



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES
INSTITUTO DE APLICAÇÃO FERNANDO RODRIGUES DA SILVEIRA



Lúdico na EJA: Podemos sim! Concepções e estratégias didáticas

PRODUTO EDUCACIONAL

Priscilla da Silva Frazão



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE APLICAÇÃO FERNANDO RODRIGUES DA SILVEIRA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DE ENSINO EM EDUCAÇÃO BÁSICA –
PPGEB/CAP-UERJ
MESTRADO PROFISSIONAL**

Priscilla da Silva Frazão

Lúdico na EJA: Podemos sim! Concepções e estratégias didáticas

PRODUTO EDUCACIONAL

Orientadora: Professora Dr^a Andrea da Paixão Fernandes

**Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica – PPGEB/CAP-UERJ
Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira – CAP-UERJ**

Rio de Janeiro

2018

Sumário

Resumo	4
Introdução.....	5
1. O lúdico na EJA	7
1.1 Bingo das equações.....	9
1.2 Vamos tirar a droga de cena?	12
Referências Bibliográficas	17

Resumo

O presente produto educacional está associado à dissertação de mestrado do Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica do CAp-UERJ, intitulada "Lúdico na EJA... Por que não?". Entende-se o lúdico como o espaço do criar, da autoria de pensamento e da autonomia. É, ainda, uma estratégia didática indispensável em qualquer etapa do processo de escolarização. O material que ora apresentamos se constitui como uma proposta metodológica para atuação junto à modalidade Educação de Jovens e Adultos e, por conseguinte, contribui para a formação docente no campo da EJA.

Palavras-chave: Lúdico; Educação de Jovens e Adultos; Formação Docente

Introdução

Este trabalho está associado à dissertação de mestrado do Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica: Lúdico na EJA... Por que não?

Compreendendo que os cursos de mestrados profissionais relacionados à área de ensino exigem a elaboração de produtos educacionais, para Moreira (2004), a pesquisa no mestrado profissional deverá ter como características os seguintes aspectos:

[...] aplicada, descrevendo o desenvolvimento de processos ou produtos de natureza educacional, visando à melhoria do ensino na área específica, sugerindo-se fortemente que, em forma e conteúdo, este trabalho se constitua em material que possa ser utilizado por outros profissionais (MOREIRA, 2004, p. 134).

Nesse sentido, dividimos nosso produto em duas etapas:

1ª Etapa – Atividades lúdicas realizadas em nosso campo de pesquisa. Para tal, foram criadas duas sugestões de atividades lúdicas que foram direcionadas à Educação de Jovens e Adultos. Ambas serão detalhadas mais a frente.

2ª Etapa – Evento do projeto de extensão universitária Roda de Conversas – Cotidiano e Escola, coordenado pela Professora Orientadora desta pesquisa e cadastrado junto ao Departamento de Extensão da Universidade do Estado do Rio de Janeiro e que tem foco na formação docente continuada. A atividade será desenvolvida, prioritariamente, para os professores do CREJA¹, em período posterior à aplicação das atividades junto aos alunos.

A divulgação de ambas as partes será feita por meio da página do projeto de extensão universitária no Facebook. As atividades e os materiais estarão à disposição de professores e profissionais de educação que se

¹ Centro de Referência em Educação de Jovens e Adultos

interessarem pela estratégia metodológica poderão consultar e utilizar em sua sala de aula.

A seguir, discorreremos o que pensamos sobre o lúdico na aprendizagem de jovens e adultos e adiante, descreveremos as atividades e como as mesmas foram conduzidas nas turmas 1 e 2. Realizamos duas atividades, o Bingo das Esquações e Vamos tirar as drogas de cena? As atividades foram feitas para contribuir com a aprendizagem dos educandos, e a segunda, baseada nos conteúdos das aulas.

1. O lúdico na EJA

Acreditamos que lúdico é um recurso indispensável para qualquer etapa do processo de escolarização. Nesse sentido, é necessário considerar as atividades que contribuem para o desenvolvimento do aluno e valorizando essa estratégia no ensino e na aprendizagem.

