

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE ATRAVÉS DOS JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTA COADJUVANTE NO ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Any Isabel Pereira Caldeira¹
Denise Izabel Alves de Lima Custódio²

RESUMO

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) é uma abordagem educacional que assegura o direito à educação para jovens e adultos que tiveram suas jornadas na educação interrompida. Ela proporciona acesso à educação para aqueles que não conseguiram concluir o Ensino Fundamental ou Médio por diversos motivos. A ludicidade é uma ferramenta potencializadora da aprendizagem, no que diz respeito às relações socioculturais e aos ensinamentos escolares, especialmente por se tratar de alunos de diversas faixas etárias, é indispensável uma aula mais dinâmica, atrativa e diferenciada, que faça com que esses alunos percebam o estudo como uma forma de oportunidades, que auxiliem em seu desenvolvimento de forma integral. Do ponto de vista metodológico, trata-se de uma pesquisa de natureza qualitativa, desenvolvida por meio de pesquisa bibliográfica e teve como objetivo discutir a importância da ludicidade no favorecimento do ensino aprendizagem da EJA, capaz de possibilitar e tornar os conteúdos mais atrativos e prazerosos, despertando o interesse, tendo como exemplo, os jogos: “Caça Palavras”, “Palavras Cruzadas” e Jogo de baralho “Pife das Rimas”. O lúdico é considerado como integrador do ser humano em seus aspectos psicológicos, sociais, históricos e culturais, possibilita relações criadoras, socializadoras, reflexivas e inteligentes, é evidente que o ensino aprendizagem com jogos educativos é fundamental para a modalidade de ensino. Dessa forma, a ludicidade é um recurso nas práticas de ensino na EJA que transforma a forma de ensinar e aprender, ajudando na compreensão dos conteúdos envolvidos, construindo alfabetização e letramento, e contribuindo para a socialização e o raciocínio. Concluiu-se que o uso do jogo educativo é uma experiência exitosa e significativa, e que possibilita a autodescoberta, a assimilação e a integração por meio das vivências, e deve ser planejado pelo docente, de modo a atender às expectativas por meio e necessidades educacionais da modalidade de ensino.

Palavras-chave: educação de jovens e adultos; ludicidade; ensino e aprendizagem; jogos educativos.

ABSTRACT

Youth and Adult Education (EJA) is an educational approach that ensures the right to education for young people and adults who had their educational journeys interrupted. It provides access to education for those who were unable to complete elementary or high school for various reasons. Playfulness is a tool that enhances learning, with regard to sociocultural relationships and school teaching, especially because it involves students of different ages. A more dynamic, attractive and differentiated class is essential, which makes these students see studying as a form of opportunity that helps in their integral development. From a methodological point of view, this is a qualitative research, developed through bibliographic research and aimed to

¹ Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pelo Centro Universitário de Jales/SP (UNIJALES).

² Especialista em Formação Docente em Educação a Distância, Tutoria em Educação a Distância, e Gestão Esportiva, orientadora e professora do Curso de Pedagogia do Centro Universitário de Jales/SP (UNIJALES).

discuss the importance of playfulness in favoring the teaching and learning of EJA, capable of enabling and making the content more attractive and enjoyable, arousing interest, taking as examples the games: “Word Search”, “Crosswords” and the card game “Pife das Rimas”. Playfulness is considered to integrate the human being in its psychological, social, historical and cultural aspects, enabling creative, socializing, reflective and intelligent relationships. It is clear that teaching and learning with educational games is fundamental to the teaching modality. Thus, playfulness is a resource in teaching practices in EJA that transforms the way of teaching and learning, helping in the understanding of the contents involved, building literacy and literacy, and contributing to socialization and reasoning. It was concluded that the use of educational games is a successful and significant experience, and that it enables self-discovery, assimilation and integration through experiences, and should be planned by the teacher, in order to meet the expectations through and educational needs of the teaching modality.

Key-words: youth and adult education; playfulness; teaching and learning; educational games.

INTRODUÇÃO

Segundo Dalbosco (2016), no processo de ensino e aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos (EJA), é necessário considerar como principal aspecto as especificidades dos discentes, das quais se destaca o insucesso escolar e questões pessoais e sociais; tendo ainda a preocupação de assegurá-los em sala de aula por intermédio de ações que não desmotivem a aprendizagem.

Nessa concepção, propõe-se que o docente modifique a visão desinteressante que o aluno de EJA tem da educação. Diversos discentes da EJA frequentam a escola em horário noturno, já cansados de um dia extenuante de trabalho, cuidado com casa e filhos; portanto, estar em sala de aula torna-se um grande desafio, pois cada aluno possui um histórico social que dificultou de dar continuidade ou iniciar os estudos na idade apropriada. Deste modo, a EJA possui várias funções, que são as seguintes: a reparadora para tentar mudar o aspecto social daqueles que por algum motivo tiveram o acesso à educação negado; a equalizadora para permitir a reentrada por motivo de evasão ou repetência; e, a função qualificadora, que permite concluir a educação básica, de modo que após isso, o indivíduo dê continuidade em sua carreira (Oliveira, 2021).

Sendo assim, um dos grandes desafios do processo de ensino aprendizagem diz respeito à necessidade de modernizar as práticas docentes, com a utilização de métodos capazes de fomentar o exercício de compreensão e de apreensão dos conhecimentos no contexto dos pressupostos filosóficos e político-pedagógicos da formação humana. Diante dessa compreensão, o lúdico emerge como importante estratégia pedagógica oportuno para as mais

diversas faixas etárias, níveis de ensino e modalidades, a exemplo para Educação de Jovens e Adultos (Oliveira, 2019).

Nessa perspectiva, é recomendado que o docente propicie um ambiente interativo e participativo, utilizando a ludicidade como recurso de aprendizagem; conforme Silva (2004, p. 15): “o lúdico não se limita apenas à diversão, este pode ser utilizado como elemento educativo, permitindo ao indivíduo aprender de forma descontraída”, podendo ser utilizado no ensino aprendizagem, inclusive na EJA.

Portanto, busca-se nessa pesquisa demonstrar como as aulas podem ser instigantes desde que haja interesse do professor e que o aluno também se mostre motivado, de modo que o docente traga mais recursos lúdicos para a aprendizagem. Dessa forma, essa pesquisa de natureza qualitativa e desenvolvida por meio de pesquisa bibliográfica pretendeu discutir a importância da ludicidade no favorecimento do ensino aprendizagem de jovens e adultos, como ferramenta que possibilita tornar os conteúdos mais atrativos e prazerosos, despertando o interesse e ampliando os conhecimentos, além de averiguar algumas potencialidades educacionais, tendo como exemplo, os jogos: “Caça Palavras”, “Palavras Cruzadas”, e “Jogo de baralho Pife das Rimas”. Na busca foram utilizados os descritores: Trajetória EJA; ludicidade; jogo educativo e ensino aprendizagem, e como o professor pode utilizá-lo como recurso pedagógico, com o intuito de inovar sua prática pedagógica e motivar o aluno com ênfase na alfabetização e letramento de Jovens e Adultos.

