

**CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**GIOVANNA CARLA SANTANA MARQUES SILVA  
LUCAS ATAÍDE DA SILVA  
LUCIANA MARTINS DOS SANTOS**

**EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA):  
Trabalhando o processo de ensino-aprendizagem através do lúdico**

**RECIFE  
2023**

**GIOVANNA CARLA SANTANA MARQUES SILVA  
LUCAS ATAÍDE DA SILVA  
LUCIANA MARTINS DOS SANTOS**

**EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA):  
Trabalhando o processo de ensino-aprendizagem através do lúdico**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina TCC 2 do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Brasileiro - UNIBRA, como parte dos requisitos para conclusão do curso.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Carolina Leal de Lacerda Pires

RECIFE  
2023

Ficha catalográfica elaborada pela  
bibliotecária: Dayane Apolinário, CRB4- 2338/ O.

S586e Silva, Giovanna Carla Santana Marques.  
EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA): Trabalhando o processo de ensino-aprendizagem através do lúdico/ Giovanna Carla Santana Marques Silva; Lucas Ataíde da Silva; Luciana Martins dos Santos. - Recife: O Autor, 2023.  
13 p.

Orientador(a): Dra. Carolina Leal de Lacerda Pires.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA. Licenciatura em Pedagogia, 2023.

Inclui Referências.

1. Educação de Jovens e Adultos. 2. Aprendizagem. 3. Lúdico. I. Silva, Lucas Ataíde da. II. Santos, Luciana Martins dos. III. Centro Universitário Brasileiro. - UNIBRA. IV. Título.

CDU: 37.01

Dedicamos esse trabalho a todos que  
acreditaram em nosso potencial e  
nos incentivaram para concretizarmos este sonho.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus, a minha mãe, meu pai e toda minha família por sempre me encorajar e forças para não desistir dos meus estudos, aos meus colegas pela parceria e cumplicidade para desenvolvermos esse trabalho, aos nossos professores por nós orientar com dedicação e paciência para que fizéssemos um belo trabalho, e por fim agradeço a todos que fizeram parte desta etapa da minha vida acadêmica de forma direta e indireta.

Giovanna Carla Santana Marques Silva

Agradeço em primeiro lugar à Deus por ter chegado até aqui, pois ele sempre esteve comigo e fez com que todos os meus objetivos fossem alcançados. Com sua infinita graça consegui concluir.

Agradeço aos professores do Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA que ao longo dessa caminhada sempre deram total apoio e me estimularam a chegar onde cheguei em minha carreira acadêmica que está só começando. À minha orientadora Carol que sempre me apoiou e sanou todas as minhas dúvidas na construção do meu TCC, ela é um exemplo de mestre e sempre está acolhendo seus alunos de uma forma dedicada e carinhosa.

Aos meus pais por terem acreditado em mim e me apoiado quando decidi realizar a mudança de curso e entrar no mundo da educação, vocês sempre estiveram comigo nos momentos alegres e difíceis na minha vida acadêmica. Agradeço a minha noiva e futura esposa pelo companheirismo, me apoiando e me incentivando nos momentos em que queria desistir, a participação dela foi de extrema importância para eu conseguir concluir esse curso. Por fim, agradeço aos meus amigos da faculdade que sempre estiveram comigo na rotina do dia a dia da faculdade.

Lucas Ataíde da Silva

Agradeço primeiramente a Deus, aos meus familiares e principalmente ao meu marido por todo apoio, aos meus amigos que sempre estiveram comigo e aos professores por toda dedicação.

Luciana Martins dos Santos

“Educação não transforma o mundo.  
Educação muda as pessoas. Pessoas  
transformam o mundo.”

