

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA  
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

DANIELE MARIA ROCHA DA SILVA  
KELLY VERONI SIQUEIRA E SILVA  
LAYSE VITÓRIA DA SILVA OLIVEIRA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO DE  
JOVENS E ADULTOS**

RECIFE/2021

DANIELE MARIA ROCHA DA SILVA  
KELLY VERONI SIQUEIRA E SILVA  
LAYSE VITÓRIA DA SILVA OLIVEIRA

## **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

Artigo apresentado ao Centro Universitário Brasileiro –  
UNIBRA, como requisito parcial para obtenção do título de  
Licenciatura em Pedagogia.

Professores Orientadores: Hugo Christian de Oliveira Felix;  
Neferson Barbosa da Silva Ramos

RECIFE/2021

S586J

Silva, Daniele Maria Rocha da  
Jogos e Brincadeiras na Educação de Jovens e Adultos. /  
Daniele Maria Rocha da Silva; Kelly Veroni Siqueira e Silva;  
Layse Vitória da Silva Oliveira - Recife: O Autor, 2021.  
23 p.

Orientador: Esp. Hugo Christian de Oliveira Felix;  
Coorientador: Esp. Neferson Barbosa da Silva Ramos

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro  
Universitário Brasileiro – UNIBRA. Licenciatura em Pedagogia,  
2021

1. EJA. 2. Jogos. 3. Brincadeiras. 4. Ludicidade.  
5. Aprendizagem. I. Centro Universitário Brasileiro. - UNIBRA.  
II. Título.

CDU: 37.013

DANIELE MARIA ROCHA DA SILVA  
KELLY VERONI SIQUEIRA E SILVA  
LAYSE VITÓRIA DA SILVA OLIVEIRA

## **JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

Artigo aprovado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia, pelo centro Universitário Brasileiro – UNIBRA, por uma comissão examinadora formada pelos seguintes professores:

---

Professor Orientador

---

Professor Examinador

---

Professor examinador

Recife, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021.

NOTA: \_\_\_\_\_

*DEDICAMOS ESTE TRABALHO AOS NOSSOS, FAMILIARES E AMIGOS QUE ESTIVERAM AO NOSSO LADO, NOS APOIANDO DURANTE TODO O PROCESSO. DEDICAMOS TAMBÉM AOS PROFESSORES QUE PASSARAM POR NOSSA VIDA DURANTE NOSSA FORMAÇÃO, EM ESPECIAL, AQUELES DO CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA, QUE NOS FORNECERAM AS BASES NECESSÁRIAS PARA A REALIZAÇÃO DESTA PESQUISA.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, que tem sido minha energia diária nessa caminhada de muita luta, que renova minhas forças todas as manhãs para eu não parar. Agradeço em especial a minha mãe Graciele rocha do nascimento, que foi minha incentivadora diária, que sempre acreditou no meu “futuro brilhante” como Dizia ela, hoje ela continua me guiando lá de cima, através dos seus ensinamentos deixados a mim, hoje sou quem sou por causa dela. A minha avó materna Rosa Ferreira, ela é a minha referência de mulher guerreira, que vai à luta e vence, ela me garantiu anos de estudo, por que quer ver a neta formada, eu sou o orgulho dela, mas ela é mais ainda o meu. Ao meu companheiro, Carlos Gabriel B. Carvalho, que tem sido minha fortaleza, que não me deixa desanimar por um momento que seja, arrisco dizer que ele costuma acreditar mais em mim, do que eu mesma.

Gratidão a minha família, aos meus amigos - em especial aos meus colegas do grupo F.P que me mostraram que é possível sim, ter amizades verdadeiras, o verdadeiro companheirismo e união durante a graduação. - aos meus professores, cada um conseguiu agregar positivamente na minha formação, a eles o meu total respeito e admiração, me inspiro em especial na minha professora Andréa Mendes que durante o ensino Médio/Fundamental me mostrou toda a maestria do ensinar por amor. E finalmente, gratidão ao meu trio, a minha amiga Layse Vitória, que é mais que especial na minha vida e a Kelly Veroni uma querida, que tem minha total admiração, elas enfrentaram junto comigo os desafios da construção deste trabalho que não foram poucos, mas foram todos vencidos, um a um.

Daniele Maria Rocha da Silva

A Deus em primeiro lugar , que sempre com as devidas lições de amor, fraternidade e compaixão hoje e sempre.

Aos meus pais, Cícero Rosa da Silva e Verônica Maria Ferreira da Silva que sempre estiveram ao meu lado nas horas mais difíceis e felizes da minha vida.

A minha irmã, Layse Veroni Siqueira e Silva Luz e ao meu noivo, Rodrigo Lucas da Silva pelos incentivos e dedicação que sempre tiveram por mim .

Kelly Veroni Siqueira e Silva

Agradeço primeiramente a Deus que me concedeu fôlego, energia e força para concluir este trabalho, me ajudando a ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo do curso, A minha mãe Márcia Santos e ao meu amor Eliabe Silva, que foram e são o meu porto seguro, deixo aqui registrado o meu muito obrigado, vocês me inspiram e me fazem querer ser cada dia uma pessoa e profissional melhor, obrigada por acreditarem em mim quando muitos não acreditaram, por serem meu colo e abrigo durante os momentos difíceis e por celebrarem junto comigo todas as minhas conquistas e desenvolvimento durante esses 4 anos de curso, minha eterna gratidão por todo apoio, força e motivação.

Agradeço a Daniele e Kelly por toda parceria durante nosso trabalho, por todo apoio, compreensão e dedicação. Agradeço a toda minha família, parentes e amigos que me apoiaram diretamente e indiretamente durante a minha formação, pelo incentivo nos momentos difíceis e compreensão pela ausência nos dias em que não estive presente enquanto me dedicava a realização deste trabalho. Aos meus professores, em especial a Neferson Barbosa Da Silva Ramos e Cíntia Marques de Oliveira Alves minha eterna gratidão por todas as correções e ensinamentos que me permitiram apresentar um melhor desempenho no meu processo de formação profissional. E por fim, não menos importante, ao meu grupo de amigos e melhor presente que a universidade poderia me proporcionar Futuros pedagogos vocês tornaram a minha jornada leve e divertida, obrigada pela parceria durante esses anos, por nunca soltarem minha mão e por me ensinarem o verdadeiro significado de união e equipe. “E eu só quero agradecer por ter vocês pra acompanhar minhas loucuras, me deixar bem mais segura daquilo que eu posso ser...”