TRAJETÓRIA HISTÓRICA E CONJUNTURA ATUAL DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB,1996) a educação de jovens e adultos é destinada àqueles que não tiveram acesso ou continuidade de estudos no Ensino Fundamental e no Ensino Médio na idade adequada. A maioria dos estudantes dessa modalidade são pessoas que estão há vários anos sem estudar e que trabalham o dia todo, para estudar no período noturno. É direito de todos uma educação digna e de qualidade, se concretizando nas diversas modalidades de ensino. Nesse sentido, o ensino da Educação de Jovens e Adultos está inserido na LDB como uma modalidade de aprendizado para alunos que não tiveram a oportunidade de estudar na idade apropriada (Brasil, 1996).

Deste modo, conceituando a relevância do papel da escola para a EJA, ressalta-se que, durante muito tempo, a educação de adultos esteve à margem do debate sobre a educação

pública. Sob essa visão, corrobora-se que “ao longo do século XX, o analfabetismo foi tratado como um mal que assolava a sociedade e que precisava ser erradicado” (Souza, 2012, p. 116). Baseado neste pressuposto, compreende-se que a Educação de Jovens e Adultos passou a ser concebida como um processo de inclusão no contexto escolar e de enfrentamento de exclusão social, para garantir o direito à educação dessas pessoas e viabilizar a melhoria do processo educativo. Conforme registros históricos, a modalidade, hoje denominada de Educação de Jovens e Adultos (EJA), foi aprovada em dezembro de 1996, pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDBEN, (Lei nº 9.394/96), que versa sobre a EJA (Brasil, 1996).

Nesse contexto, compreende-se que todos têm direito à educação. Diante disso, as Diretrizes Curriculares Nacionais para EJA explana em seu documento um modelo pedagógico próprio, que promove a equidade e respeito às diferenças e alteridade dos jovens e adultos, no contexto educacional; ou seja, tratar todos da mesma maneira, não havendo distinção em sala de aula. No entanto, nem sempre tratar todos da mesma forma é correto, já que muitos dos discentes da EJA são pessoas com diferentes experiências de vida, faixa etária, opção sexual, cor, raça, entre outros (Brasil, 2000).

Mediante o exposto, o estudo traz uma contextualização histórica e atual da Educação de Jovens e Adultos (EJA), de modo a entender o tratamento oferecido, tanto em políticas públicas, quanto em assistência ao longo da história para jovens e adultos, que por alguma razão não tiveram acesso ou conclusão à Educação Básica na idade apropriada, conforme determinam legislações vigentes. Apesar de parecer incoerente, alguns teóricos, como Gadotti (2016, p.1) defendem que não há uma idade certa para se aprender:

A Educação ao Longo da Vida é a expressão recente de uma preocupação antiga. O que é novo é tudo o que vem por trás desse princípio antropológico e como ele é instrumentalizado. Daí a enorme importância de tomarmos posição frente a esse tema. Pode-se dizer que, desde Aristóteles, a educação tem sido entendida como permanente, integral, e que se dá ao longo de toda a vida. Este é um princípio básico da pedagogia e existe praticamente em todas as culturas. (GADOTTI, 2016, p.1).

Segundo o Conselho Nacional de Educação (CNE), Parecer, CNE/CEB 11/2000, a EJA tem três funções: a “reparadora” que tem como objetivo reparar o direito à escolarização que, por algum motivo foi negado a esse sujeito, proporcionando o retorno à escola dessas pessoas; a função “equalizadora” que está relacionada às oportunidades de conhecimento àqueles e àquelas que não tiveram meios de frequentar a escola, mas que em seu momento atual a procuram para sua formação e a função “qualificadora” que possibilita a valorização dos

conhecimentos prévios do sujeito, proporcionando uma aprendizagem eficaz, com igualdade e solidariedade, ao longo da vida. É uma necessidade de melhor qualificação para o mundo do trabalho e valorização das experiências trazidas pelos sujeitos. Cury (2000, p.12) salienta o conteúdo da Declaração de Hamburgo sobre a EJA, para tratar destes temas:

A educação de adultos torna-se mais que um direito: é a chave para o século XXI; é tanto consequência do exercício da cidadania como condição para uma plena participação na sociedade. Além do mais, é um poderoso argumento em favor do desenvolvimento ecológico sustentável, da democracia, da justiça, da igualdade entre os sexos, do desenvolvimento socioeconômico e científico, além de um requisito fundamental para a construção de um mundo onde a violência cede lugar ao diálogo e à cultura de paz baseada na justiça

Ademais, tem papel importante no histórico da EJA o Parecer n.º 11/2000, da Câmara de Educação Básica do Conselho Nacional de Educação, que estabeleceu as Diretrizes Curriculares para a Educação de Jovens e Adultos, e que segundo Nascimento (2014, p. 32):

Demarcou a retomada da defesa do direito à educação dos jovens e adultos, a uma educação de qualidade, além de que, redefiniu as funções da EJA, como: reparadora, que se refere ao ingresso nos direitos civis pela restauração de um direito negado anteriormente; equalizadora, que se refere a garantir melhor redistribuição e alocação das oportunidades educacionais aos mais desfavorecidos; e qualificadora, que se refere a atender às necessárias atualizações e à aprendizagem continuada ao longo da vida.

De acordo com Rodrigues (2023), a conjuntura envolta à EJA reflete diretamente a taxa de analfabetismo no Brasil, que registrou queda de 0,5 ponto percentual entre 2019 e 2022. É o que mostra a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (Pnad Contínua), divulgada no dia 7 de junho de 2023, pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). De acordo com o levantamento, 5,6% da população do país com 15 anos ou mais não sabiam ler ou escrever em 2022, logo, são 9,6 milhões de pessoas. Rodrigues (2023, p. 1) esclarece que:

A nova edição atualiza a série histórica com os dados de 2022. O levantamento registra declínio do analfabetismo no país desde o início do levantamento em 2016, quando 6,7% da população não sabia ler e escrever. A nova taxa de 5,6% reflete a queda em todas as faixas etárias. No entanto, entre os idosos, a proporção de analfabetos é mais significativa. Na população com 60 anos ou mais, 16% não sabiam ler e escrever em 2022. "Esses resultados indicam que as gerações mais novas estão tendo maior acesso à educação e sendo alfabetizadas ainda enquanto crianças", revela o levantamento.

