



A LUDICIDADE COMO METODOLOGIA DE ENSINO NO PRIMEIRO SEGUIMENTO DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS – EJA

PLAYFULNESS AS A TEACHING METHODOLOGY IN THE FIRST SEGMENT OF YOUNG PEOPLE AND ADULT EDUCATION - EJA

Graciene Lopes Freire da Costa¹
Laury Vander Leandro de Souza²
Eliuvomar Cruz da Silva³

RESUMO

Este artigo trata-se de um recorte da Dissertação **de Mestrado que aborda sobre** “A LUDICIDADE NO ENSINO DE ALUNOS DO PRIMEIRO SEGUIMENTO DA EJA ATALAIA DO NORTE –AM”. Quando se faz ponderações acerca da criança e sua trajetória de vida inicial, acredita-se que esse é um período repleto de muito prazer e diversão, tendo em mente que no ambiente escolar não pode ser diferente, pois se considera uma etapa de vida em que ela somente se diverte. Na verdade, a criança, durante os seus momentos de prazer, ou seja, quando está brincando sozinha ou com os amigos, vai vivendo um mundo muito pessoal, criado e imaginado por ela, sendo um mundo repleto de fantasias que a levam a exprimir todos os seus sentimentos e emoções. Desse modo, compreende-se que todas as suas representações acerca do mundo e o entendimento de tudo o que criou é responsável por transformar o seu processo de formação como sujeito. Por isso, acredita-se que a prática lúdica inserida no processo educacional infantil é de grande relevância, não somente para a sua formação plena, mas também para o seu desenvolvimento intelectual. Pensando nisso, realizou-se uma pesquisa de caráter teórico-bibliográfico mediante conceitos de autores especialistas na temática em questão, com o propósito de compreender de maneira mais cuidadosa e eficiente a importância da ludicidade para o processo de ensino-aprendizagem, bem como ocorre a sua utilização na aprendizagem infantil, almejando uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Ludicidade. Metodologia. EJA.

¹ Mestre em Ciências da Educação Pela Universidad Interamericana do Paraguay.

² Doutora em Ciências da Educação Pela Universidad Gran Asunción – UNIGRAN - Paraguay.

³ Doutor em Educação Pela Universidad Interamericana do Paraguay reconhecido pela Universidade Federal de Alagoas-UFAL.

SUMMARY

This article is an excerpt from the Master's Dissertation that addresses "PLAYFULNESS IN TEACHING STUDENTS IN THE FIRST SEGMENT OF EJA ATALAIA DO NORTE - AM". When considering children and their early life trajectory, it is believed that this is a period full of pleasure and fun, keeping in mind that in the school environment it cannot be different, since it is considered a stage of life in which they only have fun. In fact, children, during their moments of pleasure, that is, when they are playing alone or with friends, experience a very personal world, created and imagined by them, a world full of fantasies that lead them to express all their feelings and emotions. Thus, it is understood that all their representations about the world and the understanding of everything they have created are responsible for transforming their process of formation as a subject. Therefore, it is believed that the playful practice inserted in the children's educational process is of great relevance, not only for their full formation, but also for their intellectual development. With this in mind, a theoretical-bibliographical study was carried out using concepts from authors who are experts in the subject in question, with the purpose of understanding more carefully and efficiently the importance of playfulness for the teaching-learning process, as well as how it is used in children's learning, aiming for significant learning.

Keywords: Playfulness. Methodology. EJA.

INTRODUÇÃO

A proposta lúdica apresentada neste trabalho se justifica pelo fato de as práticas educacionais dentro do ambiente escolar não estarem trazendo resultados profícuos para o aprender infantil, o que implica numa mudança de estratégia em que as atividades escolhidas dentro de sala de aula se revelam diversificadas e prazerosas, tencionando além da aprendizagem a implantação de um mecanismo de ensino que continue motivando e desafiando os alunos diariamente.

Neste artigo consta o prosseguimento do projeto feito em uma turma da EJA no município de Atalaia do Norte com a temática "O jogo na Educação Matemática". Apesar da importância em proporcionar para as pessoas acesso à escola e garantir seu direito, muito ainda precisa ser feito. Principalmente quando se direciona para a prática metodológica, pode se afirmar que há muitas conquistas, com vários exemplos de profissionais que iniciaram seus estudos nesta modalidade de ensino. A problemática surgiu pela observação e convivência com os discentes, pois foi constatada neste

trabalho uma deficiência no aprendizado da turma pesquisada.

Pela experiência na docência e a conversa com professores e alunos sobre a disciplina de matemática, surge uma reflexão em relação ao índice no aprendizado, assim foi determinado a seguinte problemática: Quais as consequências da aplicação dos jogos lúdicos na educação matemática na EJA 1º segmento? Isso porque na prática do professor havia muitas reclamações partindo tanto de docente quanto dos discentes que insistem na velha frase que “a disciplina é muito complicada e difícil de aprender”.