Layse Vitória da Silva Oliveira

*“Quem ensina aprende ao ensinar, quem aprende ensina ao aprender.”*

*Paulo Freire*



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	09
<b>2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO</b> .....	11
<b>3 REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	12
3.1 CONTEXTO HISTÓRICO: PERCURSO DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA) NO BRASIL .....	12
3.2 O PERFIL DOS ESTUDANTES DA EJA .....	14
3.3 A IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS.....	16
3.4 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS.....	17
3.5. CONCEITUANDO JOGOS NA EDUCAÇÃO.....	18
3.6 BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM.....	19
3.7 JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: DESAFIOS E CONTRIBUIÇÕES.....	20
<b>4 RESULTADOS ESPERADOS</b> .....	24
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	26
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	27

## JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Daniele Maria Rocha da Silva<sup>1</sup>  
Kelly Veroni Siqueira e Silva <sup>2</sup>  
Layse Vitória da Silva Oliveira<sup>3</sup>  
Prof. Hugo Christian de Oliveira Felix<sup>4</sup>  
Prof. Neferson Barbosa da Silva Ramos<sup>5</sup>

**Resumo:** Esta pesquisa tem como principal objetivo analisar a importância da prática de gamificação como uma ferramenta de ensino-aprendizagem para alunos da educação de jovens e adultos (EJA). Os jogos e brincadeiras são recursos didáticos que possibilitam os alunos a terem melhor desenvolvimento na aprendizagem, os mesmos conseguem associar a realidade que vivem nos jogos e nas brincadeiras trabalhadas em sala de aula, despertando suas emoções, desejos e conhecimentos. Devido à trajetória de vida diária que esses alunos trazem consigo. O objetivo é descrever a importância da educação de jovens e adultos, como também identificar qual a importância das brincadeiras e jogos na educação de jovens e adultos (EJA), e ainda apontar quais os benefícios desse método de ensino na vida do educando. Trata-se de uma revisão de literatura, esse tipo de pesquisa tem a vantagem de possibilitar, sem muitos custos, o acesso do pesquisador a uma amplitude de fontes. A partir desta pesquisa, espera-se contribuir para a melhoria do ensino da modalidade EJA através da utilização das brincadeiras e jogos, espera-se que esses resultados ajudem alunos e educadores, A realização deste estudo buscou fazer uma reflexão sobre a influência das brincadeiras e jogos na EJA e mostrou-nos a importância da utilização desse recurso com os adultos. Que além de ser um meio facilitador no processo de ensino e aprendizagem, ele possibilita novas reflexões sobre temáticas educacionais. A atividade lúdica leva os alunos a desenvolverem capacidades e habilidades tornando-o como protagonista da sua própria aprendizagem.

**Palavras-Chave:** Eja, Jogos, Brincadeiras, Ludicidade, Aprendizagem.

---

<sup>1</sup> graduanda em licenciatura em pedagogia no centro universitário brasileiro - UNIBRA

E-mail: danielasilvaped@gmail.com

<sup>2</sup> graduanda em licenciatura em pedagogia no centro universitário brasileiro - UNIBRA

E-mail:kellyveronifotografia@gmail.com

<sup>3</sup> graduanda em licenciatura em pedagogia no centro universitário brasileiro - UNIBRA

E-mail: laysevitoria@yahoo.com

<sup>4</sup> Professor da UNIBRA, Mestre em Educação Matemática e Tecnologia PPG-Edumatec UFPE

E-mail: Nefersonbarbosa@gupounibra.com

<sup>5</sup> Professor da UNIBRA Esp. Em Gestão Educacional

E-mail:hugo.christian@grupounibra.com

## 1. INTRODUÇÃO

A educação de jovens e adultos (EJA) tem como foco principal, oferecer as pessoas que não tiveram oportunidade de concluir os estudos, uma nova chance para serem alfabetizados e conseqüentemente pra terem uma qualidade melhor de vida no futuro. Antigamente as brincadeiras e jogos não eram utilizados em sala de aula com essa modalidade, só com a educação infantil. Mas, os docentes preocupados com a dificuldade dos alunos em compreender certos assuntos, passaram a usar esse instrumento lúdico e tão importante na alfabetização dos adultos que vem trazendo bons resultados. (LIMA; SILVA, 2015)

Segundo Lima e Silva *apud* por Amorim (2009), os jovens e adultos que buscam retomar ou começar a escolarização são motivados pela vontade de aprender e se desenvolver socialmente. Almejam uma qualificação ou promoção profissional, e, principalmente, aprender a ler e a escrever para ganhar autonomia e se inserir na sociedade, para proporcionar uma qualidade de vida melhor para sua família.

O público da EJA requer um pouco mais de compressão por parte dos professores, levando em consideração as diferenças individuais, particularidades e conhecimento de cada aluno. Sendo assim, a prática pedagógica é de suma importância no processo de ensino-aprendizagem, é necessário que seu objetivo ultrapasse o ensino de leitura e escrita, é preciso incorporar os aspectos sociais e culturais dos educandos, transformando os conteúdos, trazendo elementos do dia-a-dia dos alunos para a sala de aula, para que o aluno reflita sobre esses conceitos e desta forma consiga compreender, questionar e estejam sempre ativos na sala de aula, desenvolvendo sua autonomia e tendo posicionamentos críticos. (FRANCO, 2012)

O processo de ensino-aprendizagem é uma troca de saberes entre docente e discente, é preciso que o professor tenha um olhar sensibilizador para que possa associar seus planejamentos de aula ao cotidiano e aos recursos existentes, é importante valorizar a vivência e o conhecimento que cada aluno traz consigo. (GENTIL, 2005)

A utilização dos jogos nas atividades ajuda a desenvolver o interesse dos alunos, tornando-os capazes de compreender com clareza as atividades e os trabalhos acadêmicos, os professores passaram a analisar o seguinte: Jogando, o adulto consegue analisar, associar, comparar, calcular, compor, criar, classificar e

conceituar cada coisa. As brincadeiras e jogos são tão importantes, que eles trazem o mundo para a realidade do adulto, ajudando-o no desenvolvimento de sua inteligência, a utilização do lúdico no ensino permite também que os educandos convivam melhor em grupos. (OLIVEIRA; CARDOSO; PEREIRA, 2017)

Segundo Souza, Nascimento, Araújo e Viana *apud* Vigotsky E Cole (2007), os jogos estimulam a curiosidade, a autoconfiança, aprimoram habilidades linguísticas e mentais, além de contribuir para o trabalho em equipe. Desta forma, quanto mais forem proporcionadas atividades lúdicas, maiores são as chances de eles serem participativos em sala de aula e também contribuir para que o docente tenha um bom envolvimento com seus alunos, a ludicidade torna as atividades atrativas.

Os jogos e brincadeiras são recursos didáticos que possibilitam os alunos a terem melhor desenvolvimento na aprendizagem, os mesmos conseguem associar a realidade que vivem nos jogos e nas brincadeiras trabalhadas em sala de aula, despertando suas emoções, desejos e conhecimentos. Devido a trajetória de vida e a exaustão diária que esses alunos trazem consigo, buscamos utilizar os jogos e brincadeiras para que através do lúdico a aprendizagem se torne mais leve para esses alunos.

A abordagem dessa temática é de suma importância para contribuir no nosso processo de aprendizagem e formação acadêmica, através dessa pesquisa passamos a compreender e analisar como funciona o lúdico na EJA, quais os benefícios que os jogos e brincadeiras trazem pra esse público e formas de incluí-los como conteúdo em sala de aula.

É importante que nos enquanto estudantes, possamos estar dispostos a pesquisar e buscar aprimorar nossos conhecimentos, compreender e analisar como a importância da inclusão de jogos e brincadeiras como conteúdo pode melhorar no processo de aprendizagem dos alunos da EJA, possibilitando aos mesmos uma forma de ensino atraente, eficaz e significativa.

