino no século XXI, e “esperançando” outras narrativas futuras para melhorar o desenvolvimento das questões lúdicas-pedagógicas de cada período.

Para tal, reflete-se que:

O lúdico não pode nem deve ser usado simplesmente para passar o tempo, como se não tivesse nenhum valor pedagógico. Ao contrário essas atividades devem envolver os alunos para o trabalho coletivo, é através das atividades lúdicas como jogo e brincadeiras que o adulto poderá indagar transformar e expressar suas vontades (Monteiro; Monteiro, 2015, p. 24).

Assim, o uso coerente e com significação para os sujeitos da EJA são necessários, como outras práticas, independente de modalidade de ensino, e sim nas relações e construções da prática com objetivo, intencionalidade, territorialidade, contexto e mais. Possibilitar o acesso ao conhecimento através de metodologias outras não reduz o papel do professor, mas engaja o alunado na aquisição de conhecimentos e em sua participação e até multiplicação das práticas em outros ambientes.

2.5 INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA E O OLHAR DO PROFESSOR COM RELAÇÃO AOS JOGOS NA TURMA DA EJA

É fato que, toda ação pedagógica executada em sala de aula, exige um objetivo a alcançar, do mesmo modo, faz-se necessário uma reflexão. Quando o professor se propõe a dinamizar as aulas de Língua Portuguesa na EJA, qual o olhar tem em trabalhar com jogos? Como o professor espera que essa prática pedagógica aconteça?

Pode-se afirmar que, o jogo como já dito, é técnica para o despertar de saberes e proporcionar o gosto pela leitura. Diferente da criança, que são naturalmente curiosas, e em grande maioria, tem maior facilidade de enxergar um simples objeto como algo que desperta interesse e atenção, o adulto é mais resistente para motivação, por terem outras experiências de vida e outras expectativas. Ao trabalhar com jogos o professor espera encontrar na sala de aula alunos participativos, porém, encontram também dificuldades ou desafios em sua prática educadora. Por

essa razão, é importante estabelecer maneira de criar vínculos afetivos estabelecendo uma relação horizontal entre professor e aluno, afim de diminuir a resistência dos discentes no desejo de outras leituras além da de mundo, como pautou Paulo Freire.

A intenção do docente com a prática de trabalhar com jogos na sala de aula pode ser desafiadora, por múltiplas razões que incluem, o adulto ser seletivo em valorizar atividades que explore temas de seu interesse pessoal, por interpretar a dinâmica dos jogos como atividade muito infantil, por possuir maior interesse em atividades de acordo a sua realidade e que ofereça desafios cognitivos para alcance de crescimento pessoal e profissional.

Destarte, vale ressaltar que em entrevista realizadas por Monteiro; Monteiro (2015), obteve-se o seguinte excerto:

Mesmo com todos os entraves e dificuldades encontradas para efetivação e implementação de novas práticas, fica evidente que as professoras dentro das suas limitações estão procurando implementar suas aulas com atividades prazerosas. Porém, apesar de todos os benefícios que a ludicidade trás para sala de aula, percebe-se que os professores ainda utilizam os jogos esporadicamente, em atividades eventuais, trabalhando geralmente jogos matemáticos, de montagem de letras, algumas construções e outros. Além destas questões já expostas, outro aspecto significativo mencionado pelas professoras refere-se à melhoria do relacionamento e da amizade que envolve a presença do lúdico no contexto escolar (Monteiro; Monteiro, 2015, p.26-27).

É de se enfatizar que limitações e desafios sempre existirão na prática docente, portanto, é necessário que o professor seja o mediador também de laços afetivos respeitando o querer de cada aluno para construir novas pontes que facilite a aprendizagem. Paulo Freire (1996), discutiu e criticou a postura do professor autoritário, segundo ele, o docente não deve ser bancário e pouco acolhedor, logo, deve ser mediador de diálogo e intermediar uma educação libertadora, pois ensinar é querer o bem dos educandos.

[...] Não é certo, sobretudo do ponto de vista democrático, que serei tão melhor professor quanto mais severo, mais frio, mais distante e “cinzento” me ponha nas minhas relações com os alunos, no trato dos objetos cognoscíveis que devo ensinar. [...] (Freire, 1996, p.52).