Em nosso meio social, muitas vezes somos levados a construir novas aprendizagens para que possamos conquistarmos novos espaços, sendo o sujeito a porta principal para essas mudanças (MONTESSORI, 1987). A utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva o educando a encarar os desafios de sua trajetória.

Entendemos assim que o brincar é necessário ao desenvolvimento humano. O senso lúdico possui importância para o ser humano ao longo de sua vida, pois propicia a construção prazerosa do viver e da convivência social.

O lúdico é uma dimensão humana, que remete aos sentimentos de espontaneidade, liberdade e ação. Que engloba atitudes descontraídas, sem a necessidade de pressões ou avaliações. Caillois (1986) acredita que:

Sobre todo, infaliblemente trae consigo una atmosfera de solaz o de diversión. Descansa y divierte. Evoca una actividad sin apremios, pero también sin consecuencias para la vida real. Se opone a la seriedad de ésta y de esse modo se ve tachada de frívola. Por otra parte, se opone al trabajo como el tiempo perdido al tiempo bien empleado. Em efecto, el juego no produce nada: ni bienes ni obras (CAILLOIS, 1986, p. 7).

Acreditamos que atividades lúdicas não estão restritas somente por jogos e brincadeiras, visto que elas proporcionam alegria, integração e prazer ao serem realizadas. O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia promotora da livre expressão dos sentimentos, desprendida e espontânea.

As atividades relacionadas ao divertimento apresentam valores específicos que permeiam todas as fases da vida humana. Negrine (1998)

acredita que é preciso que o adulto reaprenda a brincar, e isso é independente de sua idade, pois o ato de brincar não significa que o jovem ou o adulto voltem a ser crianças, mas é um meio de o ser humano relacionar-se consigo mesmo, bem como com os outros e com o contexto sociocultural.

Nesse sentido, o pensamento de Negrine (1998) nos permite compreender que, durante a atividade lúdica, o sujeito não deixa de ter suas “características de adulto”, responsável, maduro e sério, contudo, vive com alegria dando mais sentido à vida, porque na brincadeira ele se libera, liberta-se e, como resultado, estimula o pensamento e a memória. Assim, aprimora a criatividade, a sensação de prazer e estende suas emoções.

já na vida adulta, ela [a atividade lúdica] oportuniza e revigora o sentimento de participação social, cria estímulos novos, além de possibilitar a continuidade dos exercícios físicos necessários à saúde e ao bem estar geral. A prática de atividades espontâneas, prazerosas e criadoras leva a um comportamento sadio, desperta para o amor, a beleza, a bondade e a descoberta (NEGRINE, 1998, p. 23).

Salientamos que as atividades lúdicas não são portais encantados capazes de superar todas as dificuldades e complexidades relacionadas ao processo educativo, porém, elas podem permear um caminho metodológico para que os professores e a escola possam conquistar melhores resultados e o espaço da sala de aula em um ambiente alegre e promissor para a aprendizagem (NEGRINE, 1998).

Assim, a escola do jovem e do adulto pode ser, para o educando, um ambiente de formação com métodos e estratégias dinamizadas e divertidas, permitindo que ele participe de momentos prazerosos e agradáveis, ao mesmo tempo em que constrói seu conhecimento, neste sentido, o lúdico é uma possibilidade para os jovens e adultos.

Por meio dos jogos, brinquedos, brincadeiras, montagens e produções dos alunos é plenamente possível propiciar um ambiente de aprendizagem significativa. a ludicidade, vai muito além da recreação, devendo envolver a

descoberta e sensibilidade atribuindo um novo sentido à leitura e à escrita, vislumbrando o desenvolvimento integral do sujeito.