## 2- DELINEAMENTO METODOLÓGICO

Será utilizada a abordagem qualitativa, que é uma forma adequada de entender um fenômeno social, tendo com o objeto situações complexas e precisamente peculiares. Os estudos que utilizam essa metodologia podem delinear a complexidade de um determinado problema, como a Qual a importância da gamificação na educação de jovens e adultos da, trazendo como problemática: jogos e brincadeiras na educação de jovens e adultos (MINAYO, 1994)

Método é uma palavra de origem grega, que significa conjunto de etapas e processos a serem vencidos ordenadamente na investigação da verdade (RENE DESCARTES,150-159) . Por isso, foi escolhido o método bibliográfico, pois este pode validar ou invalidar um resultado, uma vez que confere segurança e é fator de economia no estudo ou na pesquisa, sendo um extraordinário instrumento de trabalho (GIL, 2010)

O Método Bibliográfico é mais indicado para o desenvolvimento da pesquisa apresentada, pois implica em um conjunto de ordenado de procedimento de busca por soluções, atendo ao objeto de estudo, e que por isso não pode ser aleatório. Portanto esse tipo de pesquisa envolve um levantamento bibliográfico, o qual dever ser feito em diversas fontes, buscando consultar obras respeitáveis e atualizadas. Sendo assim foi escolhido tal método para relatar de forma imparcial ,o jogos e brincadeiras na educação de jovens e adultos. Segundo Gil (2010), o método bibliográfico requer as seguintes etapas: Escolha do tema; Levantamento bibliográfico preliminar; Formulação do problema; Elaboração do plano provisório de assunto; Busca das fontes; Leitura do material; Organização lógica do assunto; Redação do texto.

### 3. REFERENCIAL TEÓRICO

#### 3.1 Contexto histórico: percurso da Educação de Jovens e Adultos (EJA) no Brasil.

A história da Educação de Jovens e Adultos (EJA) tem como objetivo relatar como se iniciou essa modalidade no Brasil que vem ajudando vários estudantes, visto que a educação faz parte o nosso cotidiano e é através dela que temos o direcionamento para seguir atrás de nossos objetivos e do futuro profissional. Segundo Miranda; Souza; Pereira (2016), foi na época da colonização com os Jesuítas que as crianças e adultos indígenas eram alfabetizados por eles com o único objetivo de fazer com eles seguissem a fé católica junto com o trabalho educativo além do funcionamento da economia colonial.

Esse projeto é muito importante por levar a educação básica para muitas pessoas que não tiveram oportunidade de dar continuidade aos estudos. Sem falar que o programa atende a todos independente da etnia, nacionalidade, credo e idade. Muitos após o término dos estudos conseguem oportunidades no mercado de trabalho através do ensino básico da EJA. Desde os primórdios que a Educação de Jovens e Adultos é alvo de discussões, durante muito tempo essa modalidade de ensino foi alvo de interesse das classes mais dominantes. De acordo com Almeida (2015) a Educação de Jovens e Adultos não era vista apenas para erradicar o analfabetismo, mas também para tornar esses jovens e adultos em cidadãos votantes, ou seja, a partir do momento em que o jovem/adulto pudesse ler e escrever o básico ele já poderia exercer o direito de voto.

Nesta perspectiva Souza (2011) comenta que a EJA não seria uma modalidade onde visava tornar o jovem/adulto em um ser crítico, o maior interesse era sim erradicar o analfabetismo, porém por outro motivo, era necessário alfabetizar o cidadão para que ele pudesse contribuir com a mão de obra para o capitalismo. Como não havia interesse em formar cidadãos críticos e reflexivos eles não seriam capazes de lutar por seus direitos.

A EJA começou a se destacar no ano de 1930 e em 1934 o governo teve a iniciativa de criar o plano Nacional de Educação que por sua vez, estabeleceu como dever do Estado o ensino primário integral, gratuito, de frequência obrigatória e extensiva para adultos como direito constitucional. Com a expulsão dos Jesuítas no

século XVIII e com a chegada da família real, a educação de adultos entrou em falência, pois a responsabilidade pela educação ficou às margens do império. Miranda; Souza; Pereira (2016, *apud*. STRELHOW, 2010)

Em 1940 foram lançadas uma das primeiras obras dedicadas ao ensino supletivo, o CEAA (Campanha de Educação e Adolescentes e Adultos. Conforme Soares (1996), em 1945 o Brasil começou a viver uma revolução no campo da política e a sociedade passou por crises. A Campanha Nacional de Erradicação do Analfabetismo (CNEA), foi realizada em 1950 levantando algumas questões no que se referem a educação e adultos. Foi durante os anos 1960 que Paulo Freire lançou uma proposta de alfabetização que pudesse ser um instrumento de libertação das classes oprimidas.

De acordo com Cardoso; Passos, *apud* por Freire (2013, p.31) defende: Quem, melhor que os oprimidos, se encontrará preparado para entender o significado terrível de uma sociedade opressora? Quem sentirá, melhor que eles, os efeitos da opressão? Quem, mais que eles, para ir compreendendo a necessidade da libertação? Libertação a que não chegarão pelo acaso, mas pelas práticas de sua busca; pelo conhecimento e reconhecimento da necessidade de lutar por ela. Luta que, pela finalidade que lhe derem os oprimidos, será um ato de amor, com o qual se oporão ao desamor contido na violência dos opressores, até mesmo quando esta se revista da falsa generosidade referida. (CARDOSO; PASSOS, 2016)

No ano de 1967, foi criado o MOBRAL (Movimento Brasileiro de Alfabetização) e pelo governo militar e em 1971 o supletivo foi destacado no Brasil, criado pela Lei (nº. 5.692/71) de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Nos anos 80 foi implantado a Fundação Educar (Fundação Nacional para Jovens e Adultos). Somente então em 1996 que surgiu a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) (nº. 9.394/96) que comprova os direitos dos jovens e adultos ao ensino básico. Conforme Vieira (2004), o Governo Federal criou em 2003 a Secretaria Extraordinária de Erradicação do Analfabetismo, lançando o Programa Brasil Alfabetizado, incluindo: Projeto Escola de Fábrica, PROJÓVEM e o PROEJA.

Em 2007 foi aprovado pelo MEC a criação do FUNDEB, assim, passando todas as modalidades de ensino, a fazer parte dos recursos financeiros destinados à educação (BRASIL, 2007). Por fim, é muito importante esse contexto histórico da EJA no Brasil pois trás muita curiosidade nos alunos e pesquisadores acerca desse assunto em relação a educação diferenciada através do lúdico e que tem causado efeito positivo neles.

### 3.2 O perfil dos estudantes da EJA.

Os alunos da EJA tem um histórico e traços de vidas muito diferentes dos demais que não são dessa modalidade de ensino. A maioria são jovens que tiveram que abrir mão do estudo, pais e mães de famílias, portadores de deficiências especiais, jovens e idosos, cada um com seus valores éticos e morais. Nesta perspectiva o educador tem que ter um olhar acolhedor para lidar com essas diferenças, sabendo que muitos requerem um pouco de paciência para se adaptar ao ensino na sala de aula e principalmente os alunos que tem mais idade, visto que, todos tem um único objetivo que é o de terminar os estudos.

O educador tem que adaptar a aula, tornando-a prazerosa de uma forma que os educandos fiquem estimulados e interessados cada vez mais em ir à escola, oferecendo uma educação de qualidade. Eles estão sempre em busca de um conhecimento e tem sede em aprender algo novo, de ser inserido no mercado de trabalho, de passar em um concurso público e de ser visto com bons olhos por essa sociedade tão preconceituosa com a classe social do indivíduo que acabam o discriminando.