Apesar do jogo ser uma atividade lúdica, ainda assim, é uma atividade séria, considerando ser ferramenta educacional formativa, as regras precisam ser respeitadas, mas não necessariamente o professor precisa ser sisudo, pois existe a

necessidade de construir confiança do aluno para que eles se sintam à vontade e obtenha confiança no professor para participar da aula. O olhar do docente, não deve ser neutro frente a realidade do aluno, pois, se configura nele o papel de transformar a realidade do aluno, logo deve ser facilitador da aprendizagem.

Ainda, ressalta-se que:

A utilização de jogos na educação de jovens e adultos estimula os alunos para uma participação ativa na prática escolar, envolvendo-os em trabalhos bem elaborados e tornando-os independentes para perceberem seus potenciais, enquanto agentes participativos (Monteiro; Monteiro, 2015, p. 25).

Desta forma,

[...] quanto mais vivências lúdicas tiverem esses alunos maiores serão as suas participações em sala de aula, favorecendo até mesmo ao professor para que tenha um envolvimento maior com seus alunos com momentos prazerosos e descontraídos. Isto é significativo, pois a aprendizagem só ocorre quando o aluno participa ativamente do processo de construção e reconstrução do conhecimento (Monteiro; Monteiro, 2015, p. 26).

3 RELAÇÃO ENTRE PROFESSOR E ALUNO NA PRÁTICA DO JOGO

O jogo como atividade na sala de aula, não envolve apenas ações corporais, ao mesmo tempo envolve emoções e relações afetivas. Uma boa relação, entre educador e o estudante pode potencializar a ação do jogo. A teoria e prática do jogo possui como pilar necessário para efeitos positivos no desenvolvimento da habilidade de leitura, parceria entre ambos indivíduos – professor e aluno.

A afetividade deve ser integrada a uma prática respeitosa e alegre dentro do jogo, sem que o professor se desvincule de sua autoridade de docente, de sua ética profissional, nem tão pouco seja arrogante intelectualmente ou solidário. É necessário que o aluno perceba o seu potencial e o professor os tratem de forma igualitária, sem o bem querer maior especificamente para um determinado aluno.

Freire (1996) ressalta que deve fazer parte de políticas pedagógicas o docente querer bem aos educandos e a existência da alegria na sala de aula. A alegria deve ser incluída na prática educativa, porém os educandos não podem considerar os estudos como uma prática do fazer fácil e sem compromisso, pois estudar é uma ação séria. “A alegria não chega apenas no encontro do achado, mas faz parte do processo

de busca. E ensinar e aprender não podem dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria” (FREIRE,1996, p.142).

Em concordância, Santos (2024), explana sobre jogo no viés também do brincar adulto, ele diz “o adulto que volta a brincar não se torna criança”, revive e resgata o prazer da alegria, por essa razão, é importante o resgate e transpor essa experiência do lúdico para o campo educacional. Assim, no exercício da prática docente, o jogo deve fazer parte do brincar adulto e é fundamental que o professor se posicione na brincadeira com o adulto e mostre que esse brincar pode ser enriquecedor, saudável, que ativa a concentração do cérebro e cria estratégia para o aluno querer aprender e sentir prazer pela leitura.

É indubitável que a experiência do trabalho com jogos conduz tanto o discente quanto o docente a um patamar elevado de conhecimentos. A experiência com jogos é uma significativa contribuição na formação do educador, quanto mais familiarizado o docente com atividades lúdicas, mais habilitado ele se torna para desenvolver aulas de Língua Portuguesa adaptada aos conteúdos de forma articulada no contexto do jogo, o adulto precisa sentir segurança e domínio do docente sobre o conteúdo curricular para que eles se envolvam na aula.

A experiência do trabalho com jogos além de aumentar a criatividade do docente o conduz a refletir sobre sua prática. Como ela está sendo trabalhada, como o professor deve e está se posicionando no ensino nas turmas com jovens e adultos, os pontos de melhorias para reger o conteúdo de Língua Portuguesa, além de contribuir para a autonomia do professorado e fomentar uma contínua aprendizagem essencial para atuação docente.