Já em relação ao gênero, é notório que o analfabetismo entre os idosos atinge mais mulheres do que homens. No entanto, considerando a população com 15 anos ou mais, o cenário

se inverte: não sabem ler e escrever 5,9% dos homens e 5,4% das mulheres, com isto, fica evidente diante desses dados a necessidade e a urgência de um investimento em Educação para Jovens e Adultos em todo o país, mas principalmente as populações de baixa renda, para criar incentivo à qualificação profissional e social destas pessoas, que tanto carecem (Rodrigues, 2023).

Nessa perspectiva, o Indicador de Alfabetismo Funcional (INAF) divide os cinco níveis do analfabetismo funcional. O primeiro nível é o analfabeto, caracterizado pelas pessoas que não conseguem desenvolver a leitura de palavras simples, mas identificam números com facilidade. O segundo nível, é o rudimentar, composto pelos indivíduos que conseguem identificar informações, textos com palavras e sentenças do cotidiano, conseguem ler e escrever números e são capazes de resolver problemas de operações simples de matemática. No terceiro nível, o elementar, os indivíduos identificam informações de textos de tamanhos médios, atuam na resolução de problemas simples com números e habilidade plena para realizar atividades do dia a dia, no sentido de grandezas e gráficas de direções. O quarto nível é o intermediário, as pessoas conseguem identificar informações de materiais variados como jornalístico e científico e elaborar argumentos e interpretar e dar suas opiniões próprias sobre os textos, onde o indivíduo é considerado alfabetizado. O quinto e último nível é o proficiente, o de alto grau de alfabetização. O indivíduo proficiente elabora textos de maior complexidade (mensagem, descrição, exposição de motivos, dissertação ou argumentação) com base em elementos de um contexto dado e opina sobre o posicionamento ou estilo do autor do texto. É capaz de interpretar tabelas e gráficos envolvendo mais de duas variáveis, compreendendo a representação de informações variadas, além de resolver situações-problema relativas a tarefas de contextos diversificados, que envolvem diferentes etapas de planejamento, controle e elaboração e que exigem retomada de resultados parciais e o uso de inferências (INAF, 2018).

Diante do exposto, apesar dos avanços alcançados com a legislação, ainda há um longo trajeto a ser percorrido para garantir uma educação significativa e de qualidade para os alunos da EJA. Portanto, é imprescindível adotar práticas que considerem a especificidade desse público, levando em consideração sua “bagagem” de conhecimentos e experiências. Nesse contexto, surge a ludicidade como uma estratégia para promover a inclusão e motivação dos jovens e adultos. A escola, que anteriormente era um ambiente de aulas mecânicas e conteudistas, deverá ser transformada em um espaço onde é possível adquirir conhecimento por meio de metodologias dinâmicas, ativas e prazerosas, demonstrando que o lúdico não se

restringe apenas às crianças e que, ao brincar, os alunos não perdem suas características de adultos (Santos, 2014).

A LUDICIDADE NO CENÁRIO DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

O lúdico pode ser trabalhado em qualquer idade e é capaz de assegurar a melhoria da educação, principalmente de jovens e adultos, no momento em que se transforma em um meio para tornar as aulas mais cativantes e assim motivar os estudantes a aprenderem (Castilho; Tônus, 2008).

Carvalho (2014) salienta que a ludicidade é uma necessidade do ser humano, independente da faixa etária, e não deve ser vista apenas como entretenimento. Assim, o desenvolvimento da ludicidade facilita a aprendizagem independentemente da idade, pois desenvolve uma boa saúde mental, oportuniza o processo de socialização além de construir o conhecimento.

Por conseguinte, a ludicidade se faz como uma possibilidade no ensino aprendizagem na EJA. Etimologicamente, ludicidade é uma palavra latina, originada da palavra “lúdico” que significa “brincar”, contudo, o conceito de ludicidade é muito mais complexo. Tal expressão não possui significado definido no dicionário da língua portuguesa e não existe outra palavra que engloba todos os significados que são atribuídos a ela (Massa, 2015).

Castilho e Tônus (2008, p. 2) salientam que “o Lúdico é um recurso indispensável para qualquer fase da educação escolar, assim é preciso considerar todas as atividades que contribuem para o desenvolvimento do educando e fazer dessa ferramenta pedagógica um elo entre ensino e aprendizagem”. As atividades lúdicas se relacionam a todas as práticas que proporcionam momentos de prazer, de envolvimento ou integração, não necessitando de um objeto ou do elemento concreto.

Como explica Monteiro (2023), o lúdico representa uma estratégia inovadora na Educação de Jovens e Adultos ao oferecer uma oportunidade de aprendizagem que quebra paradigmas tradicionais. Enquanto a EJA costuma ser associada a métodos convencionais e formais, a introdução do lúdico na sala de aula traz uma nova dimensão de envolvimento e participação ativa dos estudantes.

Em adição, relacionando o lúdico à educação, observa-se que ele é capaz de despertar e aperfeiçoar diversas capacidades no aluno, dentre elas: o pensar, agir e relacionar, além de obter aprendizagem de forma prazerosa por meio de atividades dinâmicas e diferenciadas,

saindo de uma rotina monótona, e sendo capaz de transformar um conteúdo, às vezes complexo, em uma aula chamativa, leve e motivacional, na qual seriedade e prazer estejam presentes na mesma medida, sem haver uma pressão de atenção e realização de tarefas. Nesse sentido, Ferreira e Muniz (2020, p. 326) enfatizam que:

A ludicidade é uma forma de ampliar novos conhecimentos por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras, onde o educando aprende brincando, amplificando as habilidades e competências inerentes ao seu desenvolvimento pleno, tornando assim uma aprendizagem significativa onde o aluno constrói e reconstrói seu conhecimento.

Nesse mesmo contexto da atuação do professor, Freire (2011, p.116) diz que: “Na verdade o papel do professor, ao ensinar o conteúdo “a” ou “b”, não é apenas o de esforçar para descrever a substantividade do conteúdo para que o aluno o fixe”. No ensino de Freire, é possível notar a ludicidade quando ele demonstra a realidade profissional dos trabalhadores rurais para a sala de aula, no sentido de utilizar palavras rotineiras dos educandos, como uma técnica de assimilação da palavra falada com a escrita, por exemplo, que facilita melhores compreensões e rendimento no aprendizado, além de promover uma educação mais inclusiva, voltada àqueles que não tiveram acesso à escola em idade oportuna.