Uma das grandes preocupações deles é se vão conseguir compreender o conteúdo da aula, porque muitas vezes os educandos que trabalham, chegam tarde na escola, cansado, com sono e sem ânimo para assistir a aula. Os sujeitos da EJA, conforme Arroyo (2005, p.22),

são jovens e adultos com rosto, com histórias, com cor, com trajetórias sócio-étnico-racial, do campo, da periferia. Se esse perfil de educação de jovens e adultos não for bem conhecido, dificilmente estaremos formando um educador desses jovens e adultos.

A convivência entre eles (jovens e adultos) numa sala de aula pode ser positiva, porque é através da sabedoria e a experiência dos mais velhos que inspirará os mais jovens pela vida estudantil. Esses alunos são do tipo mais receptivos na situação de aprendizagem e que sempre estão sedentos para aprender algo novo. Segundo Marx (1991, p.27) “a educação é único caminho capaz para transformação humana social dos indivíduos [...] conscientizando e preparando-os para viverem em sociedade e assumindo a sua cidadania.”



De acordo com Melo apud por Freire (2001, p.20) ensinar exige risco, aceitação do novo e rejeição a qualquer forma de discriminação onde o velho que preserva sua validade ou que encarna uma tradição ou marca uma presença no tempo continua novo. A prática preconceituosa de raça, de gênero ofende a substantivada do ser humano e nega radicalmente a democracia. (MELO, 2014)

Uma das questões sociais que causam o afastamento do aluno temporariamente da escola são: Vulnerabilidade, trabalho e a gravidez precoce, reprovação, distância da escola no campo, desmotivação e decisão do gestor. De acordo com Furtado (2009), esses alunos podem vislumbrar na EJA a oportunidade de recuperar o tempo perdido no ensino regular de forma mais rápida, ou seja, com redução do tempo total dos estudos, tendo como ferramenta a flexibilidade de horário (geralmente noturno) para aqueles jovens que trabalham durante o dia, sendo também como alternativa de obtenção da certificação de Ensino Médio na tentativa de recuperar anos marcados pela reprovação e desistência.

### **3.3 A importância da educação de jovens e adultos**

Foi em 1940, que a EJA passou a ser reconhecida a partir do art. 208 criado na constituição federal, sendo a educação para jovens e adultos obrigatória no ensino público fundamental. A escola ocupa um lugar cada mais central, mais orgânico e funcional para o desenvolvimento da sociedade moderna: o da sua ideologia (da ordem e da produtividade) e do sistema econômico, criando profissionais, competências das quais o sistema tem necessidade. Gomes (2019) apud. Guizze (2005)

Nesta perspectiva Pinto (2003) comenta no que se refere à alfabetização de jovens e adultos que o educador deve ser o portador da consciência mais avançada de seu meio e que necessita possuir antes de tudo a noção crítica de seu papel, refletir sobre o significado de sua missão profissional, sobre as circunstâncias que a determinam e a influenciam, e sobre as finalidades de sua ação.

Conforme o autor supracitado, esse projeto da educação de jovens e adultos é muito importante por ter esse objetivo de levar a educação básica para muitas pessoas que não tiveram como dar continuidade aos estudos.

A importância da afetividade na EJA é muito significativa, o recurso que os professores devem investir com ponderação incentiva a continuidade da vida acadêmica.

O afeto faz muita diferença em uma sala de aula. O que se diz, como se diz, em que momento e por quê da mesma forma que o que se faz, como se faz, em que momento e por quê, afetam profundamente a relação professor-aluno e, conseqüentemente, influenciam diretamente o processo de ensino aprendizagem, ou seja, as próprias relações entre sujeitos e objetos. Neste processo de inter-relação, o comportamento do professor, em sala de aula, através de suas intenções, crenças, seus valores, sentimentos, desejos, afeta cada aluno individualmente. (LEITE E TASSONI 2000, p.11)

O professor é indispensável em sala de aula para os alunos do EJA, ele precisa estimular a vontade de querer aprender mais ao seu aluno, além de ter a criticidade e um pensamento reflexivo, incentivando-o para que eles estejam sempre em busca de conhecimento. A realidade desses estudantes é diferente dos que frequentam o ensino regular, pois alguns tem uma certa dificuldade em compreender e acompanhar os assuntos.

Para Inocêncio (*apud* por Oliveira, 2002) se tratando do EJA, há de considerar não apenas a questão de especificidade etária, mas principalmente, a de especificidade cultural. Esse trabalho do educando com o educador é desafiador porque eles já sedimentaram sua própria maneira de falar, pois muitas vezes já adquiriram o vocabulário de modo diferente da pronúncia convencional. Diferente da norma padrão conhecida como a norma culta e dessa forma faz-se necessário que o educando aborde conteúdos menos complexos para facilitar o entendimento dos mesmos. Muitos retornam à escola para aprender a ler, outros para ir em busca de um crescimento profissional.

### **3.4 O lúdico na educação de jovens e adultos**

Segundo Mineiro e D'Ávila (2018, p.1) "A ludicidade, presente no vocabulário corriqueiro de muitas pessoas, é compreendida simplesmente como sinônimo de jogo, mormente ligada ao universo infantil." Vemos que o lúdico está muito ligado a

questão da infantilidade, quando pensamos em jogos e brincadeiras pensamos automaticamente em crianças, não ligamos diretamente à aprendizagem. Porém, o lúdico quando trazido para a educação de jovens e adultos torna-se um instrumento para a aprendizagem, um método capaz de transformar todo o fardo pesado da rotina dos educandos, junto com todas as disciplinas estudadas em sala de aula, em algo mais leve, ligado a diversão, que muitos não tiveram a oportunidade de vivenciar em sua infância que é o tempo dito como adequado pela sociedade para “brincar”.

Portanto, “Trabalhar o lúdico com a EJA torna-se uma possibilidade importante para os discentes que retornaram à escola na tentativa de superar o tempo perdido.” (MENIN, 2016, P.2). Muitos desses jovens e adultos têm uma realidade de vida difícil e dolorosa, onde a grande maioria não tivera outra escolha a não ser abandonar as salas de aulas, por diversos motivos, sejam eles, trabalho, família, filhos e etc., porém, a vontade de estudar ou de conseguir uma oportunidade melhor de trabalho os trazem de volta as escolas e buscando amenizar o fardo de muitos de cuidar de suas casas, famílias e trabalhos e conciliar toda sua rotina com a escola, buscamos utilizar os jogos e brincadeiras para assim através da ludicidade trazer mais leveza a aprendizagem desses alunos.

A perspectiva de Freire (1996) nos mostra que os educadores devem trabalhar para transformar os seus alunos em seres pensantes e críticos, mostra também que os docentes não podem deixar com que os alunos se acostumem com a educação chamada por ele de bancária, aquela onde o professor apenas deposita seus conhecimentos e os alunos, por sua vez, apenas decoram o conteúdo e com a ludicidade os educadores tem a oportunidade de colocar em prática, a também chamada por Freire de educação libertadora.