*(Paulo Freire)*

## RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso tem o propósito demonstrar, através de uma pesquisa bibliográfica de natureza básica com abordagem qualitativa, uma análise da contribuição da ludicidade para a Educação de Jovens e Adultos (EJA) no processo de ensino-aprendizagem. A utilização do lúdico não se limita somente ao brincar. Sua utilização é um excelente facilitador na aprendizagem do aluno, independentemente de sua idade. O tema a ser estudado é de grande importância, pois é necessário mostrar que o lúdico não somente faz parte da educação infantil. Portanto, é preciso ressaltar a importância, aos docentes da EJA, da utilização de recursos lúdicos e didáticos como seus instrumentos auxiliares no processo de ensino. Com nossa pesquisa, fundamentada em obras de autores tais como Barcelos (2014), Almeida (2003), Fonseca e Pereira (2019), Monteiro (2015), entre outros, pudemos observar a importância da ludicidade em qualquer idade e que sua prática pode facilitar o processo de aprendizagem do educando. Sendo assim, é necessário existir a utilização dessa metodologia na Educação de Jovens e Adultos (EJA), como instrumento facilitador no processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Educação de Jovens e Adultos; aprendizagem; lúdico.

## **ABSTRACT**

This Course Conclusion Work aims to demonstrate, through a bibliographical research of a basic nature with a qualitative approach, an analysis of the contribution of playfulness to Youth and Adult Education (EJA) in the teaching-learning process. The use of entertainment is not limited to playing. Its use is an excellent facilitator for student learning, regardless of their age. The topic to be studied is of great importance, as it is necessary to show that play is not only part of early childhood education. Therefore, it is necessary to emphasize the importance, for EJA teachers, of using playful and didactic resources as auxiliary instruments in the teaching process. With our research, based on works by authors such as Barcelos (2014), Almeida (2003), Fonseca and Pereira (2019), Monteiro (2015), among others, we were able to observe the importance of playfulness at any age and that its practice can facilitate the student's learning process. Therefore, it is necessary to use this methodology in Youth and Adult Education (EJA), as a facilitating instrument in the teaching-learning process.

**Keywords:** Youth and Adult Education; learning; ludic.



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>09</b>
<b>2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO.....</b>	<b>11</b>
<b>3 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>12</b>
<b>3.1 Fundamentos teóricos da ludicidade.....</b>	<b>12</b>
<b>3.2 A ludicidade como um instrumento facilitado na aprendizagem.....</b>	<b>15</b>
<b>3.3 A importância da ludicidade na EJA.....</b>	<b>17</b>
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>19</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>20</b>

## **EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA): Trabalhando o processo de ensino-aprendizagem através do lúdico**

Giovanna Carla Santana Marques Silva

Lucas Ataíde da Silva

Luciana Martins dos Santos

Professora Orientadora: Carolina Leal de Lacerda Pires<sup>1</sup>

### **1 INTRODUÇÃO**

O presente trabalho se trata de um artigo científico de Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Brasileiro (UNIBRA), tendo como foco o lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos (EJA).

O fator inquietante que motivou o tema deste artigo foi a ludicidade ser pouco falada na Educação de Jovens e Adultos (EJA), apesar de sua utilização não se resumir somente no brincar, mas ter uma grande importância em todas as faixas etárias. Na verdade, o recurso da ludicidade é um excelente facilitador na aprendizagem do aluno, independentemente de sua idade (Santos, 2010). Sendo assim, a relevância deste tema a ser trabalhado é desmistificar que o lúdico faz parte apenas da educação infantil. É necessário enfatizar a importância, para os professores da EJA, da utilização de recursos lúdicos como seus auxiliares no processo de ensino e aprendizagem.

O entendimento sobre teorias da aprendizagem inspira o uso de estratégias para docentes, estimulando o desenvolvimento cognitivo e os processos de aprendizagem dos alunos, transformando o conhecimento de uma maneira mais objetiva, produtiva e duradoura (Lakomy, 2008 *apud* Herbele, 2011).

Com isso, na tentativa de mostrar o quão importante é a ludicidade na EJA é que surgiu como problemática: Qual a contribuição da ludicidade para a EJA no processo de ensino-aprendizagem?

---

<sup>1</sup> Professora da UNIBRA. Doutora em Letras (UFPE). E-mail: carol\_ibgm@outlook.com.

Partimos da hipótese de que a ludicidade é de extrema importância em sua utilização na EJA e sua aplicação pode contribuir em diversos aspectos na vida do aluno, em uma perspectiva de aprendizagem ou de desenvolvimento social e cultural, colaborando com a comunicação, socialização e aquisição de conhecimento. Mediante a isso, observamos que:

O lúdico na classe do EJA não se resume só no brincar, mas também desenvolve a capacidade do ser por meio de jogos. Portanto, acreditamos que os jovens e adultos com a utilização dessa mitologia sem ser diferenciada alcançará uma dimensão mais ampla a respeito dos conteúdos que são trabalhados na sala de aula (Monteiro; Monteiro, 2015, p.13).