Em razão da importância do lúdico na formação docente, Santos (2024), argumenta que a formação do educador alcançaria qualidade por meio de três pilares necessários: a formação teórica, formação pedagógica e não menos importante, aulas inovadas com formação lúdica. Haja vista que, quanto maior o contato e as vivências do professor com o lúdico, maior será o potencial em atuar na sala de aula de maneira prazerosa, com conteúdo atrativo para jovens e adultos.

3.1 ALUNOS DA EJA, QUEM SÃO ESSES ITINERANTES?

O ser humano possui natureza construtiva, essa, é uma característica inventiva, que oportuniza os seres humanos a imaginar e planejar novas formas para

melhorar suas condições de vida, além de servir como estratégias de superar desafios em suas experiências diárias.

O pensamento construtivo do aluno, se constrói a partir das oportunidades que o professor permite, na escola, na sala de aula e um ensino que dialoga com as experiências de suas vidas, afim de que valorize saberes populares e culturais respeitando as trajetórias e os conhecimentos que são adquiridos no decorrer da vida de cada um.

Segundo Arroyo (2017), o jovem e o adulto são esperançosos por serem reconhecidos como sujeitos de libertação, é uma juventude de coragem e ousadia, agentes culturais que tem inquietações amam e se apegam a vida ainda que ameaçada. O percurso de enfrentamento do aluno da EJA para estar na escola é uma manifestação de resistência e coragem aos desafios de desigualdades sociais e pessoais em suas trajetórias de vida.

Referente ao que foi citado anteriormente, Arroyo (2017), argumenta que a educação deve valorizar e reconhecer nos alunos a coragem, incorporar o reconhecimento através de práticas pedagógicas que dê voz ao aluno da EJA e os incluam como sujeito de conhecimentos valiosos e itinerários coletivos que persistem no presente. Esses, ao retornar à escola, além de adquirir conhecimentos, se lançam a um caminho de possibilidades para garantir direitos humanos a uma vida justa.

4 DISCUSSÃO DA EXPERIÊNCIA VIVIDA

Este estudo trata-se de uma pesquisa teórica, sobre a experiência vivida nos Estágios Supervisionados III e IV, realizados em 2023 e 2024, em escolas públicas do município de Itaberaba-Ba, a Escola Municipal Góes Calmon e o Colégio Estadual Centenário, com a participação de estudantes da EJA, jovens e adultos com idade entre 18 e 23 anos. Em relação ao espaço físico, notou-se em ambas as escolas um número significativo de evasão em comparação à quantidade de alunos matriculados. Fez-se necessária a observação por meio de escuta sensível e a busca de maneiras para melhorias na participação e assiduidade dos alunos.

As instituições de ensino possuem espaço recreativo, salas de aula amplas e ventiladas, banheiros masculinos e femininos, porém, ainda carecem de investimentos tecnológicos (sala de computação para pesquisas), além de espaço para eventos

(auditório). Observou-se que o ambiente escolar desempenha um papel de suma importância na formação dos estudantes, e quando este espaço não é adequado, também pode impactar no rendimento escolar dos discentes.

Ainda, a escuta na sala de aula no período de estágio curricular foi determinante para compreender que o jovem e o adulto não são passageiros da noite em vão, eles estão em busca de conhecimento, realização de sonhos, perseverança por equidade, apesar de sua jornada desafiadora do trabalho para a escola. Através de suas falas, mostraram que essa não é uma condição limitante e nem capaz de paralisá-los diante dos obstáculos.

A reflexão sobre as falas dos alunos revela que, apesar dessa modalidade de ensino, ao longo da história, ter sido considerada composta por um público marginalizado e desinteressado, na verdade são pessoas com histórias de vida, com conhecimentos adquiridos em suas vivências sociais, de trabalho, comunitárias etc. Dessa forma, são enriquecedoras e somatórias na educação.

Na fala desse aluno, pode-se ver que o estudante atribui a si mesmo, as suas atitudes, o fracasso nos estudos e gera em si um sentimento de inadequação que afeta sua autoestima. Mesmo sem perceber, alimenta o estigma social de que o fracasso escolar é sempre falta de capacidade e inteligência; dessa forma, não se pensa e nem se reflete sobre uma possibilidade de falha de fatores externos. Conforme se refere Arroio (2017) “entender os processos de aprendizagem... caminho para entender os supostos problemas de aprendizagem que condenaram milhares de crianças, adolescentes, jovens e adultos [...]” (Arroyo, 2017, p. 133).