Através do lúdico, os professores exploram esse mundo da liberdade, junto com jogos e brincadeiras e trazem para os seus alunos a oportunidade de conhecer novas habilidades ou até de aprimorar as que já possuem, podemos usar como exemplo, os jogos que envolvem a matemática, desenvolve-se através dele o raciocínio lógico, a resolução de problemas, até mesmo a comunicação. A matemática é uma disciplina que para muitos é de grande dificuldade acompanhar o conteúdo e aprender sobre suas regras e problemas, os jogos matemáticos são usados com o intuito de despertar mais interesse nos docentes, é importante também ressaltar que não podemos deixar de lado a parte científica do conteúdo, ou

seja, não é porque estamos falando de jogos, que não ensinamos os conteúdos corretamente, ou pela metade. (REIS, 2013.)

### **3.5 Conceituando jogos na educação**

De modo geral os jogos são considerados assim quando existe o jogador ou jogadores, que se baseiam em regras que devem ser seguidas obrigatoriamente, alguns devem ser concluídos em determinado tempo outros não tem o tempo como regra, precisam de um espaço podendo ser ele virtual ou não. Existem diversos tipos de jogos eles podem ser diferenciados de acordo com seus objetivos, proporcionam diversão aos jogadores, afloram a competitividade, a imaginação, podendo também estimular os reflexos e ajudam os pensamentos a serem formados mais rapidamente, como no caso de jogos de lógica. Xexéo (2013), traz o seguinte conceito de jogos:

Jogos são atividades sociais e culturais voluntárias, significativas, fortemente absorventes..., e cujo desenvolvimento e resultado final é incerto, onde um ou mais jogadores, ou equipes de jogadores, modificam interativamente e de forma quantificável o estado de um sistema artificial, possivelmente em busca de objetivos conflitantes, por meio de decisões e ações, algumas com a capacidade de atrapalhar o adversário, sendo todo o processo regulado, orientado e limitado, por regras aceitas, e obtendo, com isso, uma recompensa psicológica, normalmente na forma de diversão, entretenimento, ou sensação de vitória sobre um adversário ou desafio. (XEXÉO, 2013, p.4)

Quando voltados para a educação, os jogos costumam ter o poder de divertir os alunos ao mesmo tempo em que eles aprendem, proporcionando assim uma experiência leve e cheia de aprendizado, podendo também ser conhecido como jogos educativos. Os jogos ainda são muito ligados as crianças e adolescentes, mas trazendo para o mundo dos jovens e adultos, também é algo muito eficiente, alguns desses alunos mais maduros trazem consigo um fardo pesado do seu dia a dia, se o conteúdo das aulas se limita a algo cansativo e rotineiro, eles não terão um resultado tão bom quanto o de quando os jogos são implantados, tornando os estudos mais agradáveis, a essas pessoas. (LIMA, 2018)

No caso dos jogos utilizados como ferramenta de estudo, os jogos educativos, é sempre importante a figura do professor como mediador, não adianta apenas incluir os jogos na rotina da classe sem fundamentos pedagógicos, é de extrema importância que o professor deixe claro o intuito da utilização dos jogos, e

necessário que os professores estejam cientes dos objetivos que almejam alcançar com a implementação dos jogos. (TAROUCO *et al*, 2004)

### **3.6 – Brincadeiras para o processo de aprendizagem**

A utilização das brincadeiras em sala de aula são de extrema importância pois contribui e possibilita o processo de aprendizagem dos alunos, facilitando a construção de seus saberes, desenvolvimento, autonomia e despertando habilidades, os alunos conseguem colocar sua imaginação em ação, brincando de forma lógica e desafiadora, através do lúdico os jovens e adultos criam um espaço de aprendizagem para que possam expressar seus sentimentos, as brincadeiras contribui para que os alunos entendam sobre ganhar, perder e aguardar sua vez, contribuindo também para que eles desenvolvam dentro de si a solidariedade e a cooperação, entendendo pontos de vista diferentes do seu, o trabalho com as brincadeiras devem ser visto além da recreação, é preciso desenvolver a sensibilidade, despertando um novo olhar sobre a aprendizagem, quanto mais os alunos tiverem esse contato com as brincadeiras maior será a participação deles em sala de aula. (Fonseca e Pereira, 2019)

De acordo com Santos, 1997, P12 apud por Fonseca e Pereira: A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento 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.(FONSECA E PEREIRA, 2019)

Existem algumas brincadeiras que podem ser utilizadas dentro da sala de aula para contribuir no processo de aprendizagem dos alunos da EJA, algumas delas são: Brincadeiras de soletrar, brincadeiras em peças de madeira para formar palavras, livros em dominó que ajudam na alfabetização, tabuleiros matemáticos, bingo da tabuada, brincadeiras com as formas geométricas, todas essas entre outras brincadeiras facilitam o processo de aprendizagem dos alunos, fazendo com que eles compreendam os conteúdos de forma leve, lúdica e eficaz. Brincando os alunos estimulam a mente, o corpo, espontaneidade, envolvimento, ideias, emoções e sentimentos, as brincadeiras podem ser encaixadas no contexto escolar como forma de diversão, desenvolvimento de habilidades e competências, fazendo com que o aluno construa uma aprendizagem significativa. (RODRIGUES, 2013)

### **3.7 Jogos e brincadeiras no contexto da educação de jovens e adultos: desafios e contribuições**

Incluir os jogos e brincadeiras em sala de aula como método de ensino para contribuir no processo de aprendizagem dos alunos da EJA é de suma importância, as brincadeiras e jogos tornam a aprendizagem desses alunos mais significativa e prazerosa, é fundamental que o docente aplique e utilize das atividades com jogos e brincadeiras em seus planejamentos como suporte pedagógico para auxiliar e facilitar no processo de aprendizagem dos alunos, os jogos e as brincadeiras são ferramentas que contribuem na formação de saberes e desenvolvimento dos educandos, o docente é o mediador que facilita nesse processo de aprendizagem. (MONTEIRO, 2011)

É preciso proporcionar aos alunos uma aprendizagem significativa levando em consideração os conhecimentos que os mesmos já trazem para a escola, desenvolvendo habilidades e competências por meio dos jogos, brincadeiras e interações sociais.

De acordo com Fortuna, *apud* por Evangelista (2013):

Todo lugar é lugar de brincar e toda hora é hora de brincar, em qualquer idade, quando o ato de brincar é entendido como uma forma de afirmar e renovar a vida, pois a brincadeira é tanto condição para que a vida aconteça, quanto meio para que se expresse, seja compreendida e transformada. (FORTUNA, 2007)

Os jogos e brincadeiras tornam o ambiente escolar lúdico e atraente, desta forma, desperta no aluno a curiosidade e a compreensão dos conteúdos, desenvolvendo melhores habilidades cognitivas além de fazer com que o aluno compare as brincadeiras e jogos com sua realidade de vida, essa metodologia facilita a assimilação de conteúdo. (MONTEIRO, 2015)

Incluir os jogos na sala de aula torna a aprendizagem do aluno mais criativa interessante jogando o aluno desperta suas ideias naturalmente, pelo fato de sempre terem visto jogos sendo trabalhados apenas com crianças, quando os alunos da EJA retornam a sala de aula depois de muito tempo e vê que os jogos também são trabalhados nessa modalidade acabam estranhando e interpretando os

jogos e brincadeiras como coisas infantis, porém cabe ao professor ajudá-lo a interpretar o jogo como método de ensino eficaz para melhor desenvolvimento de sua aprendizagem, é importante que o docente selecione jogos que façam os alunos entenderem sobre a realidade que vivem e que estimulem os alunos a interagir e também a pensar e entender sobre os assuntos aplicados dentro dos jogos.