A pesquisa deste artigo busca, como objetivo geral, analisar como a ludicidade pode contribuir para a Educação de Jovens e Adultos (EJA) no processo de ensino-aprendizagem, e, como objetivos específicos, entender os fundamentos teóricos da ludicidade, refletir sobre a ludicidade como um instrumento facilitador na aprendizagem e, por fim, analisar a importância da ludicidade na EJA.

Por meio desta pesquisa, estudantes e docentes da área de pedagogia poderão adquirir mais conhecimentos sobre o tema e compreender o quanto é importante o uso de instrumentos lúdicos dentro de uma sala de aula. E ainda, o educador da EJA, tendo uma formação continuada e acesso a pesquisas como esta, colabora para um melhor desempenho em suas ações no cotidiano escolar, sendo possibilitada uma reflexão de seus procedimentos, para que, através da troca de conhecimento com outros educadores, seja capaz de aperfeiçoar a sua prática (Monteiro; Monteiro, 2015).

Após a introdução, vamos trazer o delineamento metodológico do nosso TCC, onde será abordado o tipo de pesquisa e os procedimentos metodológicos do nosso trabalho. Logo após, traremos o referencial teórico, que está estruturado em três partes: na primeira parte, abordaremos os fundamentos teóricos da ludicidade; na segunda parte, entender a ludicidade como instrumento facilitador na aprendizagem; e, finalmente, na terceira, falaremos sobre a questão da importância da ludicidade na EJA. Por fim, vamos trazer as considerações finais do nosso trabalho, apresentando nosso posicionamento, onde faremos nossas pontuações sobre todo o contexto visado, trazendo um panorama, uma perspectiva e qual foi a contribuição desta pesquisa.

## 2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

O presente artigo estuda a respeito do tema através de pesquisa bibliográfica, com revisão de literatura, a partir de abordagem qualitativa.

A pesquisa bibliográfica é um tipo de pesquisa que tem sua formação através de informações, pontos de vista e elementos expostos por autores que falam sobre o tema estabelecido. Mediante a isso, a pesquisa bibliográfica é aquela que se realiza, segundo Severino (2007, p. 122), a partir do:

[...] registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utilizam-se dados de categorias teóricas já trabalhadas por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir de contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos.

De acordo com Botelho, Cunha e Macedo (2011), a revisão de literatura é tida como o primeiro passo na construção do conhecimento científico, pois é através desta maneira que novas teorias emergem devido à necessidade de investigar evidências estabelecidas que foram descobertas.

A pesquisa bibliográfica está inserida essencialmente no âmbito acadêmico com o objetivo de melhorar e atualizar conhecimento por meio do estudo científicos de obras publicadas (Andrade, 2010).

Andrade (2010, p. 25) ainda ressalta que:

A pesquisa bibliográfica é habilidade fundamental nos cursos de graduação, uma vez que constitui o primeiro passo para todas as atividades acadêmicas. Uma pesquisa de laboratório ou de campo implica, necessariamente, a pesquisa bibliográfica preliminar. Seminários, painéis, debates, resumos críticos, monográficas não dispensam a pesquisa bibliográfica. Ela é obrigatória nas pesquisas exploratórias, na delimitação do tema de um trabalho ou pesquisa, no desenvolvimento do assunto, nas citações, na apresentação das conclusões. Portanto, se é verdade que nem todos os alunos realizarão pesquisas de laboratório ou de campo, não é menos verdadeiro que todos, sem exceção, para elaborar os diversos trabalhos solicitados, deverão empreender pesquisas bibliográficas

Este trabalho teve como levantamento bibliográfico preliminar uma busca por material na base de dados o Google Acadêmico, a partir de termos como “ludicidade”, “ensino-aprendizagem”, “EJA” e “lúdico”, e na biblioteca do Centro Universitário Brasileiro (UNIBRA).

Foram incluídas unicamente obras em língua portuguesa de caráter científico, mais pertinentes e que nos chamaram atenção ao tema e à pergunta de pesquisa, enquanto foram excluídas obras em outros idiomas, trabalhos não científicos e que não se enquadram no tema definido.