Ao trabalhar com atividades lúdicas, cabe ao professor provocar a participação coletiva e desafiar cada um de seus alunos, buscando a resolução de problemas (CASTILHO; TONUS, 2008). Por este motivo, precisamos romper com o que está preestabelecido, a fim de criar novas possibilidades e caminhos para transformar a realidade, garantindo uma maior participação. Para Almeida (2003) educar adotando a estratégia lúdica, é também um meio de transformar e libertar, pois o lúdico está presente em todas as etapas da vida dos sujeitos.

1.1 Bingo das equações

O bingo das equações foi criado com o objetivo de “treinar” as habilidades de cálculos mentais dos alunos. Criamos cálculos baseados em três operações, adição, subtração e multiplicação. Como estão no início do processo de escolarização, os cálculos, sejam eles, mentais ou com registros escritos, são muito importantes para a trajetória na vida escolar. Por este motivo, optamos em escolher o conteúdo matemático para colaborar com a aprendizagem dos educandos.

Abaixo alguns exemplos das equações sorteadas no decorrer do bingo:

O bingo foi realizado da seguinte maneira:

1º - Explicação do jogo;

2º - Distribuimos as cartelas e distribuimos papéis cortados em formato de quadrado para que pudessem marcar os números que foram os resultados das equações;

3º - Início do jogo, sorteávamos uma das equações do quadro acima, em seguida, deveriam realizar o cálculo de cabeça e marcar em sua cartela o resultado;

Bingo das Equações								
1x0	11x1	10+11	40-9	40+1	57-6	60+1	81-10	9x9
1x1	6+6	16+6	22+10	22+20	12+40	72-10	8x9	50+32
1+1	8+5	20+3	20+13	53-10	73-20	9x7	60+13	70+13
3x1	7+7	6x4	35-1	64-20	9x6	8x8	80-6	94-10
2x2	3x5	5x5	25+10	35+10	50+5	50+15	50+25	80+5
2+3	8x2	20+6	40-4	47-1	7x8	60+6	36+40	6+80
3x2	17x1	3x9	20+17	50-3	67-10	70-3	7+70	90-3
6+1	9+9	21+7	18+20	6x8	40+18	30+38	100-22	80+8
2+6	8+9	35-6	29+10	50-1	50+9	70-1	80-1	90-1
3x3	100-80	10x3	20x2	100-50	6x10	100-30	8x10	9x10
90-80								

Figura 1 - Equações sorteadas no bingo



Figura 2 - Cartela do jogo

O bingo foi acontecendo até a primeira participante, Rita marcar todos os números. O jogo finalizaria nesse momento, mas Jorge disse:

- Professora, não vamos terminar, vamos continuar até todo mundo fechar! (Jorge, 23/06/2018).

Então, conforme solicitado, continuamos o bingo até que todos fechassem suas cartelas. Assim, como Jorge, outros três estudantes se confundiram com alguns cálculos e deixaram de marcar um ou outro número.

4º - Ao final, conferimos todos os cálculos sorteados por mim.



Figura 3 - Conferência das equações sorteadas

1.2 Vamos tirar a droga de cena?

O jogo “Vamos tirar a droga de cena?” teve o objetivo de contribuir com a aprendizagem dos educandos em relação aos problemas ocasionados pelas drogas lícitas e ilícitas e, assim, corroborar com o conteúdo programático das atividades escolares.

Realizamos a atividade da seguinte maneira:

- 1º - Dividimos as duas turmas (1 e 2) em dois grupos;
- 2º - Colocamos um tabuleiro para cada grupo, os grupos foram formados com 5 e 6 participantes;
- 3º - Cada participante recebeu uma aranha (as aranhas correspondiam aos pinos dos jogos de tabuleiro), cada um escolheu sua cor;
- 4º - Sorteio dos dados, cada participante ia sorteando os dados e andando nas casas de acordo com o número dos dados;
- 5º - Observar a casa em que a aranha caía, visto que algumas casas possuíam ônus ou bônus, dependendo da carta sorteada. Ao cair na casa abaixo, o jogador deveria retirar uma carta e ler sua instrução;

**RETIRE
UMA
CARTA**

Exemplos das cartas:

BEBEU A NOITE TODA E PERDEU O
HORÁRIO DA ESCOLA.