Apesar de haver no mercado de trabalho alguns profissionais estudaram nesta modalidade de ensino, muito ainda precisa-se fazer, pois assim como em outras áreas da educação, o ensino e aprendizagem na matemática também apresenta uma deficiência. Por isso nesta pesquisa houve um interesse por um estudo detalhado a respeito da metodologia aplicada na EJA.

Assim por conhecer a equipe de professores do turno noturno da Escola Municipal Raimunda Galate no ano de 2019, foi possível observar com detalhes o cotidiano, através das conversas com alunos e professores se chegou a algumas indagações sobre as questões que levam os alunos a rejeitar a disciplina. Assim surgiu o interesse em buscar mais informações a respeito dessa problemática, sendo que a maioria tem disciplina como a mais complicada.

O interesse pela escolha do referido tema se justifica pela elevada quantidade de rejeição que há, e pela oportunidade em buscar prováveis resultados positivos que possam vir contribuir ao ensino. E sua relevância se faz pela busca por ferramentas que possam interferir diretamente no aumento do rendimento escolar e também por poder contribuir com os professores da disciplina.

Será de extrema importância para todos já que os jovens nela estão inseridos na comunidade, pois a disciplina só ensina conceitos e fórmulas, mas transforma o pensamento e estimula a criatividade para além da escola. Também servirá para os acadêmicos de matemática e pesquisadores que por ventura tenham interesse no assunto e que queiram mais informações

complementar para seus trabalhos.

1. A Ludicidade como metodologia de ensino na Educação de Jovens e Adultos

O ensino da EJA segundo a LDB 9394/96 “contempla o ensino fundamental e médio gratuito para todos que não concluíram os estudos na idade própria.” Os estudantes que procuram a escola segundo a gestora, são pessoas que apresentam o perfil citado pelo documento anterior. E cada um com uma peculiaridade em que a escola deve observar. E para análise com esses sujeitos foi utilizado o jogo como ferramenta de apoio, os PCNs (1998 apud Reis 2013, p.6) ressaltam que:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permite que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégia de resolução e busca de soluções. (BRASIL, 1998, p.46).

Assim este embasamento foi fundamental para todo o desenvolvimento desta pesquisa por assegurar a funcionalidade desta metodologia. A escola vem há alguns anos dando atenção para essa questão da ludicidade, principalmente como inseri de forma positiva essa estratégia e sua aplicação para esses alunos que procuram recuperar os anos perdidos.

E vem sendo discutido há muito tempo por professores e pesquisadores na procura pela melhoria do rendimento desses alunos. E isso se deu porque o método usado nas escolas que atendem esse público ainda é idêntico aos praticados pelos professores das escolas regulares.

Sendo que os adultos já possuem uma bagagem de conhecimento, diferente por exemplo de uma criança, fato este que interfere no aprendizado, isso porque devemos aproveitar os conhecimentos que estes já possuem para construir um novo caminho ao saber.

A prática em sala a cada dia exige uma superação por parte dos professores, principalmente na matemática. Os jogos já consolidado como um método de apoio a docência precisa ser útil, isso porque segundo alguns

relatos, não houve aproveitamento quando utilizado . Pois para que haja aprendizado o professor precisa saber conduzir para esse objetivo. Neste sentido Grandó (2008, p.86) alerta:

O docente (a) deve esclarecer dúvidas, questionar estratégias e decisões, solicitar justificativas de suas jogadas, observar necessidades e propor desafios, incentivar a expressão com a oralidade, sistematizar e observar a organização, o interesse, registros, verificar se os alunos fazem previsões ou reconhecem seus erros nas jogadas, usam papel e lápis.

Assim muitos são os critérios que conduzem o jogo para que o mesmo interfira na aprendizagem, considerando as peculiaridades da turma. Não existe uma só forma de ensinar, por isso precisar este tem que ser adaptado a turma, principalmente na EJA sendo que as vezes o cansaço é o motivo para uma desistência.

Neste sentido o lúdico passa a ser um atrativo a esse estímulo, pois se pode notar que os documentos oficiais fazem menção aos jogos lúdicos no ensino da matemática, sendo estes como uma ferramenta nas estratégias aos alunos.

Os pesquisadores da área da matemática sempre estão à procura de soluções para determinados problema, neste caso o jogo passa a ser um objeto de estudo pelo qual tentam compreender sua aplicabilidade na disciplina. Com isso Reis (2013, p.5), completa que:

Com a utilização dos jogos, os alunos se esforçam para superar obstáculos, tanto cognitivo quanto emocionais, sendo que se estão motivados, ficam mais ativos mentalmente. Sendo o jogo livre de pressões e avaliações faz com que haja uma maior aprendizagem.

Os argumentos do autor levam-nos aos alunos da EJA, sobre o rendimento na aprendizagem matemática. Onde todos os dias o professor precisa usar estratégias de estímulos vistos as reclamações do dia de trabalho, pois o aprendizado depende muito do bem-estar, Rossini (2005) apud Reis (2013, p.8) reforça ainda, “o professor que poliniza mentes e almas cria condições para estimular a criatividade dos alunos. Além da segurança, dá a liberdade psicológica necessária ao processo criativo”.