As obras selecionadas foram artigos de revista científica, artigos de congresso, livros e monografias de TCCs. Para a constituição do referencial teórico, recorreremos aos estudos de Barcelos (2014); Almeida (2003); Fonseca e Pereira (2019); Monteiro (2015), dentre outros.

### **3 REFERENCIAL TEÓRICO**

#### **3.1 Fundamentos teóricos da ludicidade**

Para Kuratani (2004), a expressão ludicidade é um adjetivo que tem sua origem no latim *ludos* onde tem relação com divertimento e jogos. O lúdico está presente em nossa rotina, sendo de uma forma prazerosa e espontânea, passando a ser compreendido dessa maneira (Sant'Anna; Nascimento, 2001, p. 20).

Sendo assim, a ludicidade tem grande importância na vida do ser humano e sua utilização traz o benefício do desenvolvimento de uma forma mais clara. Segundo Alves, Feitosa e Soares (2015, p. 6):

Desde o momento do nascimento, o ser humano está ligado ao outro, interagindo ativamente em seu desenvolvimento. Entramos em um processo histórico onde recebemos e construímos informações, dados e visões sobre o mundo. Concepções construídas no decorrer de nossas vidas. Nossa história de vida está interligada com outras histórias que se cruzam, construindo-se assim, a consolidação da formação adulta que traz marcas do decorrer de nossas vidas e se reafirma nas interações que os sujeitos realizam.

Emireque (2004) destaca que muitos têm o pensamento que a ludicidade é associada ao brincar e um passar de tempo, tendo nenhuma utilidade, não sendo nada levado em conta. Porém, o lúdico não deve ser visto de uma maneira somente de diversão, pois é um facilitador no processo de ensino-aprendizagem e construção do conhecimento, tendo uma grande importância no desenvolvimento pessoal, cultural, social e proporcionando uma melhor socialização, expressão em seu cotidiano (Kuratani, 2004).

Emerique (2004, p. 4), nessa perspectiva, expõe:

[...] penso que o próprio processo de aprendizagem possa ser visto como uma grande brincadeira de esconde-esconde ou de caça ao tesouro: tanto uma criança pré-escolar brincando num tanque de areia quanto um cientista pesquisando no laboratório de uma universidade estão lidando com sua curiosidade, com o desejo da descoberta, com a superação do não-saber, com a busca do novo, que sustentam a construção de novos saberes.

O dever e o prazer podem ser aliados dentro da sala de aula no cotidiano escolar, sem priorizar uma em detrimento do outro. Esse ato contribui com um grande trabalho na educação, para que esses futuros trabalhadores se tornem cidadãos críticos dentro da sociedade e criativos, com a procura de práticas prazerosas no ambiente de trabalho (Bustamante, 2004 *apud* Herberle, 2011).

Alves, Feitosa e Soares (2015, p. 6) ainda ressaltam que:

[...] compreende-se que ludicidade envolve uma forma de ensinar e aprender brincando, gerando uma sensação estimulante e prazerosa na qual educadores e alunos estabelecem uma relação de afeto, autonomia e construção de conhecimento, trazendo elementos do seu cotidiano para contribuir com este processo. Requer mais do que a utilização de jogos e brincadeiras, é um envolvimento atitudinal e intencional do docente, no que tange a articulação dos conteúdos e atividades com o desenvolvimento humano.

Portanto, os conteúdos e metodologias lúdicas são de grande valor no processo de ensino-aprendizagem do educando, sendo muito importante estimular a percepção do aprender que pode ser de uma forma divertida, prazerosa e satisfatória. A utilização desse tipo de mecanismos com criatividade bem elaborada, em escolas, tem uma grande colaboração para o desenvolvimento cognitivo e em um bom aproveitamento do conhecimento intelectual (Monteiro; Monteiro, 2015).

Vygotsky (1994) menciona que para o desenvolvimento cognitivo o lúdico como uma ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem, potencializa o aprender e a socialização com o outro, tendo em conta que são indivíduos em contínua formação. Além do mais, a brincadeira é a linguagem natural da criança, mas não somente brincamos na infância, é de suma importância a utilização da mesma na EJA, desde a educação infantil, a fim de que o educando possa se pôr e comunicar-se através de atividades lúdicas, sendo considerado lúdico os jogos, brincadeiras, música, expressão corporal, isto é, atividades que mantenham a espontaneidade do indivíduo (França *et al.*, 2010).