Pensar na EJA nos princípios de Paulo Freire é vislumbrar uma educação inclusiva, libertadora, integradora, onde os espaços e propostas educacionais devem ser preparados em todos os aspectos para acolher educandos e promovendo de fato uma educação libertadora a partir de sua grade curricular (Almeida, 2021, p. 6).

Nesse sentido, a ludicidade está presente no inconsciente de todos os indivíduos independentemente da idade, e que se caracteriza como um fenômeno observável a partir da subjetividade humana. Ludicidade é, portanto, uma manifestação interna do sujeito que vive determinada experiência, atribuindo-a ser parte interna do sujeito e não atividades que podem ser observadas, pensar em um ensino voltado para os adultos utilizando recursos lúdicos, o ensino da EJA torna-se mais significativo e dinâmico para os alunos, pois oferta os subsídios necessários à promoção de uma educação onde todos aprendem de maneira reflexiva, fantasiosa e imaginativa, além de vivenciarem uma experiência plena e de prazer definida pelos autores aqui citados como ludicidade (Luckesi, 2020).

O JOGO EDUCATIVO PARA O ENSINO APRENDIZAGEM E ALFABETIZAÇÃO NA EJA

De acordo com Nascimento (2020), a relevância da alfabetização na Educação de Jovens e Adultos, não é apenas saber ler e escrever, mas promover as melhorias no desenvolvimento cognitivo do ser humano, pois o processo de alfabetização possibilita ao indivíduo ampliar suas possibilidades de se conectar com a sociedade, argumentar e ter acesso de forma mais justas aos elementos sociais e culturais que muitas vezes se tornam inacessíveis para os analfabetos.

Dessa forma, o processo de alfabetização necessita de algumas etapas, que são os níveis de escrita, dentre eles: nível pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético. O primeiro, pré-silábico, é onde diferenciam o desenho da escrita de letras ou símbolos, mas sem valor sonoro das letras com a escrita. Já no nível silábico, o aluno começa a classificar e identificar que cada letra ou símbolo que representa um som, mas sem o som correspondente ao da sílaba. No terceiro, silábico-alfabético, o discente atribui os sons a cada sílaba e reconhece os fonemas. Já no último nível, o alfabético, o aluno domina o valor sonoro das letras e sílabas conseguindo reproduzir os fonemas das palavras, mas não significa que não contém erros ortográficos e ou que não tenha dificuldades (Araújo, 2019).

Segundo Leal, Albuquerque e Leite (2005), é importante diversificar as estratégias didáticas para o ensino do sistema alfabético e, além disso, enfocam o jogo educativo como um recurso significativo para auxiliar no processo de alfabetização, pois existem vários tipos de jogos e muitos envolvem a linguagem e, jogando, os estudantes podem estabelecer relações com os princípios do sistema, o que facilitaria a reflexão e compreensão acerca deste.

Nessa perspectiva, analisando a importância do jogo educativo no processo de Educação de Jovens e Adultos, o jogo tem uma relação estreita com a construção da inteligência e possui uma efetiva influência como instrumento incentivador e motivador no processo de ensino aprendizagem. Por isso, quando usado numa situação lúdica, que é intencionalmente promovida por um adulto letrado com o propósito de estimular a aprendizagem de certos conteúdos e conceitos, o jogo assume sua função essencialmente educativa (Kishimoto, 2011).

De acordo com o contexto apresentado, parte-se do pressuposto de que o jogo educativo favorece o diálogo e a construção de conhecimento entre os colegas, dinamizando a participação e a reflexão acerca do desafio proposto, na qual o aluno torna-se protagonista e agente do processo de aprendizagem fazendo uso da língua, pela interação com o jogo, a fim

de experimentar e testar hipóteses sobre a leitura e a escrita. A escolha dessa ferramenta de ensino, tem como finalidade encorajar os estudantes a desenvolverem suas potencialidades sem a preocupação com acertos e erros, tornando-os capazes de elaborar o pensamento reflexivo acerca das unidades linguísticas que formam a palavra. Nesse sentido, Kishimoto (2016) reflete sobre a possibilidade da utilização de jogos na sala de aula, indicando como benefícios do jogo os conhecimentos adquiridos na busca de respostas.

Sendo assim, os estudantes da modalidade da Educação de Jovens e Adultos que enfrentam as situações cotidianas da vida adulta, ao frequentarem a sala de aula, precisam de estratégias de ensino que tornem a aprendizagem dinâmica, atrativa e motivadora. Ou seja, os discentes, após uma jornada de trabalho exaustiva, precisam encontrar na escola, práticas pedagógicas que dinamizem a aprendizagem, logo:

Na Educação de Jovens e Adultos é fundamental que o professor aplique diferentes estratégias e abordagens de ensino a fim de intensificar o aprendizado dos alunos desta modalidade que historicamente, em sua grande parte, apresentam uma série de limitações e dificuldades de aprendizagem (Rocha, 2018, p. 64).

Cunha (2012) diz que: “a modalidade EJA requer modelos pedagógicos próprios de acordo com as funções e os sentidos que esta assume para homens e mulheres em processo de escolarização”.

Nesse contexto, o jogo educativo é uma ferramenta que pode auxiliar o docente nas práticas pedagógicas com participação efetiva dos alunos, oportunizando diferentes experiências, exercitando o diálogo, a escuta e a troca sem a preocupação com certo ou errado. De acordo com Kishimoto (2011), o jogo educativo é uma experiência exitosa e significativa, que possibilita a autodescoberta, a assimilação e a integração por meio das vivências. Portanto, o uso do jogo educativo como ferramenta de ensino contribui para a reflexão do conhecimento apresentado por meio da interação professor-aluno.

Para tanto, o jogo educativo deve ser planejado de modo a atender às expectativas e necessidades educacionais da modalidade de ensino, tornando-se eficaz no seu propósito. Sendo assim, o aluno deixa de ser receptor para tornar-se construtor do próprio conhecimento, porque tal ferramenta favorece a troca de experiências entre os estudantes, a cooperação, a convivência com o grupo e com as regras a serem compartilhadas. Cordeiro e Barcelos (2015, p. 227) observam que:

No processo educacional é preciso considerar o aluno como agente da produção do conhecimento, deixando de pensar nele como simples receptor

de informações e considerando suas próprias características e seu modo de interagir com os colegas.