É importante que a escola se importe com a necessidade do aluno e considere os saberes adquiridos pelos mesmo ao longo de sua trajetória, reconhecendo que cada educando tem saberes que devem ser respeitados e considerados, e que cada um sabe da sua capacidade, limite e possibilidade, se faz necessário que o docente esteja sempre disposto a pesquisar e aprender cada dia mais sobre essa modalidade de ensino, buscando soluções e diferentes metodologias para aplicar de acordo com a necessidade de cada educando, buscando e levando para pratica atividades lúdicas que estejam associadas a história de vida e que considere os conhecimentos prévios adquiridos desses alunos.(BERNARDINO, 2013)

É necessário que o professor seja capaz de identificar o potencial de cada aluno, o perfil e a forma como o professor se comporta dentro da sala de aula é de extrema importância para melhor desenvolvimento, visto que, para que o aluno tenha um bom desempenho escolar se faz necessário o incentivo e habilidades por parte dos professores, é papel do professor compreender o aluno e entender que cada um tem sua particularidade e necessita de métodos e recursos de ensino que levem em consideração sua realidade diária.

Percebe-se que na educação de jovens e adultos existe um preconceito em relação ao brincar e até estranhamento por parte dos alunos pelo fato de que estão acostumados a presenciar os jogos e principalmente as brincadeiras na educação infantil, muitas vezes por não fazer parte do seu cotidiano as brincadeiras causam um desconforto em alguns estudantes, sendo assim, eles acabam deixando de ir as aulas, na hora das brincadeiras e jogos se sentem inquietos e acabam deixando a sala de aula pra frequentar os banheiros e corredores da escola pelo fato de achar que as brincadeiras não tem eficácia no processo de aprendizagem, a aceitação dos jogos e brincadeiras dentro da sala de aula é um processo que exige paciência por parte dos professores e também dos alunos, é necessário que o docente esteja disposto a moldar a situação e ajudar os alunos a olharem para as brincadeiras

como ferramenta de estudo para facilitar no processo de aprendizagem dos mesmos.

A utilização dos jogos e brincadeiras não devem ter restrições e nem ser voltada apenas para um público alvo, os adultos podem ter acesso as atividades lúdicas, contribuindo na aprendizagem e também descontração, tendo em vista que geralmente o público da EJA requer conteúdos que sejam leves e que não os deixem sobrecarregados, devido ao cansaço diário e compromissos que normalmente os deixam enfadados e quando chegam em sala de aula sentem um pouco mais de dificuldade para aprender, todas as formas de aplicar os conteúdos de forma dinâmica devem ser válidas, sejam elas através de: jogos, brincadeiras, música, arte, dança e entre outras . (EVANGELISTA, 2013)

Os jogos e brincadeiras devem ser utilizados para favorecer no processo de aprendizagem dos alunos, entretanto a utilização dessas ferramentas pode causar conflitos entre os alunos, desconforto e grandes desafios não só para os professores, como também para os alunos. Normalmente as turmas de EJA são compostas por jovens e idosos, desta forma em algumas situações a diferença de idade acaba gerando conflitos em sala de aula, os jovens por terem um pouco mais de energia e paciência, acabam se tornando mais participativos, auxiliando os professores, interagindo e tendo um pouco mais de disposição para participar das brincadeiras e jogos, e por esse motivo muitas vezes os idosos se sentem inferiores a esses jovens, pelo fato do cansaço consumi-los ao ponto de não ter disposição e interesse para participar das atividades, é necessário que haja contribuição por parte dos professores para que eles consigam tornar o ambiente de sala de aula leve e de união entre os alunos, fazendo com que eles despertem interesse e disposição dentro de si trabalhando em conjunto e sendo participativos nas aulas.

É notória a contribuição que os jogos e brincadeiras proporcionam na aprendizagem dos alunos, fazendo com que eles assimilem os conteúdos de forma eficiente e que não vejam o professor como apenas um transmissor de conteúdo, mas também como facilitador nesse processo de aprendizagem, os jogos e as brincadeiras ajudam os alunos no despertar de seus saberes e conhecimentos e também na expressão de seus sentimentos, fazendo com que o docente conheça cada aluno e também suas dificuldades, para que dessa forma consiga ajudá-los, planejando seus conteúdos baseados nas dificuldades dos mesmos, proporcionando a eles um conforto para que consigam ter melhor desenvolvimento. Desta forma



concluimos que, a brincadeira sempre está presente no cotidiano de todos, apesar dos desafios trazem uma boa contribuição despertando nos alunos um olhar diferente em relação as ferramentas de ensino, fazendo com que eles entendam que os jogos podem ser sim, utilizados para contribuir na aprendizagem. (BARBOSA, 2018)

#### 4. RESULTADOS ESPERADOS

A partir desta pesquisa, espera-se contribuir para a melhoria de ensino dos alunos da EJA, incluindo os jogos e brincadeiras como ferramenta para facilitar o ensino-aprendizagem desses educandos e também identificar a importância dos jogos e brincadeiras em sala de aula e os benefícios que essa metodologia proporciona aos alunos, tornando a aprendizagem dos mesmos significativa e prazerosa, levando em consideração a exaustão e cansaço que normalmente esses alunos carregam consigo, desta forma é importante que o professor seja mediador e utilize ferramentas tais como os jogos e brincadeiras para despertar em seus alunos o interesse e curiosidade em aprender.

A contribuição que os jogos e brincadeiras proporcionam aos alunos é extremamente significativa e relevante pois desperta nos alunos seus saberes e conhecimentos e também colabora para que eles se expressem, permitindo que o docente conheça um pouco mais sobre suas dificuldades e desta forma os ajude em seu desenvolvimento, auxiliando para que o aluno compreenda que os jogos e brincadeiras não deve ser visto como um passa tempo mas sim como método eficaz para contribuir na aprendizagem e também para que eles entendam sobre a importância dos jogos e se desfaça do preconceito onde muitos dizem os jogos e brincadeiras só tem relevância e só podem ser utilizados na educação infantil, afinal não é assim, pois sabemos que as brincadeiras fazem parte do dia-a-dia de todos e proporciona a todos os alunos um melhor desenvolvimento, pois todos os materiais utilizados para a realização dos jogos e brincadeiras são conteúdos didáticos . (MONTEIRO,2011)

Foi possível concluir que apesar de diversos fatores que contribuem para a evasão escolar do aluno EJA que são relacionados com problemas familiares e os demais problemas que dificultam a ida deles até a escola. Contudo, pudemos ver que existe uma melhoria na questão do aprendizado do ensino na modalidade EJA através da utilização das brincadeiras e jogos, bem como identificar qual a importância dessas brincadeiras e apontar quais os benefícios dessa metodologia de ensino na vida do educando.