Para Friedman (1996, p. 56):

Trazer o jogo para dentro da escola, é uma possibilidade, de pensar na educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil, como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento.

A utilização do lúdico em escolas faz com que tenha um reconhecimento das relações sociais, proporcionando a absorção de valores muitas vezes esquecidos, novos entendimentos e desenvolvimento em criatividade com enaltecimento cultural (Gonçalves, 2018, p. 5).

Muitos teóricos afirmam a grande importância da ludicidade para o processo de ensino-aprendizagem na vida, sendo mostrado que através do lúdico o indivíduo desenvolve diversos benefícios, sendo físico, motor, social, emocional, cognitivo, etc. De acordo com Piaget (1978), a utilização de mecanismos lúdicos proporciona um desenvolvimento da inteligência e são acompanhadas do desenvolvimento cognitivo, sendo assim, possuem uma interligação de estágios.

Vygotsky (1989), por sua vez, diz que o ato de brincar ajuda no desenvolvimento dos aspectos da personalidade, que são afetivos, motores, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Já Friedman (1996, p.64) diz que:

Em relação ao jogo aponta que o jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil, paralelamente o jogo consolida habilidades já dominadas pelas crianças e a prática dos mesmos em novas situações.

Soler (2006, p. 44) ressalta que:

Num simples jogo de pega-pega, estamos trabalhando muitos aspectos importantes para a formação integral da criança, pois exercita, nesse jogo, o deslocamento, a mudança de direção, a saída rápida, a parada brusca, a agilidade, enfim, tudo o que precisará no futuro para usar em sua prática ou se pretender ser um atleta.

Com isso, pode ser observado o quanto é importante a utilização da ludicidade e seus benefícios no desenvolvimento do ser humano, tornando-se um facilitador no processo de ensino-aprendizagem do aluno, sendo explorado cada vez

mais a criatividade do indivíduo, transformando-se como um todo e sendo resultado em uma ferramenta essencial na educação (Gonçalves, 2018).

### **3.2 A ludicidade como um instrumento facilitador na aprendizagem**

A ludicidade promove ensinamentos significativos, introduzindo na vida do educando conhecimentos que em muitas vezes podem ser difíceis de compreender, mas com o lúdico pode-se trazer uma melhor assimilação nos conteúdos ministrados pelos professores. Assim afirma Fantacholi (2011, p. 5):

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para as crianças como para os jovens.

Muitos alunos possuem dificuldades em seu processo de ensino-aprendizagem, tendo em muitos casos bloqueios em determinadas disciplinas, com isso, criando barreiras em seus estudos. Dessa forma, o educador necessita utilizar a ludicidade dentro de sala de aula, pois através dessa metodologia é possível proporcionar um desenvolvimento integral do educando em circunstâncias naturais de aprendizagem. Para Oliveira e Silva (2018, p. 41):

O lúdico vem trazer à criança para o conhecimento de modo prazeroso, estando motivada a aprender. Aprende brincando, sem perceber o quanto está aprendendo e se desenvolvendo. É preciso que a escola, a comunidade e os pais tenham consciência de que os professores não são meros transmissores de informações e conhecimentos sistemáticos, mas mediadores desses conhecimentos.

Sendo assim, é papel dos educadores a disponibilização de situações que facilitem o processo de ensino-aprendizagem, através de atividades lúdicas, sendo assim proporcionado a construção do seu conhecimento através de uma forma independente (Oliveira; Silva, 2018).

A utilização do lúdico traz diversos benefícios ao emocional, saúde física e intelectual do indivíduo. Recursos didáticos sempre estiverem presentes desde os tempos mais antigos, com ele o aluno consegue obter um desenvolvimento em sua socialização, seus pensamentos e sua linguagem, sendo preparado para tornar-se um cidadão apto a estar vencendo grandes desafios recorrentes do dia a dia. Com isso, segundo Piaget (1978), o desenvolvimento de jogos e brincadeiras está



relacionado a processos meramente pessoais e simbólicos. Em escolas tradicionais, a ludicidade só surge em momentos mais reservados para os esportes e com isso não é utilizado para aprendizagem, mas sua utilização auxilia na fixação de conteúdos ministrados em sala de aula. Para Piaget (1975), o jogo é uma forma eficaz de aprender tanto na leitura, ortografia e no cálculo.