Conforme Rocha (2018), o jogo possibilita que seja utilizado em diferentes momentos e configurações de participantes, que experimentarão os benefícios proporcionados num contexto lúdico de investigação e apropriação de conhecimento, desenvolvimento de habilidades e autoconhecimento dos alunos. O autor argumenta que os jogos elaborados numa perspectiva educacional devem potencializar os conteúdos e habilidades para a aprendizagem. Portanto, o jogo como recurso educacional tem características de criar um ambiente favorável para a aprendizagem significativa e desafiadora. Ademais, quem vai diferenciar os tipos de jogos e a definir a dinâmica de utilização em sala de aula, ou fora deste espaço, é o docente.

Porém, defende-se que as escolhas do docente precisam dialogar com os discentes. Remete-se ao papel do professor como mediador da aprendizagem. Sendo assim, o jogo é visto como objeto, da mesma forma que o conteúdo, requer uma intencionalidade, deve ser parte do projeto pedagógico do professor. Para ser mais preciso é a postura do professor, a dinâmica criada e o objetivo estabelecido para determinado jogo que vão colocá-los numa ou noutra classificação. Ao tomarmos o jogo como atividade, ele passa a ter novas dimensões. É essa compreensão o papel que o jogo pode desempenhar no processo de aprendizagem, o jogo voltado para o conhecimento, e isto é sinônimo de movimento do conceito e de desenvolvimento (Rocha, 2018).

Kodama e Silva (2004) discorre sobre o cuidado metodológico que o professor precisa considerar antes de levar os jogos para a sala de aula, é o de estudar previamente cada jogo, o que somente jogando torna-se possível. Através da exploração e análise de suas próprias jogadas e da reflexão sobre seus erros e acertos é que o professor terá condições de colocar questões que irão auxiliar seus alunos e ter noção das dificuldades que irão encontrar.

Sendo assim, o jogo pode auxiliar no processo de alfabetização, segundo a Albuquerque Leal e Leite (2007), em seus estudos sobre o uso dos jogos como metodologia lúdica no processo de alfabetização de jovens e adultos funciona como forma de engajamento social em um tempo e espaço determinado pela situação imaginária propiciada pelo jogo, além de possibilitar a formação de letras, sílabas e palavras indicando ao sistema alfabético e possibilitando a reflexão sobre o sistema de escrita.

CAÇA PALAVRAS

O jogo de “Caça palavras” é uma atividade lúdica que envolve a busca por palavras dentro de um quadro de letras, todas embaralhadas. de palavras para criar novas expressões, frases e significados, e tem como objetivo estimular a criatividade, associação de ideias, raciocínio lógico e ampliar o vocabulário. É uma ferramenta extremamente eficaz no ensino e aprendizagem de línguas, pois permite que os alunos explorem a linguagem de forma divertida e interativa facilitando o aprendizado e fixando o conteúdo (Nascimento, 2014).

Martins (2023) realizou uma pesquisa com objetivo de compreender como o uso de jogos didáticos podem contribuir na aprendizagem ortográfica de Língua Portuguesa dos estudantes da EJA. Entre os meses de agosto a setembro de 2023. O trabalho contou com a colaboração de todos os estudantes com matrículas ativas, das turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II, EJA. Na primeira etapa foi discutido a respeito das principais dificuldades ortográficas, identificadas por meio de um ditado contendo 80 palavras, que foram escritas pelos alunos e analisadas pelos professores. Após, foram realizadas várias atividades, dentre elas o “Caça Palavras”, desenvolvida com todas as turmas do Ensino Fundamental II e EJA, com objetivo de estimular a concentração, percepção, atenção e o desenvolvimento intelectual. A elaboração do jogo levou em consideração as dificuldades apresentadas no ditado. Observou-se que na elaboração delas os alunos mantinham-se atentos. Houveram questionamentos sobre determinadas palavras, pois os alunos achavam que eram de um jeito quando na verdade eram escritas de outra forma, o que contribuiu para o bom andamento da aula e aquisição de conhecimento. O autor defende essa aproximação das palavras com o dia a dia do aluno da EJA sendo propício à aprendizagem, e ressalta ainda a importância de estimular a curiosidade desses alunos, despertando o interesse em perguntar e questionar durante a aula.

PALAVRAS CRUZADAS

As palavras cruzadas, jogo de adivinhar palavras e cruzá-las em sentido horizontal e vertical, tiveram origem no Antigo Egito e foram publicadas no Brasil, em 1925 pela primeira vez, no jornal carioca “A Noite”. A utilização das palavras cruzadas em sala de aula tem a finalidade de desenvolver habilidades, raciocínio e estimular a memória. É uma ferramenta pedagógica que enriquece o vocabulário dos educandos, além de auxiliar na compreensão de diversas disciplinas, inclusive em matemática. Os educandos conseguem reconhecer os erros sozinhos, pois quando sobra alguma abertura no exercício eles sabem que falta alguma coisa na

escrita correta. O recurso de se usar esse suporte pedagógico em sala de aula de modo lúdico, colabora para desenvolver nos estudantes o ato de escrever e compreender o sentido das palavras e sua ortografia. (Neto *et al.*, 2005).

Segundo Amélia (2020), a palavra cruzada tem vários subsídios importantes que colaboram no desenvolvimento do pensamento e da linguagem, além da ortografia e questões semânticas. O uso desse jogo nas escolas, também favorece e provoca o estímulo cognitivo, assim como, auxilia na compreensão e coordenação e na aprendizagem do significado das palavras. Proporcionando o lúdico a alunos e professores, é capaz de tornar as aulas em conhecimento e diversão de maneira mais descontraída e atrativa, é instrutivo e aguça a curiosidade. Ao mesmo tempo os alunos estão se divertindo e estudando.

A utilização das palavras cruzadas como ferramenta didática procura criar oportunidades onde o desafio e a curiosidade são favorecidos, facilitando o trabalho de construção do conhecimento. Funciona como um apoio didático eficaz que inventa situações vivas e variadas a partir dos jogos, desenvolvendo as probabilidades do ensino da ortografia. A chave está na instalação dos diagramas, esquematizados como "espaços fechados de escrita", não há como preenchê-los escrevendo incorretamente. Esta perspectiva está circundada nos cruzamentos e na quantidade de quadrinhos reservados para cada palavra. Os jogos de palavras dizem respeito a um campo de atividade linguística onde a apreciação da língua é desempenhada de modo peculiar, o que caracteriza seu uso didático (Amélia, 2020).

Cardoso (2021) realizou uma pesquisa com o objetivo de produzir jogos para o trabalho em classes de Alfabetização de Jovens e Adultos, com foco no jogo de Palavras Cruzadas, e concluiu que os jogos adequados para o trabalho em classes de alfabetização de jovens e adultos visam a auxiliar no desenvolvimento das habilidades de leitura e de escrita, como palavras cruzadas e bingo de sílabas, com intuito de alfabetizar por meio de jogos que contribuam para o desenvolvimento da consciência fonológica, priorizando a linguagem como parte da cultura, as regras do sistema de escrita alfabético e o objeto, jogo, que se materializa fisicamente se tornando de fácil acesso e uma ótima ferramenta no ensino aprendizagem.