VOLTE 2 CASAS

BEBER E DIRIGIR, É UM PERIGO, PARA VOCÊ
E PARA OS OUTROS!

VOLTE 3 CASAS

DROGAS, NEM PENSAR!

VOLTE AO INÍCIO

O NOME JÁ DIZ, DROGA É UMA DROGA!

FIQUE UMA RODADA SEM JOGAR



Figura 4 - Tirando a droga de cena

O primeiro grupo, entendeu rapidamente as instruções dadas por mim, e foram avançando. Enquanto o jogo acontecia, perceptível que eles não ficavam confortáveis ao retirarem cartas que os faziam voltar algumas casas no tabuleiro, a frustração estava presente nos olhares, gestos e falas dos participantes.

Ainda neste grupo, Aline, uma das alunas, retirou a carta que voltava ao início do jogo. Aline ficou visivelmente incomodada com a situação e disse:

– Agora não ganho mesmo, vou parar de jogar! (Aline, 03/2018)

Rita pediu que ela não abandonasse a partida ao meio, que por mais que ela tivesse começado o jogo novamente, poderia chegar ao final. Amanda, mesmo descontente, aceitou a sugestão de Rita e permaneceu no jogo.

O jogo foi avançando, Rita, chegou ao final do tabuleiro em primeiro lugar, os demais participantes, pediram que o jogo fosse até que todos chegassem ao final. Nesse momento, Aline ficou mais confortável e voltou a jogar demonstrando prazer.



Figura 5 – Orientando o jogo

Os dois grupos só terminaram as partidas quando todos os participantes terminaram a trilha. Jorge, além de organizar as aranhas por ordem de chegada, foi o primeiro desse grupo a solicitar levar a aranha como lembrança. No final, disse:

Professora, muito obrigada por ter trazido esses jogos pra gente, esse sobre as drogas, como o bingo. Os dois serviram para que a gente ficasse mais atentos. Com o bingo a gente conseguiu treinar os cálculos e com esse, percebi o quanto as drogas causam mal à nossa saúde (Jorge 03/07/2018).

Tentamos com ambas as atividades, aproximar o lúdico da vida dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos, para além de contribuir com a aprendizagem de cada um, proporcionar um pouco de prazer, depois de um longo dia de trabalho.

Esperamos com isso, que este, e muitos outros trabalhos que abordam a temática, possam colaborar ainda mais com a educação, proporcionando uma melhor aprendizagem aos alunos da EJA.

Os dois jogos foram criados como sugestões lúdicas para trabalharmos com jovens e adultos. Criamos algumas cartas no 2º jogo, podendo ser criadas outras com diferentes tipos de ônus e/ou bônus.

A segunda parte de nosso produto será realizada em forma de Roda de Conversas – Cotidiano e Escola, e o material será disponibilizado na página - <https://www.facebook.com/rodadeconversascotidianoeescola/> - projeto de extensão universitária do Centro de Educação e Humanidades, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 6ª Ed. _ Rio de Janeiro: Loyola, 2003

CAILLOIS, Roger. **Los Juegos Y Los Hombres: lá máscara y el vértigo**. México: Fondo de Cultura Económica, 1986.

CASTILHO, Marlene da Aparecida; TONUS, Loraci Hofmann. **O lúdico e sua importância na Educação de Jovens e Adultos**. Synergismus scyentifica UTFPR , Pato Branco, 03(2-3), 2008.

MONTESSORI, Maria. **A Criança**. 2ª.Ed. Rio de Janeiro: Editorial Nórdica. 1987.

MOREIRA, Marco Antonio. **O mestrado (profissional) em ensino**. Revista Brasileira de Pós-Graduação. Brasília: ano 1, n 1. Julho de 2004. p. 131-142.

NEGRINE, Airton. **Terapias corporais: a formação pessoal do adulto**. Porto Alegre: Edita, 1998.