Segundo Kishimoto (2003), a ação de trabalhar com recursos didáticos pedagógicos pode ter a utilização de jogos educativos para ser promovido a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades dos estudantes. Entretanto, a utilização de jogos deve ser realizada de uma forma construtiva e não como uma série de atividades sem nenhum sentido, tendo como foco o objetivo de desenvolver aptidões físicas e intelectuais, não esquecendo esquecer o valor da socialização. O ambiente escolar é por tanto, o local onde o ato de ensinar promove o processo de ensino-aprendizagem, auxiliando o desenvolvimento do aluno por meio da mediação do professor como agente.

Para Friedmann (1996, p. 41):

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Sendo assim, é de extrema importância a utilização de recursos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem e sua utilização traz diversos benefícios para os alunos. Nadaline e Final (2013, p. 11) afirmam que:

O lúdico é uma ferramenta de extrema valia no processo de ensino aprendizagem, assume a finalidade de desenvolver habilidades, possibilitando ao aluno a oportunidade de estabelecer planos de ação para atingir objetivos, avaliar e obter resultados. O professor ao se conscientizar das vantagens do lúdico, por desenvolver letramento numa perspectiva interacionista, adequará a determinadas situações de ensino, utilizando-as de acordo com suas necessidades.

Portanto, a ludicidade traz ao indivíduo a capacidade de desenvolver sua imaginação, e com isso, a ampliação de suas habilidades, desenvolvendo o raciocínio lógico, em um modo geral, aprendendo a viver em sociedade.

### 3.3 A importância da ludicidade na EJA

Atividades lúdicas são mecanismos utilizados durante as aulas como recursos que trazem entretenimento, sendo proporcionado um prazer e diversão nas pessoas envolvidas. O lúdico não se limita somente à diversão/recreação, podendo ser utilizado como um elemento educativo, sendo proporcionado ao ser humano o aprender de forma descontraída e dinâmica (Silva, 2004 *apud* Herbele, 2011).

Haidt (2003, p. 176) ressalta que, além desses pontos acima mencionados, “brincadeiras e jogos tem um valor modelador porque ajudam na formação de condutas sociais: cooperação, respeito, obediência às regras, solidariedade e senso de responsabilidade individual e de grupo”.

Ao considerar o uso da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, muitas pessoas cogitam imediatamente que seu uso é exclusivo da educação infantil e se voltam para o uso da brincadeira e da imaginação, mas sua finalidade vai muito além da brincadeira. Neste contexto, pode-se observar que:

Se a infância é, por excelência, o tempo da imaginação, os seres humanos são imaginativos durante todas as etapas de sua vida inteira. Por outro lado, a importância da dimensão imaginativa não diminui na medida em que avançamos no processo educativo. Não existe comprovação de que a capacidade imaginativa decresce conforme progredimos nos diferentes níveis do ensino escolar (Barcelos, 2014, p. 90).

Quase sempre, os estudantes da EJA são pessoas que passam o dia trabalhando e vão à escola na parte da noite, cansado de sua rotina, em muitas vezes, desmotivados a estarem na sala de aula e a aprender (Herbele, 2011). A utilização da metodologia lúdica facilita na formação de estratégias para o educador e possibilita uma maior interação e participação do educando com os demais, trazendo uma melhor assimilação dos conteúdos que vão ser abordados. Na EJA, o uso de jogos com os alunos estimula envolvimento ativo, ajudando a se tornarem mais independentes (Fonseca; Pereira, 2019).

A importância da ludicidade, em qualquer que seja a idade e sua utilização, nunca pode ser olhada como uma brincadeira e/ou diversão. Sua prática pode facilitar a aprendizagem, o progresso pessoal do educando, sendo ele social e cultural, contribuindo com os processos de socialização, comunicação, manifestação e desenvolvimento de conhecimentos (Santos, 1997 *apud* Fonseca; Pereira, 2019).