O JOGO DE BARALHO PIFE DAS RIMAS

Segundo Oliveira (2019), o jogo “Pife das rimas” é uma adaptação do jogo de pife, com a mesma quantidade de cartas e no mesmo estilo de jogadas. A diferença está em que ao invés de números e naipes usa-se as palavras e as figuras das respectivas rimas. O jogo “Pife das

Rimas” possibilita perceber que os alunos idosos e jovens podem trabalhar juntos e compartilhar conhecimentos. Além do aspecto socializador, é capaz de favorecer a alfabetização, autonomia, conhecimento e ampliação do vocabulário. Aos poucos os alunos vão percebendo que as palavras caem dentro de outras palavras, e vão comparando notando as semelhanças gráficas e sonoras, as letras utilizadas, e a ordem de aparição das mesmas.

Lima e Silva (2015), realizaram um estudo entre os meses de março e agosto de 2014, em Garanhuns-PE, no bairro da Boa Vista, numa escola municipal, uma turma de 23 educandos, sendo 15 homens e oito mulheres, sendo que cinco tinham entre 14 a 25 anos; nove entre 26 a 50 anos; e nove mais de 51 anos. Desses, 13 educandos já haviam estudado quando criança e 10 nunca haviam estudado. Os níveis de escrita dos educandos variavam entre: pré-silábico, silábico de qualidade, silábico-alfabético e alfabético de escrita, sendo que a maioria estava nesse último nível. Foi realizada observação por 2 semanas, e após, aplicação de diagnose com o objetivo de identificar as hipóteses de escrita, e, a partir dela, proposto alfabetização por meio de vários jogos, dentre eles o “Baralho das Rimas” ou “Pife das Rimas”, que contemplavam palavras do cotidiano e figuras não infantilizadas; exploravam a reflexão dos princípios do sistema de escrita. Realizou-se seis sessões de jogos, duas por semana, de aproximadamente 60 minutos. Após, ao serem indagados sobre a vivência dos jogos em salas, os alunos evidenciaram como positivo. Sendo assim, ressalta-se a relevância dos jogos na sala de aula, visto que o jogo pode motivar a aprendizagem dos alunos, facilitar a aprendizagem, além de ser uma forma diferente de ensinar e favorecer a troca de conhecimentos entre os pares. Esse posicionamento dos educandos revela que as situações pedagógicas que envolvem os jogos na EJA devem, sobretudo, ser veículo de integração e inclusão (Rodriguez, 2009).

Do mesmo modo, Oliveira (2019) realizou uma pesquisa em uma turma de 16 alunos da Educação de Jovens Adultos, onde foram divididos em 4 grupos. Durante o jogo “Pife das Rimas” notou que os educandos anotavam as palavras, escrevendo nos cadernos as rimas que tinham feito, e iam analisando o formato, a semelhança das sílabas entre palavras, os sons e as diferenças que as mesmas possuíam. Assim, foram escrevendo frases com as palavras que rimavam e, por fim, ensaiavam a escrita de poemas. Conclui-se que este jogo possibilitou momentos prazerosos que forneceram uma riqueza de palavras que não apenas auxiliou na aprendizagem das rimas em si, mas incentivou a interação e despertou o interesse dos alunos. Além disso, o jogo “Pife das Rimas” possibilitou perceber que os alunos idosos e jovens poderiam trabalhar juntos e compartilhar conhecimentos, tornando-se uma ferramenta

socializadora, além de favorecer a alfabetização, propor a autonomia, conhecimento e ampliação do vocabulário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, conclui-se que a educação lúdica, com ênfase nos jogos educativos é de suma importância para o contexto da Educação de Jovens e Adultos, uma vez que a ludicidade é capaz de estimular e favorecer a busca pela aprendizagem, despertando nos estudantes o entusiasmo na construção do conhecimento, oportunizando a diversão, o prazer, garantindo a concretização das finalidades pedagógicas, isto é, a aprendizagem de conteúdo.

As discussões trazidas ao longo desta pesquisa proporcionaram a percepção de que o jogo é um instrumento fundamental e necessário no contexto educacional, e esta prática na sala de aula com discentes da EJA, é uma forma de introduzir conteúdos com sucesso, aumentando a atenção e o foco, sendo contribuintes na formação da alfabetização e conhecimento, além de instigar a socialização. Contudo, variantes como o contexto de ensino, a faixa etária dos educandos, os objetivos propostos, a adequação dos conteúdos, dentre outras, não podem ser em nenhum momento ignoradas pelo professor. Os resultados da pesquisa permitem afirmar que a participação dos alunos da EJA em atividades com jogos educativos viabiliza um ambiente de ajuda mútua, além do divertimento, segurança aos alunos em participarem das atividades, estímulo e motivação no desenvolvimento de competências.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de; LEAL, Telma Ferraz. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando. Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética. **Práxis Educativa**, Belo Horizonte, v2.n2, p168. 2007. INSS: 18094031. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/praxiseducativa/article/view/322/330>. Acesso em 14. Set 2024.

ALMEIDA, Nadja Rinnelle Oliveira. Paulo Freire e a educação de jovens e adultos (EJA). **Ensino e Perspectivas**, Fortaleza, v. 2, n. 1, p. 1-11. 2021. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/6151>. Acesso em: 16 set. 2024.

ARAÚJO, Izaura. **Níveis da escrita – Pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético**. Educação Escola, 2019. Disponível em: <https://escolaeducacao.com.br/niveis-da-escrita/>. Acesso em: 14 set. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/1996.

BRASIL. Parecer CNE\ CEB 11. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação de Jovens e Adultos**. Brasília: Ministério da Educação, 2000. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/PCB11_2000.pdf. Acesso em: 16 de agosto. 2024.

BRASIL, CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CNE). Parecer CNE/CEB nº 11/2000. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação de Jovens e Adultos**. Brasília: maio de 2000.

CARVALHO, Jacqueline Lejda Araújo Silva. **A importância do lúdico no ensino aprendizagem na educação de Jovens e Adultos**. IV Encontro de Iniciação à Docência da Universidade Federal de Campina Grande, 2014. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/enid/2014/Modalidade_1datahora_04_11_2014_01_45_37_idinscrito_1376_0446921173d7cc1896671907ea9914f5. Acesso em: 16 set 2024.