Outro aluno comentou que, quando pensa em sua filha pequena de 6 meses, sente um pouco de desânimo. No entanto, ele acredita que será através dos seus estudos que poderá, futuramente, proporcionar uma boa educação, instruir sua filha melhor na vida, ensiná-la sobre as atitudes da escola. Portanto, ele sabe que precisa aprender mais e buscar mais conhecimento. Além disso, ele pensa que, sem a escola, não poderia ser muito além de uma doméstica.

Pode-se observar na fala desse estudante o quanto ele avançou na compreensão da função da escola para ele e para a família; ele entende a função da educação escolar na formação de cidadãos críticos e conscientes. Segundo Freire (1996), a função da escola é proporcionar um ensino de emancipação e libertação, que não apenas transfira conhecimento, mas que também promova a aprendizagem e a troca de diálogo. “Quando entro em uma sala de aula devo estar sendo um ser

aberto a indagações, à curiosidade... um ser crítico inquiridor, inquieto em face da tarefa que tenho-a de ensinar [...]” (Freire,1996, p.25).

Nesta perspectiva, chama atenção quando a aluna expõe que geralmente chega cansada à escola, às vezes com muito sono, por causa do trabalho pesado na oficina. Mesmo assim, ela vem para a escola, com a intenção de aprender mais para garantir uma oportunidade em um emprego melhor e mais leve, ou até mesmo seguir na área de empreendimento, ter seu próprio negócio. No entanto, ela sabe que precisa estar na escola para desenvolver conhecimento e melhorar habilidades de leitura e escrita.

Outro estudante expôs que reconhece que usa bastante fones de ouvido durante as aulas. Segundo ele, o fone é às vezes seu refúgio das preocupações do dia, mas há momentos em que ele baixa o volume, embora isso possa não parecer. Mesmo não participando da aula, ele diz que escuta os professores durante as aulas e que frequenta a escola porque quer melhorar financeiramente sua vida. Ele acredita que a educação é muito importante e diz que às vezes sente vontade de desistir, mas persiste, pois sabe que, se desistir, será mais difícil alcançar seus objetivos de vida.

Esses dois estudantes têm clareza da função da escola para a mudança concreta de suas vidas. Eles reconhecem que os conhecimentos escolares vão contribuir na transformação de suas vidas futuras, apesar do esforço necessário para vencer as dificuldades e fugir das preocupações da vida através da internet (ligada via fones de ouvido). Enfrentando o desânimo, eles sabem que a vida sem os estudos é mais difícil. Freire (1996), pontua que lutar para haver mudanças através do ensino faz-se necessário. “Quanto mais penso sobre a prática educativa, reconhecendo a responsabilidade que ela exige de nós, tanto mais me convenço de dever nosso de lutar [...]” (Freire, 1996, p. 48).

Pode ser observado nessas falas que os estudantes encontram na escola satisfação, motivação, esperança. Freire (1996), cita que ensinar exige alegria e a esperança, “a esperança de que professor e alunos juntos podemos aprender, ensinar, inquietar-nos, produzir [...]” (Freire,1996, p.37).

Diante do apresentado, dentro do ambiente escolar da EJA, observou-se a importante relação dos alunos com o trabalho: são jovens que acabaram interrompendo a sua escolarização por conta do trabalho, porém buscam na educação uma mudança de vida através de uma qualificação educacional. Os sujeitos desta história buscam na EJA recuperar o tempo perdido, tentam retomar seus estudos,

acreditando na transformação social que isso lhes trará, sobretudo a aprendizagem de leitura e escrita.

5 O JOGO COMO METODOLOGIA, AÇÃO E REAÇÃO

É preciso um olhar atento a todas as questões sociais para estimular a permanência escolar desses itinerários jovens e adultos. Uma alternativa é trabalhar conteúdos considerando as diferentes experiências de vida e as específicas necessidades desse grupo, por meio de estratégias que contribuam para um ensino-aprendizagem significativo para esses discentes. Essa, deve ser uma abordagem diferenciada, que muitas vezes envolve construção de relações e metodologias ativas. Por essa razão, entende-se o quanto o jogo pode despertar e ativar o aluno na participação da aula de Língua Portuguesa.