Para Almeida (2003), é utilizando os mecanismos didáticos durante o processo de aprendizagem que se torna possível a utilização da ludicidade na formação do educando, colaborando no contexto sociocultural, qualificação e desenvolvimento crítico do discente. Com isso, observa-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).

A ludicidade promove aos educandos da EJA um envolvimento mais ativo em seu cotidiano escolar, podendo ser proporcionado vivências com materiais que facilitem seu processo de ensino-aprendizagem. Com isso, Fonseca e Pereira (2019, p. 91) salientam que:

O uso de jogos na EJA estimula os alunos para uma participação ativa na prática escolar. Esse envolvimento em atividades bem elaboradas poderá ajudá-los a se tornar independentes para perceberem seus potenciais. Quanto mais vivências lúdicas forem aplicadas, maiores serão as participações em sala de aula, contribuindo para que o educador tenha um envolvimento maior com seus alunos.

Freire (1996) relata que o papel do educador é estimular e desafiar o educando a pensar de uma forma crítica a começar de seu mundo imediato e não lhe instituir um mundo desatento. Nesse sentido, os educadores devem realizar a elaboração de atividades lúdicas e demonstrar comprometimento com a realidade dos estudantes, sendo sempre tido em prática a estimulação e trabalho dessas novas ferramentas didáticas.

Freire (1996) menciona também que a educação bancária é uma ação de depósito, onde os educandos são depósitos e o educador, o depositante. Com isso, é necessário que haja uma estimulação com jogos e recursos que contribuam com a participação dos alunos na sala de aula.

De acordo com Monteiro e Monteiro (2015, p. 26):

Através do jogo a aprendizagem acontece de forma natural, com envolvimento e a participação ativa dos alunos, tornando a sala de aula um lugar onde se constrói conhecimento e não apenas se transfere informações. Através do jogo há um maior interesse do aluno em brincar e aprender mais rápido estimulando a memória, eles acham interessantes.

Nos tempos de hoje, a educação precisa seguir as inovações e utilizar a ludicidade para garantir a inclusão dos alunos dentro da sociedade, tornando críticos e criativos, favorecendo esse educando a ter uma maior facilidade de comunicar suas emoções e socializar-se ao grupo de uma forma clara, objetiva e crítica (Fonseca; Pereira, 2019).

Para Freitas e Salvi (2010), trabalhar a ludicidade na EJA além de proporcionar diversos benefícios para os estudantes, possibilita estratégias e tem um valor educacional essencial. A utilização dessa metodologia pode-se ser aprendido qualquer disciplina, visando um aprendizado apropriado à realidade dos alunos e da sociedade em que o mesmo convive.

O ser humano em qualquer idade pode usufruir da ludicidade em sua rotina de estudo e não somente deve ser vista como uma diversão:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (Santos, 1997, p. 12).

Sendo assim, observa-se o quão importante é a ludicidade na EJA e o quanto sua utilização pode trazer diversos benefícios para o educando, facilitando a aprendizagem e quebrando barreiras criadas por didáticas e metodologias ultrapassadas.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Através dessa pesquisa, constatou-se o quão é importante a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos (EJA). Observamos que muitos autores defendem o uso do lúdico como uma das metodologias de ensino em sala de aula, para que haja um bom desenvolvimento na aprendizagem do educando.

Podemos observar que o uso da ludicidade não somente se resume à educação infantil, pois a sua utilização vai muito além do brincar. É uma metodologia ativa que traz diversas contribuições para o indivíduo, sendo em seu cognitivo, social e motor.

Na modalidade da EJA, é essencial que os professores percebam que, ao trazer o lúdico para suas aulas, há um maior interesse, tornando-se uma aula com eficácia, transformando-se em uma pedagogia mais acolhedora, humana e libertadora.

Sendo assim, se faz necessário que a escola e os professores da Educação de Jovens e Adultos (EJA) reflitam sobre o uso destes recursos, que muitas vezes não é valorizado como um instrumento educacional nessa modalidade. O que não se pode acontecer são aulas onde os educadores “depositem” conteúdos nos alunos e sim que tragam o prazer de estar ali e que haja uma participação nas aulas de uma forma mais ativa e dinâmica.