Assim é necessário as aulas sejam diversificadas para ocorra um aproveitamento satisfatório tanto para o aluno quanto ao docente, “o jogo nos propicia a experiência do êxito, pois é significativo, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e de vivências” (KISHIMOTO 1999 apud Reis 2013, p. 6) portanto para que haja esse despertar para o estudo é necessário saber utilizar essa ferramenta de forma adequada somente assim pode-se alcançar resultados que possam refletir o que defendem os autores citados.

Outro fator importante é a solidariedade que deve haver entre os educandos, pois ambos precisam compartilhar entre si seus conhecimentos, pois a interação explora várias competências inerentes a sua formação, pois neste trabalho espera-se que o lúdico e sua emoção possam despertar em todos o prazer pelos seus estudos, “na medida em que somos motivados por sentimentos de entusiasmo e prazer no que fazemos, ou mesmo por um grau ideal de ansiedade, esses sentimentos nos levam a conquistas”. (ROSSINI, 2005 apud Reis 2013 p. 7), e é como esse pensamento que se esperar brotar nos alunos, sendo a motivação o alicerce que se busca nessa jornada pela melhoria de nosso ensino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Idealizando as ponderações aqui registradas, compreende-se que as atividades lúdicas, anexas ao método de alfabetização dos alunos que pertencem aos anos iniciais do Ensino Fundamental da EJA colaboram imensamente para que haja um ensino com mais qualidade.

Desta forma, a sugestão de um ensino com exercícios pedagógicos individualizados, por meio do lúdico, amortecem as prováveis falhas que possam vir a existir no método da obtenção de novos aprendizados, colaborando para que o estudante se identifique como indivíduo ativo no meio em que convive, abrangendo o emprego social da leitura e ainda o da escrita em seu cotidiano escolar e familiar.

Por meio da leitura desse artigo, compreendeu-se, ainda, que os educadores necessitam ter amplo conhecimento de que o lúdico contribui muito para o método de alfabetização e de letramento, contudo, eles ainda precisam se preocupar em sistematizar os conteúdos de dessemelhantes modos para que tal procedimento se concretize.

Em suma, por meio da leitura deste artigo, tornou-se possível discutir e constatar com mais propriedade o quanto o lúdico contribui com os educadores, facilitando o desenvolvimento da rotina diária da alfabetização e do letramento, tendo em vista que o lúdico não pode ser visto como uma simples sugestão nova na Educação, mas sim como um recurso que veio para ficar e está sendo aproveitado ao longo do tempo, segundo a própria história vem apresentando, mostrando que o método de aprendizagem, norteado pela ludicidade, adapta à criança a capacidade de criar e ainda de recriar novos aprendizados, por meio da utilização dos jogos e das brincadeiras em salas de aula.

Este trabalho no qual envolveu a educação matemática, mais precisamente a aprendizagem dos sujeitos da pesquisa, apesar de ter surgido uma resistência por parte de alguns, foi bastante proveitoso, contribuído para a melhoria e qualidade do ensino. E isso foi possível através do jogo que exigiu concentração e empenho em sua realização onde houve aproveitamento e aprendizado na resolução de cálculos envolvendo a adição e subtração.

A metodologia que foi testada nesta pesquisa se mostrou eficaz nas condições que foram apresentadas, pois permitiu um envolvimento nunca visto na turma, reforçando que a ludicidade com uma ferramenta que auxilia o professor da disciplina de matemática a conquistar os educandos os fazendo perceberem que esta pode ser ensinada de forma prazerosa tornando o ensino mais dinâmico.

E os resultados vistos neste trabalho, pode-se afirmar que os discentes da EJA podem alcançar outros patamares no ensino visto os vários fatores entre eles o estímulo e motivação que foram observados durante a realização das atividades, o jogo serviu como um elo entre a

desmotivação e o gosto pelo prazer de estudar, fazendo deste método um meio para se alcançar a aprendizagem necessária. É o jogo deixando de ser uma brincadeira infantil se tornando um material lúdico fundamental no apoio ao ensino.

REFERÊNCIAS

PIRES, Gisele Brandelero Camargo. **Lúdico e Musicalidade na Educação Infantil**. Indaial: Ed. ASSELVI, 2008.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984

DALLABONA, R. S.; MENDES, S. M S. O lúdico na educação infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar. Disponível em: . Acesso em: 10 maio 2022.

EBY, F. **História da educação moderna: séc. XVI/séc. XX teoria, organização e práticas educacionais**. Porto Alegre: Globo, 1973.

LOPES, Vanessa Gomes. **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR: FAEL, 2016.

MANSON, M. **História dos Brinquedos e dos Jogos. Brincar através dos tempos**. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

MARINHO, B. R. H; et al. Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade. Curitiba: Ibpex, 2007.

MARTINI, Marilene. Docente do departamento de psicologia da universidade federal de são carlos e do PPGEES/CECH. **Acadêmica do curso de pedagogia das faculdades integrada de cacaoal-UNESC/RO**. <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>

MOYLES, Janet. **So brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002

MURCIA, M. A. J. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.