Destaca-se que:

Os jogos foram desenvolvidos como passatempos, um fazer divertido com regras que estimula o participante a pensar e desafiar-se diante de novas estratégias. Cada jogo apresenta características específicas que trazem saberes nem sempre conhecidos, como os que representam o mundo, aqueles que precisam de mais atenção para encontrar seus pares, os de profissões, números, entres outros. (Silva, s.d, p.2).

Ainda,

Assim como os testes psicológicos, os jogos são reconhecidos como instrumentos técnicos/científicos favoráveis a avaliação e aprimoramento da prática profissional, tendo sua adequação por idade ou objetivo a se atingir, sendo de extrema relevância para avaliando e avaliado.⁷

No processo de aplicação dos jogos como metodologia, percebeu-se que através de observação como os efeitos do uso de jogos nas aulas de Língua Portuguesa foram significativos, pontuando os diversos benefícios e melhorias no processo de ensino-aprendizagem demonstrados pelos alunos. O trabalho com jogos, permite alcançar resultados significativos e contribuir para o desenvolvimento de habilidades linguísticas, com foco no grupo EJA. Contudo, foi explorado no jogo além de elementos linguísticos outros pontos importantes a considerar:

⁷ Idem.

5.1 JOGO: ACERTE O ALVO

Jogo de leitura e interpretação de texto: o jogo “acerte o alvo e responda”, foi uma atividade lúdica que suscitou os discentes compreender textos e informações tanto explícita como implícita. Instigou o aluno a compartilhar compreensão textual, debater a partir das respostas de cada um e assim, evoluir a expressão oral.

Essas imagens registram o momento em que os alunos da EJA agem em equipe e contextualiza o conteúdo de Língua Portuguesa, participam identificando juntos respostas para as perguntas feitas durante o jogo. É notório que, os alunos estão posicionados em pé, cumprindo regras do jogo, desenvolvendo respeito. Assim, essa imagem transmite que essa atividade lúdica é um potencial instrumento para aprendizagem e socialização entre os mesmos.

Figura 01 - Alunos no jogo "ACERTE O ALVO"



Fonte: Arquivo pessoal

Essas atividades lúdicas além de permitirem levar ao conhecimento do aluno contato com textos literários e letra de música, tornou-se um atrativo no despertar e interesse do gosto pela leitura. Surgiram transformações comportamentais e cognitivas, entre as quais, os discentes que possuíam a preferência em sentar-se e desenvolver atividades individuais, passaram a socializar em grupo ou em dupla, demonstraram estímulo na criatividade e imaginação do pensamento crítico, desse modo, melhoraram na interpretação, argumentação e ampliação do repertório literário. O intuito foi o de promover o gosto pela leitura e romper a resistência do alunado na

participação das atividades de Língua Portuguesa de forma autônoma, sem pressionar o aluno no processo de participação, e sim, naturalmente.

Figura 02: Alunos no jogo "ACERTE O ALVO"



Fonte: Arquivo pessoal

5.2 JOGO: ESTOURE O BALÃO E ACERTE A PERGUNTA

Esse jogo possibilitou desenvolver um trabalho de análise linguística: os alunos tiveram experiência de ler os fragmentos de diversos textos dentro dos balões. Essa técnica oportunizou Jovens e Adultos a terem contato com estilos literários diversos, os discentes sentiram-se motivados pelo desafio do jogo e passaram a compreender à estrutura textual e reconhecer os tipos de textos literários.

Nessa imagem, os alunos apresentam expressão de risos e olhares atentos, estão sentados em fileiras para facilitar que a bola seja passada da mão de um aluno para o outro. Nessa aula, eles mostraram aprendizado ativo ao interagir e colaborar com as regras do jogo, e ao expressar conhecimentos durante a participação e as dificuldades na leitura e interpretação de texto, permitindo-os possibilidades de criar novas estratégias a serem trabalhadas em aulas consecutivas.

Figura 03: Jogo: Estoure o balão



Fonte: Arquivo pessoal

5.3 JOGOS: “JOGO DE MEMÓRIA” E “BINGO DE PALAVRAS”

Jogo de palavras: foi adimplido o “jogo de memória” e “bingo de palavras”, para ambos foi utilizado como técnica o treino de vocabulário, de pronúncia e entonação que contribuíram para o conhecimento da turma sobre a diversidade cultural linguística presente na sala de aula. Destaca-se que “o Jogo da Memória desvela características do indivíduo como atenção, comportamento, personalidade, estratégia, percepção, memória, entre outros” (SILVA, s.d, p.3).