Sendo assim, esperamos que com as hipóteses levantadas e os impactos dos resultados relatados neste trabalho de conclusão de curso, possa ajudar e inspirar os demais alunos para que também possam se aprofundar nesse tema,

tanto os alunos como também os educadores.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da presente pesquisa foi possível destacar a importância da educação e a realização deste estudo buscou fazer uma reflexão sobre a influência das brincadeiras e jogos na EJA, além disso, mostrou-nos a importância da utilização desse recurso com os adultos. Que além de ser um meio facilitador no processo de ensino e aprendizagem, ele possibilita novas reflexões sobre temáticas educacionais. Pois podemos utilizá-las em várias disciplinas. As atividades lúdicas, leva os alunos a desenvolver capacidades e habilidades tornando-o como protagonista da sua própria aprendizagem.

A partir dos referenciais teóricos abordados neste trabalho, foi possível conhecer melhor a EJA. Nossa pesquisa buscou analisar se os educandos dessa modalidade de ensino, identificam e trabalham realmente com a realidade heterogênea dos alunos levando em consideração que o ensino pra eles é diferenciado.

A EJA tem um papel importante no impulso do conhecimento, pois ela consegue tornar o espaço de aprendizagem em um ambiente propício para os alunos, que permite a ampliação do desenvolvimento intelectual dos mesmos na sala de aula.

Finalizamos esse trabalho, falando sobre a importância desta pesquisa para nossa formação acadêmica e as experiências adquiridas ao longo dela. Além de evidenciar a importância da EJA como principal meio de inserir os alunos que foram segregados.

A realização deste estudo nos mostrou com clareza a importância e os benefícios que os jogos e brincadeiras inclusos em sala de aula como recurso didático pode trazer para os alunos da EJA, facilitando a aprendizagem desses alunos e proporcionando melhor desenvolvimento aos mesmos. O trabalho com o lúdico visa desenvolver nos alunos capacidades e habilidades, tornando-os protagonistas de sua própria aprendizagem e autonomia.

## REFERÊNCIAS

BERNARDINO, Adair José. **Exigências na formação de professores do EJA**, 2013. Disponível em : <  
<http://forumeja.org.br/sc/files/Exig%C3%AAsncias%20na%20forma%C3%A7%C3%A3o%20dos%20Professores%20da%20EJA.pdf> >. Acesso em: 16/10/2020 .

CARMO, Ghislaine Dantas de Medeiros. **Educação de jovens e adultos: Relato de uma experiência vivida durante estágio**. UFRN, Natal, 2017. Disponível em: [https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/5896/3/EducJovAdultos\\_Monografia\\_2017.pdf](https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/5896/3/EducJovAdultos_Monografia_2017.pdf)> Acesso em 14/10/2020.

EVANGELISTA, Ketulen Dietz. **“Volto quando a brincadeira terminar”**: O estranhamento do lúdico na EJA, 2013. Disponível em: <  
<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/88161>>. Acesso em: 25 out.2020.

FERREIRA, Daisy de Carvalho. **Caderno Temático sobre a EJA (Educação de Jovens e Adultos)**, 2008. Disponível em:  
<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1711-6.pdf>> Acesso em 14/10/2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa** – São Paulo: Paz e Terra, 1996. Disponível em:  
 <<https://nepegeo.paginas.ufsc.br/files/2018/11/Pedagogia-da-Autonomia-Paulo-Freire.pdf>> acesso em : 23/10/20.

FRANCO, L.L.M.Martins. **Educação de jovens e adultos**: Alguns apontamentos sobre avaliação e currículo . Revista do mestrado multidisciplinar em sociedade , tecnologia e meio ambiente. Goiás ,v1, n1, 86-94, 2012.

GENTIL ,Viviane Kanitiz .**EJA: contexto histórico e desafios da formação docente**, Centro de referência em educação de jovens e adultos - CEREJA, 2005. Disponível em:<[http://www.drearaguaina.com.br/educ\\_diversidade/fc\\_eja/Municipios/texto\\_para\\_leitura\\_desafios\\_da\\_eja.pdf](http://www.drearaguaina.com.br/educ_diversidade/fc_eja/Municipios/texto_para_leitura_desafios_da_eja.pdf) > . Acesso em : 08/10/2020.

GOMES, Manoel Messias. **A formação docente para a EJA: uma questão ainda não resolvida**. Educação pública, 2019. Disponível em <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/1/a-formao-docente-para-a-eja-uma-questo-ainda-no-resolvida>> Acesso em: 14/10/2020.

HAMZE, Amélia. **A educação de jovens e adultos**. Colunista Brasil Escola. Disponível em:<https://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/a-educacao-jovens-adultos.htm>> Acesso em 14/10/2020.

INNOCÊNCIO, Mariângela Tostes. **Ensino de língua portuguesa na EJA: Os gêneros argumentativos**. GT: Educação de pessoas jovens e adultas/ n.18. Disponível em: <http://29reuniao.anped.org.br/trabalhos/trabalho/GT18-2109--Int.pdf>.> Acesso em 14 de outubro de 2020.

LEITE, Sérgio Antônio da Silva; TASSONI, Elvira Cristina Martins. **A afetividade em esala de aula: as condições de ensino e a mediação do professor**. Disponível em <https://www.fe.unicamp.br/alle/textos/SASL-AAfetividadeemSaladeAula.pdf>> Acesso em: 14/10/2020

LIMA, Alex de Araújo; SILVA, Leila Nascimento da. **XIII Congresso Internacional de Tecnologia na Educação: Jogos de Alfabetização para a Educação de Jovens e Adultos**. Congresso – SENAC/PE, RECIFE, 2015. Disponível em: <http://www.pe.senac.br/congresso/anais/2015/arquivos/pdf/poster/JOGOS%20DE%20ALFABETIZA%C3%87%C3%83O%20PARA%20A%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20DE%20JOVENS%20E%20ADULTOS.pdf>> Acesso em: 07/10/2020.

LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo : Cultura Acadêmica : Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008. Disponível em: <file:///C:/Users/Carla/Downloads/O\_JOGO\_COMO\_RECURSO\_PEDAGGICO\_NO\_CONTEXTO\_EDUCACIONAL\_-\_Jos\_Milton\_de\_Lima.pdf> Acesso em: 20/04/2021.

MENIN, Rosângela, **Os benefícios dos jogos e brincadeiras para os educandos na educação de jovens e adultos**. Curitiba, 2016. Disponível em: <[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2016/2016\\_artigo\\_edfis\\_ufpr\\_rosangelamenin.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_edfis_ufpr_rosangelamenin.pdf)> Acesso em: 09/10/20

MINEIRO, Márcia. D'ÁVILA, Cristina. **Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação**. Bahia, 2018. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1517-97022019000100587&tlng=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022019000100587&tlng=pt). Acesso em: 25/10/20.

MONTEIRO, Benedito da Silva; MONTEIRO, Eliane Silva. **A importância do lúdico na EJA no processo de ensino e aprendizagem**,2015. Disponível em: < <http://bdta.ufra.edu.br/jspui/handle/123456789/594> >. Acesso em: 16/10/2020.

MONTEIRO, Sandra Mary. **A importância dos jogos e brincadeiras para o processo de aprendizagem na educação de jovens e adultos EJA**, 2011. Disponível em: < <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/32869> >. Acesso em: 16/10/2020.

OLIVEIRA, Caroline; CARDOSO; Luana; PEREIRA, Ana Amélia de Souza. **O ensino da matemática por meio de jogos lúdicos na educação infantil**. FAGOC de Graduação e Pós-Graduação, Paraíba, Volume II, 2017. Disponível em: file:///C:/Users/PC%2003/Downloads/393-1555-1-PB.pdf> Acesso em: 14/10/2020.