CASTILHO, Maria Aparecida; TONUS, Luiz Henrique. O lúdico e sua importância na Educação de Jovens e Adultos. **Synergismus Scyentifica UTFPR**, Pato Branco, v. 3, n. 23, p; 48-51. 2008. Disponível em: <https://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/SysScy/article/download/718/416>. Acesso em: 15 mai. 2019.

CARDOSO, Luciene Guiada; MARTINS, Aira Suzana Ribeiro. Uso dos Jogos Palavras Cruzadas e Bingo das Sílabas na Alfabetização de Jovens e Adultos. XXIV Congresso Nacional de Linguística e Filosofia. **Cadernos do CNLF**, v. XXIV, n. 3, Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2021. Disponível em: http://www.filologia.org.br/xxiv_cnlf/cnlf/tomo02/56. Acesso em: 14 set. 2024.

CORDEIRO, Karolyna Maciel dos Santos; BARCELLOS, Warllon de Souza. O uso de jogos pedagógicos na educação de jovens e adultos. **Revista Científica Link science place interdisciplinar**, v. 2, p. 222-32. 2015. DOI: <http://dx.doi.org/10.17115/2358-8411/v2n4a20>. INSS: 2358-8411. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/419087648/O-USO-DE-JOGOS-PEDAGOGICOS-NA-EDUCACAO-DE-JOVENS-E-ADULTOS>. Acesso em: 14 set. 2024.

CUNHA, Aline Lemos da. Algumas reflexões sobre os sujeitos da Educação de Jovens e Adultos. In: GODINHO, Ana Cláudia Ferreira; SOUZA, Denis Nicola Froner de; FISS, Dóris Maria Luzzardi; DRESCH, Nelton Luis. (Orgs.). **Entre imagens e palavras: práticas e pesquisas na EJA**, Porto Alegre: Panorama Crítico, 1 ed, v. 1, p. 109 - 115. 2012. Disponível em: < https://issuu.com/panoramacritico/docs/entre_imagens_e_palavras>, acesso em 14/09/2024.

CURY, Carlos Roberto Jamil. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação de Jovens e Adultos**. Parecer CNE/CEB 11/2000. Ministério da 44 Educação, Conselho Nacional de Educação. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB012000.pdf>. Acesso em 04 de set. 2024.

DALBOSCO, Adalberto. **Processo de Ensino Aprendizagem na Educação de Jovens Adultos**. 2016. Pós Graduação em Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens Adultos – PROEJA, Universidade do Oeste de Santa Catarina, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ifsc.edu.br/bitstream/handle/123456789/200/Alberto%2028062015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 17 set. 2024.

FERREIRA, Maria Imaculada Conceição Veras; MUNIZ, Simara de Sousa. A ludicidade como estratégia de apoio na aprendizagem dos Alunos nos anos iniciais do ensino fundamental. **Rev. Humanidades e Inovação** v.7, n.8. 2020. ISSN: 2358-8322. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/3367>. Acesso em: 16 set. 2024.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa – 40ª reimpressão – São Paulo: **Paz e Terra**, 25ªed, p76, 2011. ISBN 85-219-0243-3. Disponível em: <https://nepegeo.paginas.ufsc.br/files/2018/11/Pedagogia-da-Autonomia-Paulo-Freire.pdf>. Acesso em 15 set. 2024.

GADOTTI, Moacir. **Por uma política nacional de educação popular de jovens e adultos**. São Paulo: Editora Moderna- Fundação Santillana, 2016. Disponível em: https://www.fundacaosantillana.org.br/wp-content/uploads/2019/12/49_PNEpopularjovens.pdf. Acesso em: 16 set. 2024.

HAMZE, Amélia. **Uso de Palavras Cruzadas em sala de aula**. 2020. Trabalho Docente, Faculdade UNIFEB/CETEC- Barretos, 2020. Disponível em: <https://educador.brasilescola.uol.com.br/trabalho-docente/palavras-cruzadas.htm>. Acesso em: 14 set. 2024.

INDICADOR DE ANALFABETISMO DO BRASIL (INAF). 25 jan. 2018. Disponível em: <https://alfabetismofuncional.org.br/nivel-analfabeto/>. Acesso em: 28 set. 2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2011. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4386868/mod_resource/content/1/Jogo%2C%20brnquedo%2C%20brincadeira%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o. Acesso em: 16 set. 2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2016. 3 Ed. rev. São Paulo: Centage Learning, 2016. Disponível em: https://issuu.com/cengagebrasil/docs/9788522126644_jogo_ed_infantil. Acesso em: 16 set. 2024.

KODAMA, Helia Matiko Yano; SILVA, Aparecida Francisco da. **Jogos no Ensino da Matemática**: IN: II BIENAL DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE MATEMÁTICA, São José do Rio Preto, UNESP, p. 2-6. 2004. Disponível em: https://www.ibilce.unesp.br/Home/Departamentos/Matematica/labmat/jogos_no_ensino_da_matematica. Acesso em: 02 set. 2024.

LEAL, Telma Ferraz.; ALBUQUERQUE, Eliana Borges.; LEITE, Tania Maria Rios. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). **Cérebro Pedagógico**, Belo Horizonte: Autêntica, 2005. Disponível em:

<https://cerebropedagogico.blogspot.com/2010/09/jogos-alternativas-didaticas-para.html>. Acesso em: 16 set. 2024.

LIMA, Alex de Araújo; SILVA, Leila Nascimento Da. **Jogos de Alfabetização na Educação de Jovens Adultos: as concepções do educando sobre o uso na sala de aula**. XIII Congresso Nacional de Tecnologia na Educação, 2015. Disponível em: <https://intranet.pe.senac.br/dr/ascom/congresso/anais/2015/arquivos/pdf/poster/JOGOS%20DE%20ALFABETIZA%C3%87%C3%83O%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20DE%20JOVENS%20E%20ADULTOS%20as%20concep%C3%A7%C3%B5es%20do%20educando%20sobre%20o%20uso%20em%20sala%20de%20aula.pdf>. Acesso em: 14 set. 2024.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Salvador – BA, v.3, n. 2, p. 13-23, jul/dez. 2020. DOI:10.9771/2317-1219rf.v3i2.9168. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/324855569_Ludicidade_e_formacao_do_educador. Acesso em: 16 set. 2024.

MARTINS, Luiz Gustavo Cardoso. DEORCE, Mariluz Sartori. **Jogos didáticos na aprendizagem ortográfica de estudantes na modalidade EJA em uma escola municipal de Cariacica/ES**. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, ed. 12, v. 02, p. 39-60, 2023. DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/aprendizagem-ortografica>. Acesso em: 14 set 2024.