Através da imagem é possível observar motivação e engajamento, o que reforça a proposta da ludicidade ser aplicada com mais ênfase nas turmas de EJA. Essas inclusões reforçam o espaço de permanência para esses sujeitos.

Segundo Monteiro e Monteiro (2015),

O valor da ludicidade é visível quando possibilita o relacionamento entre aluno e professores, que acabam criando um elo de respeito e companheirismo. Por outro lado, os alunos reconhecem que a ludicidade torna-os mais receptivos aos assuntos trabalhados. Isto demonstra que os jovens da EJA percebem o valor dos jogos e brincadeiras na sala de aula como um recurso pedagógico que os favorece em suas aprendizagens. (Monteiro; Monteiro, 2015, p.26)

Aprender de múltiplas formas é considerar e possibilitar que esse sujeito tenha inclusão adequada na sociedade, pois, ele vai ter mais autonomia em suas decisões, ao se locomover, assinar documentos, no trabalho e na própria comunidade. Desta forma, o lúdico é mais uma estratégia pedagógica que serve para ampliar e possibilitar que esses sujeitos tenham acesso ao saber, o que foi negado muitas vezes ao longo

da história, com o fechamento de turmas, falta de incentivos, formação adequada para os profissionais que atuam nessa modalidade, entre outros. Os jogos mencionados são fomentadores de possibilidades e articuladores de aprendizagens.

Figura 04: Alunos da EJA



Fonte: Arquivo pessoal

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo dessa escrita, discutiu-se a educação de Jovens e Adultos sob a possibilidade de superar desafios de ensinar Língua Portuguesa e promover incentivo à leitura através da ludicidade, fundamentado o estudo e análise de caso diante das ideias de alguns teóricos que discutem o conceito de jogo como um elemento cultural e um importante recurso de ensino que facilita aprendizagem e socialização.

Miguel Arroyo, no livro “Passageiros da noite” (2017), conduziu a refletir o quanto é importante uma prática pedagógica humanizada. Johan Huizinga em “Homo Ludens” (2010) direcionou para compreender relações do jogo com a educação e cultura que enriquece a aprendizagem. No livro Alienígenas na Sala de Aula (1995), Tomaz Tadeu, contribuiu para o desenvolvimento da criticidade sobre o ensino. Em Pedagogia da autonomia (1996), Paulo Freire aborda a necessidade de uma pedagogia que valorize experiências dos alunos. Maria Dorneles Rau, em a Ludicidade na Educação (2011), transformou o pensamento em relação as práticas de

ensino para a população de estudantes da EJA. Marli Santos no livro o “Lúdico na Formação do Educador” (1997), abriu perspectiva de entendimento sobre o professor incluir em sua formação à capacitação para utilizar o lúdico na metodologia de ensino.

Essa pesquisa, surgiu a partir das vivências com os alunos da EJA durante estágio supervisionado de Língua Portuguesa. Esse contato ajudou a conhecer as necessidades e desafios desses sujeitos na educação e perceber que o retorno à escola é também a retomada de sonhos, vontade de aprender e interesses específicos. Primeiramente, aprender que é essencial admitir que os discentes inseridos na EJA, são jovens e adultos que buscam uma nova oportunidade para continuar e concluir sua formação. Assim, como aborda Miguel Arroyo, sobre o dia a dia do trabalhador estudante e sua vida de exclusão. Apesar de enfrentarem desafios para suas conquistas na educação, os jovens e adultos aspiram aprender para alcançar realizações pessoais e profissionais.

E neste processo, o educador precisa acreditar no potencial de transformação que o lúdico pode trazer para a educação e o brincar deve ser visto como um potencializador do desempenho do educando. Para tanto é preciso repensar nossas práticas, adequando as ações pedagógicas. Assim, a inclusão de práticas lúdicas na EJA não é apenas uma estratégia didática, mas um compromisso com uma educação mais humanizada e transformadora, que reconheça a singularidade de cada aluno e busque promover sua formação integral.