Portanto, é através da procura de novas ferramentas de ensino com a utilização da ludicidade que é possível conquistar uma educação de qualidade que cause um interesse dos alunos da EJA. Sendo assim, os professores têm de repensar e buscar mudanças em suas metodologias e didáticas dentro de sala de aula, a fim de que sejam recuperados aqueles alunos que não tem mais o interesse em seus estudos, procurando sempre uma transformação em seus métodos de ensino na busca de atualização e melhorias.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

ALVES, Paloma de Andrade; FEITOSA, Regina Célia de Souza; SOARES, Michelle Beltrão. **A ludicidade na prática docente: o que pensam os professores**. 2015. Disponível em: <https://www.ufpe.br/documents/39399/2406246/ALVES%3B+FEITOSA%3B+SOARES++2015.1.pdf/43073694-d6b3-4df8-9c7a-4d2304b85938>. Acesso: 14 set. 2023.

ANDRADE, M. M. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação**. São Paulo, SP: Atlas, 2010.

BARCELOS, Valdo Barcelos. **Formação de professores para educação de jovens e adultos**. 6 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

BOTELHO, L. L. R.; CUNHA, C. C. A.; MACEDO, M. O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais. **Gest Soc.**,v. 5, n.11, p. 121-36, ago. 2011.

EMERIQUE, Paulo S. O lúdico e a escola. *In*: SCHWARTZ, G. M. (org.) **Dinâmica lúdica: novos olhares**. Barueri, SP: Manole, 2004.

FANTACHOLI, F. N. O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um olhar psicopedagógico. **Revista Científica Aprender**, 5. ed., dez. 2011.

FONSECA, Neide Pereira da; PEREIRA, Denilson Diniz. A importância da ludicidade na prática pedagógica na Educação de Jovens e Adultos - EJA. **Revista Formação@Docente**, Belo Horizonte, v. 11, n. 1, p. 81-94, jun. 2019.

FRANÇA, A. S.; COSTA, J. C.; GABRIELA, M.; MARTINS, A. A. **Os sentidos da educação de jovens e adultos na contemporaneidade**. 2010. Disponível em: <https://docplayer.com.br/15211410-Os-sentidos-da-educacao-de-jovens-e-adultos-na-contemporaneidade-amanda-sampaio-franca.html>. Acesso em: 5 out. 2023.

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

FREITAS, Eliana Sermidi de; SALVI, Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia**. 2010. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>. Acesso em: 5 out. 2023.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GONÇALVES, Elivelton Henrique. **A utilização de tecnologias digitais no curso de licenciatura em Matemática PARFOR/EAD da Universidade Federal de Uberlândia**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2018.

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

HEBERLE, Karina. **Utilização e importância das atividades lúdicas na educação de jovens e adultos**. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Educação Profissional Integrada a Educação Básica na Modalidade EJA) – Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2011.

KISHIMOTO, Tizuco M. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

KURATANI, S. U. **O lúdico: forma prazerosa de aprender**. 2004. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Pedagogia) – Faculdade Afirmativo, Cuiabá, 2004.

MONTEIRO, Benedito da Silva; MONTEIRO, Eliane Silva. **A importância da metodologia do lúdico na EJA no processo de ensino e aprendizagem**. 2015.

TCC (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal Rural da Amazônia Plano Nacional de Formação de Professores - Parfor, Tomé-Açu, 2015.

NADALINE, Mariete; FINAL, Rossana Aparecida. O lúdico como facilitador nas dificuldades no processo de ensino-aprendizagem da língua portuguesa. **Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor Pde**, Curitiba, p. 1-16, 2013. Disponível em: [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2013/2013\\_utfpr\\_port\\_artigo\\_mariete\\_nadaline.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_utfpr_port_artigo_mariete_nadaline.pdf). Acesso em: 02 out. 2023.

OLIVEIRA, Juliana Aparecida Santim; SILVA, Nivaldo Correia. O lúdico como ferramenta de aprendizagem na educação infantil. **Revista Saber Acadêmico**, n. 25, 2018.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e Representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e Representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do lúdico na educação**. São Paulo: Universidade Cruzeiro do Sul, 2001.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do Educador**. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SANTOS, Simone Cardoso dos. **A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem**. 2010. Monografia (Especialização Lato-Sensu em Gestão Educacional) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2010.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

SOLER, R. **Educação Física: uma abordagem cooperativa**. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.