ORTEGA, Luciana Vieira Nunes; SOUSA, Tiago Pires; JESUS, Anderson de. **Jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.** INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DE MATO GROSSO. MATO GROSSO, v.6, edição 2016. Disponível em: <http://www.gestaouniversitaria.com.br/artigos-cientificos/jogos-e-brincadeiras-no-processo-de-ensino-aprendizagem-na-educacao-infantil>> Acesso em: 14/10/2020.

PRADO, Edna. **Da formação por competências à pedagogia competente.** Revista múltiplas leituras, Paraíba, v.2; n. 1, p. 115-130. Jan. / jun. 2009. Disponível em: <file:///C:/Users/PC%2003/Downloads/331-332-1-PB.pdf>> Acesso em 14/10/2020.

REIS, Marina Carneiro dos. **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA: Confecção de jogos matemáticos.** Paraná, 2013. Disponível em: [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospede/pdebusca/producoes\\_pde/2013/2013\\_utfpr\\_mat\\_artigo\\_marina\\_carneiro\\_dos\\_reis.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospede/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_utfpr_mat_artigo_marina_carneiro_dos_reis.pdf)> acesso em: 24/10/20.

SANTANA, Ana Rita. **A importância dos jogos para o aluno de inclusão na EJA.** Paraná, 2013. Disponível em: [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospede/pdebusca/producoes\\_pde/2013/2013\\_uem\\_edespecial\\_artigo\\_ana\\_rita\\_santana.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospede/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_uem_edespecial_artigo_ana_rita_santana.pdf)> Acesso em 14/10/2020.

SANTOS, Carla Marusa Pereira. **Formação dos profissionais da EJA: Docência como prática eficaz.** Faculdade de Educação da UFMG – FAE, Belo Horizonte, 2013. Disponível em: [https://r.search.yahoo.com/\\_ylt=A2KLfRk41YdfIsQAXRbz6Qt.;\\_ylu=Y29sbwNiZjE EcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1602766264/RO=10/RU=https%3a%2f%2fcolgrad.ufmg.br%2fpedagogia%2fcontent%2fdownload%2f21080%2f145365%2ffile%2fCarla%2520Marusa%252023-08.pdf/RK=2/RS=vRtPpe3B441GrXj0aAO6r4iuA9s->](https://r.search.yahoo.com/_ylt=A2KLfRk41YdfIsQAXRbz6Qt.;_ylu=Y29sbwNiZjE EcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1602766264/RO=10/RU=https%3a%2f%2fcolgrad.ufmg.br%2fpedagogia%2fcontent%2fdownload%2f21080%2f145365%2ffile%2fCarla%2520Marusa%252023-08.pdf/RK=2/RS=vRtPpe3B441GrXj0aAO6r4iuA9s->) Acesso em: 14/10/2020.

SOUZA, Danúbia Oliveira de; NASCIMENTO Ayrton Matheus da Silva; ARAÚJO, Rafaela Germânia Barbosa de; VIANA, Kilma da Silva. **Ludo das operações matemáticas em libras.** II CINTEDI, Paraíba, 2016. Disponível em: [https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/cintedi/2016/TRABALHO\\_EV060\\_MD1\\_SA7\\_ID4168\\_23102016224617.pdf](https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/cintedi/2016/TRABALHO_EV060_MD1_SA7_ID4168_23102016224617.pdf)> Acesso em 14/10/2020.

TAROUCO, L. M. R. *et al.* **Jogos Educacionais.** CINTED-UFRGS. Porto Alegre. V.2. N°1, 2004. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/12990/000572691.pdf>> Acesso em 20/04/2021

XEXÉO, Geraldo. **O que são jogos?.** Ludes . Rio de Janeiro. 2013. Disponível em: <https://ludes.cos.ufrj.br/wp-content/uploads/2016/07/LJP1C01-O-que-sao-jogos-v2.pdf>> acesso em : 19/08/2021

SOUZA, Maria Antonia de. **EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**. 2. ed. Curitiba: Ibepe. 2011.

MIRANDA, Leila Conceição de Paula; SOUZA, Leonardo Tavares de; PEREIRA, Rodrigues Diamantino. **A trajetória histórica da EJA no Brasil e suas perspectivas na atualidade**. Montes Claros, 2016. Disponível em: <https://www.ifnmg.edu.br/arquivos/2016/proppi/sic/resumos/e4e0c388-a724-45cb-8189-46e3a70afa64.pdf>> Acesso em 24/03/2021.

ALMEIDA, Adriana de – UERJ, CORSO, Angela Maria – UNICENTRO. **A Educação de Jovens e Adulto: Aspectos Históricos e Sociais**. Disponível em: [https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/22753\\_10167.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/22753_10167.pdf)> Acesso em 24/03/2021.

PACHECO, Kátia Dutra; AMARAL, Marciliana Baptista; PEREIRA, Patrícia Maria; LIQUER, Waldinéia Rodrigues. **Educação de Jovens e Adultos: O fazer docente perante o aumento da discência idosa**. Disponível em: <http://re.granbery.edu.br/artigos/NDkz.pdf>> Acesso em 24/03/2021.

MELO, Mônica Bandeira de. **Reflexões sobre o perfil do aluno EJA da E.E.E.F. ÁLVARO DE CARVALHO**. Disponível em: <http://dSPACE.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/9701/1/PDF%20-%20M%C3%B4nica%20Bandeira%20de%20Melo.pdf> > Acesso em 24/03/2021.

PRADO, Di Paula Ferreira; REIS, Sônia Maria Alves de Oliveira. **Educação de Jovens e Adultos: O que revelam os sujeitos?** Disponível em: <file:///C:/Users/PC%2003/Downloads/287533479p.pdf>> Acesso em 24/03/2021.

SILVA, Francisca Veridiana da Silva. **Uma breve discussão sobre quem são sujeitos da EJA e quais suas expectativas na sala de aula**. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/11227/1/FVS30052018.pdf>> Acesso em 24/03/2021.

BARBOSA, Alexandre Rodrigues. **Atividades lúdicas no ensino de física: desafios e possibilidades para a EJA**. Brasília, 2018. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/34902> >. Acesso em: 17/04/2021

EVANGELISTA, Ketulen Dietz . **"Volto quando a brincadeira terminar": O estranhamento do lúdico na EJA**. Porto Alegre, 2013. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/88161>> . Acesso em: 17/04/2021.

FONSECA, Neide Pereira da; PEREIRA, Danilson Diniz. **A importância da ludicidade na prática pedagógica na educação de jovens e adultos - EJA**. Revista formação@docente. Belo Horizonte, v11, n1, 81-94, 2019. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas-izabela/index.php/fdc/article/view/1713>>. Acesso em: 17/04/2021



RODRIGUES, Lída da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdico na alfabetização**. Brasília-DF, 2013. Disponível em: [https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013\\_LidiaSilvaRodrigues.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf). Acesso em: 17/04/2021

MINAYO, M. C. De S. **O desafio do conhecimento** : pesquisa qualitativa em saúde (12° edição). São Paulo, Hucitec-Abrasko, 2010.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projeto pesquisa**. 4 Ed. São Paulo, Atlas, 2008.