A literatura aponta que, a princípio, alguns estudantes da EJA demonstraram resistência às atividades lúdicas, associando-as à infantilidade ou à desconexão com suas realidades práticas. Apesar disso, quando os jogos foram inseridos com planejamento para esses indivíduos, esses, perceberam o lúdico como uma ferramenta que potencializa o aprendizado e instiga interesse nas aulas de Língua Portuguesa. Essa mudança de percepção, fortaleceu a importância de haver interação e mediação docente, que incluía os jogos nas aulas e desse modo busque alcançar competências linguísticas e sociais.

Os resultados desse estudo, indicam que o lúdico, ao ser integrado ao ensino de Língua Portuguesa, contribuíram na diminuição da impermanência escolar, um dos desafios da EJA, despertou estímulo e participação ativa dos alunos, promovendo amplo engajamento nas atividades escolares, além do mais, atividades como “jogo de memória”, “acerte o alvo” e “bingo de palavras”, demonstraram resultados significativos no engajamento da participação da leitura dos estudantes, ampliação do

vocabulário e interpretação da linguagem, os jogos quando contextualizados na metodologia de ensino.

A pesquisa apontou que os jogos manuais, quando usados de forma estratégica, oferecem um aprendizado mais dinâmico, engajador e inclusivo, promovendo a superação de desafios relacionados à alfabetização e ao ensino de Língua Portuguesa. Ao criar um ambiente educacional mais humanizado e interativo, os jogos contribuem não só para o desenvolvimento cognitivo, mas também para a socialização dos alunos, fortalecendo o senso de pertencimento e a motivação para o aprendizado. No entanto, para que essa estratégia seja plenamente eficaz, é essencial que se invista na capacitação dos educadores e na adaptação dos métodos pedagógicos às especificidades da EJA.

Por fim, esse estudo poderá ser de grande relevância para o olhar sobre a prática docente, por contribuir em conhecimento e possibilitar conduzir a reflexão sobre a necessidade de aprimorar competências e desenvolver um ensino sensível às necessidades dos alunos. A experiência com esse estudo reforça a importância do professorado ser criativo e dinâmico, pois os jogos quando bem planejados e aplicados adequadamente nas aulas podem transformar o espaço escolar em um ambiente mais significativo para os estudantes. Mediante as significativas informações coletadas nessa análise de estudo, através da abordagem de teóricos que defendem a importância do trabalhar com jogos, ao pensar um ensino que permita o alunado evoluir em conhecimento de leitura e escrita, é necessário se perguntar, que jogo jogar hoje?

REFERÊNCIAS

ARROYO, Miguel Gonzalez. **Passageiros da noite: do trabalho para a EJA: Itinerários pelo direito a uma vida justa**. Petrópolis, RJ, Vozes, 2017.

DEEPL. **Tradutor**. Disponível em: <https://www.deepl.com/pt-BR/translator>. Acesso em: 01 de janeiro de 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

_____. **Política e Educação: ensaios**. 5. Ed., São Paulo, Cortez - Coleção Questões de Nossa Época; v.23, 2001.

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

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura [tradução João Paulo Monteiro]**. 6. ed. São Paulo, Perspectiva, 2010.

MONTEIRO, Benedito da Silva. MONTEIRO, Eliane Silva. **A importância da metodologia do lúdico na EJA no processo de ensino e aprendizagem**. Tomé-Açu: UFRA, 2015.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2. ed. rev. atual. e ampl. Curitiba, Ibpex, 2011.

SENADO FEDERAL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional LDB**. 7ª ed. Secretaria de Editoração e Publicações/Coordenação de Edições Técnicas, Brasília, 2023.

SILVA, Tarita Romano. **O Jogo da Memória como instrumento da Expressão dos Sentimentos e Emoções**. Disponível em: https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/jogo_da_memoria_-_artigo_semana_academica_0.pdf. Acesso em: 05 de janeiro de 2025.

VÁRIOS AUTORES. **Alienígenas na sala de aula. Tadeu da Silva (org.)**. Petrópolis, RJ, Vozes, 1995.

VÁRIOS AUTORES. **O lúdico na formação do educador**. Marli Pires dos Santos (org.). Petrópolis, RJ. Vozes, 1997.