MASSA, Monica Souza. Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito. **Aprender – Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**, Vitória da Conquista, ano IX, n.2, v. 15, p. 111-130, jul/dez. 2015. INSS: 2359-246X. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/2460>. Acesso em 20 mai. 2019.

MONTEIRO, Jhon Lucas Palheta. O lúdico na Educação de Jovens e Adultos. **Caderno Intersaberes**, v.11, n.37. 2023. Disponível em: <https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/2236>. Acesso em: 31 agosto, 2024.

NASCIMENTO, Eula Regina Lima. **Educação de Jovens e Adultos, Processos Formativos e Marcos Legais – da Lógica de Compensação à Perspectivas Emancipatórias: Um estudo a Partir das Vozes dos Sujeitos do Campo no Estado do Pará**. Universidade Federal da Bahia, João Pessoa, 2014. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/33054/3/paulo_freire_em_di%C3%A1logo_com_a%20educa%C3%A7%C3%A3o_de_jovens_e_adultos_repositorio.pdf. Acesso em: 16 set. 2024.

NASCIMENTO, Leandra Fernandes do. A EJA e seu ensino na Educação Básica: primeiras aproximações. **Revista Educação Pública**, v.20, n. 41. 2020. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/41/a-eja-e-seu-ensino-na-educacao-basica-primarias-aproximacoes>. Acesso em: 14 set. 2024.

NASCIMENTO, Tabata Lais de Araujo Barbosa; ALENCAR, Hadoldo Aripe Carvalho; SILVA, Raquel do Nascimento. **O uso do Jogo Caça Palavra para fixação do conteúdo substâncias químicas para alunos do ensino médio**. Simpósio de Educação Química –

SIMPEQUI, 2014. Fortaleza, CE. Disponível em:
<https://www.abq.org.br/simpequi/2014/trabalhos/90/3990-12867.html>. Acesso em: 14 set 2024.

NETO, João Ribeiro Franco; JÚNIOR, Walteno Martins Parreira. **A utilização de palavras cruzadas no ensino de nomenclatura de compostos orgânicos no ensino médio**. 2005. Programa de Pós-Graduação em Educação: Anais do VI Seminário O Uno e o Diverso, UFU – Uberlândia- MG, 2005. Disponível em: <http://www.waltenomartins.com.br/uno2005a.pdf>. Acesso em: 16 set. 2024.

OLIVEIRA, Daniel Pereira de; NICOLAU, Geisi dos Santos; ARAUJO, Mairce da Silva. Articulações possíveis entre as experiências de um centro de referência em EJA e as funções reparadora, equalizadora e qualificadora da DCN – EJA. **Revista Multidisciplinar de Ensino, Pesquisa, Extensão e Cultura do Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira** (Cap – UERJ), v. 10, n 24, maio/agosto de 2021. ISSN 2316-9303. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/e-mosaicos/article/view/57820>. Acesso em: 14 set. 2024.

OLIVEIRA, Luiz Felipe Mendes de. Sabores do Brasil: a ludicidade como ferramenta de ensino-aprendizagem sobre patrimônio cultural, educação para o turismo e gastronomia nacional. **Revista Turismo & Cidades**, v.1 n. 2, p 41-60, jul. /dez, 2019. ISSN 2674-6972. Disponível em:
<https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/turismoecidades/article/view/12450>. Acesso em: 16 set. 2024.

OLIVEIRA, Clarice. **A ludicidade e os Jogos Didáticos na Educação de Jovens Adultos**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Pedagogia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em:
<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/181348/001075208.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 14 set. 2024.

ROCHA, Ítalo dos Santos. **Corrida da saúde: um jogo pedagógico para as aulas de educação física na educação de jovens e adultos**. In: COSTA, C.S.; XXIV CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOGIA Anais do XXIV CNLF: Textos Completos, Tomo II. 767 MATTOS, F.R.P.; OLIVEIRA, M.M. de. (Orgs). Produções na sala de aula em relatos de professores. São Carlos: Pedro & João, 2018. p. 63-72. Disponível em:
http://www.filologia.org.br/xxiv_cnlf/cnlf/tomo02/56. Acesso em: 16 set. 2024.

RODRIGUEZ, Lidia Mercedes. Educação de jovens e adultos na América Latina: políticas de melhoria ou de transformação; reflexões com vistas à VI CONFINTEA. Tradução Beatriz Cannabrava. **Revista Brasileira de Educação**, São Paulo: v. 14, n. 41, p. 326-334. 2009. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782009000200010>. Disponível em:
<https://intranet.pe.senac.br/dr/ascom/congresso/anais/2015/arquivos/pdf/poster/JOGOS%20E%20ALFABETIZA%C3%87%C3%83O%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20DE%20JOVENS%20E%20ADULTOS%20as%20concep%C3%A7%C3%B5es%20do%20educando%20sobre%20o%20uso%20em%20sala%20de%20aula.pdf>. Acesso em: 14 set. 2024.

RODRIGUES, Léo. **IBGE revela desigualdade no acesso à educação e queda no analfabetismo**. Dados são da Pnad Contínua, divulgada pelo IBGE; Agência Brasil - Rio de

Janeiro, 07 julho 2023. Disponível em:

<https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2023-06/ibge-revela-desigualdadeno-acesso-educacao-e-queda-no-analfabetismo>. Acesso em: 19 set. 2024.

SANTOS, Ilza Paula Soares. **A evasão escolar na EJA**. 2014. Dissertação no Curso de Educação Física, Colégio de Aplicação da Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia, Minas Gerais, 2014. Disponível em:

<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/47148/R%20-%20E%20-%20PRISCILA%20GALVAO%20SANTOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 22 set. 2024.

SILVA, Renata Laudares. **Lazer e gênero: suas relações com o lúdico**. In: SCHWARTZ, Gisele Maria (Org). *Dinâmica lúdica: novos olhares*. Barueri: Manole Ltda., 2004. Disponível em: https://scholar.google.com.br/citations?view_op=view_citation&hl=pt-BR&user=Je_dSNgAAAAJ&citation_for_view=Je_dSNgAAAAJ:Y0pCki6q_DkC. Acesso em: 16 set. 2024.

SOUZA, Maria Antônia de. *Educação de Jovens e Adultos*. INSB: 8582122780. Curitiba:

InterSaberes, 1 ed, v.2, 198p. 2012. Disponível em: https://pergamum-biblioteca.pucpr.br/pesquisa_geral?q=Educa%C3%A7%C3%A3o%20de%20adultos,%20Educa%C3%A7%C3%A3o,%20forma%C3%A7%C3%A3o&for=ASSUNTO. Acesso em: 14 set. 2024.