



**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
INTEGRADA A EDUCAÇÃO BÁSICA NA MODALIDADE EJA**



KARINA HEBERLE

**IMPORTÂNCIA E UTILIZAÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA
EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

MEDIANEIRA

2011

KARINA HEBERLE

**IMPORTÂNCIA E UTILIZAÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA
EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Educação Profissional Integrada a Educação Básica na Modalidade EJA, da Diretoria de Pesquisa e Pós Graduação, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientadora: Prof. Flóida M. R. C. Batista

MEDIANEIRA

2011

Dedico este trabalho a minha mãe, que sempre me apoiou e esteve presente em minha vida, me incentivando na busca de novas realizações.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos aqueles que de alguma forma doaram um pouco de si para que a conclusão deste trabalho se tornasse possível.

A Deus, pelo dom da vida e por que sem Ele nada seria possível.

Aos professores, especialmente à Professora Orientadora Flóida Moura pela contribuição, dentro de sua área, para o desenvolvimento desta monografia, e principalmente pela dedicação e empenho demonstrado no decorrer de suas atividades.

A minha mãe e meu padrasto, que jamais mediram esforços para auxiliar em todos os momentos de meus estudos.

Ao meu marido Adriano, pela ajuda e enorme paciência que teve durante a realização deste trabalho.

Aos amigos e colegas de turma, pelos momentos de socialização de ideias e experiências de trabalho.

“Diz-me, e eu esquecerei; ensina-me e eu lembrar-me-ei; envolve-me e eu aprenderei”.
(autor desconhecido)

RESUMO

HEBERLE, Karina. **Utilização e importância das atividades lúdicas na educação de jovens e adultos**. 2011. 151 f. Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Educação Profissional Integrada a Educação Básica na Modalidade EJA) – Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Medianeira, 2011.

A motivação do aluno pela aula é fator essencial para que ocorra o processo de ensino e aprendizagem. O lúdico, quando utilizado na educação, torna-se uma ferramenta importante que possibilita essa motivação, facilitando o aprender. As atividades lúdicas podem e devem ser trabalhadas de diversas formas em diversas faixas etárias, especialmente na educação de jovens e adultos, pois o lúdico pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem e para a melhoria da educação. Com base nessas informações o intuito desta pesquisa foi pautado na seguinte pergunta: os professores fazem uso de atividades lúdicas para explicação de conteúdos e se os mesmos acreditam que estes recursos realmente facilitam a aprendizagem de alunos da educação de jovens e adultos e tornam as aulas teóricas mais atrativas? Para tanto, a metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica além de entrevista através de questionário aos docentes da Educação de Jovens e Adultos da cidade de Santa Helena no Paraná. Como resultado verificou-se que a grande maioria dos docentes utiliza o lúdico em suas aulas e o considera uma importante ferramenta pedagógica. Com isso, ressalta-se a importância dos professores se utilizarem desses recursos como auxiliares do processo de ensino e aprendizagem, pois motivam o aluno e facilitam o aprender.

Palavras-chave: lúdico, motivação, educação de jovens e adultos.

ABSTRACT

HEBERLE, Karina. **Use and importance of recreational activities in the education of youth and adults.** 2011. 151 f. Completion of course work (Specialization in Vocational Education Basic Education in Integrated Mode EJA) - Director of Research and Graduate Studies, Federal Technological University of Parana. Mediatrix 2011.

The motivation of the student by the classroom is an essential factor for the occurrence of the process of teaching and learning. The playful, when used in education, becomes an important tool that enables this motivation, facilitating learning. The recreational activities can and should be dealt with in different ways at different ages, especially in youth and adults, since the play can contribute to the process of teaching and learning and improving education. Based on these data the aim of this work is founded on the following question: do teachers use recreational activities for explanation of contents and they really believe that these features facilitate the learning of students in the education of young people and adults and make the classroom more attractive? For this purpose, the methodology used was the interview through a questionnaire to the teachers of the Youth and Adult Education of the City of St. Helena in Paraná. As result it was found that the vast majority of teachers use in their classes and recreational activities consider them an important educational tool. Thus, it emphasizes the importance of teachers to use these resources as an aid to teaching and learning because the student motivate and facilitate learning.

Keywords: leisure, motivation, education, youth and adults.

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 - PORCENTAGEM DE DOCENTES POR GÊNERO.....	26
GRÁFICO 2 – TEMPO DE DOCÊNCIA.....	27
GRÁFICO 3 – TEMPO DE DOCÊNCIA NA EJA.....	27
GRÁFICO 4 – ATUAÇÃO DOS DOCENTES QUANTO AO NÍVEL DE ENSINO.....	28
GRÁFICO 5 – SIGNIFICADO DA PALAVRA LÚDICO.....	28
GRÁFICO 6 – UTILIZAÇÃO DO LÚDICO PELOS DOCENTES.....	29
GRÁFICO 7 – ATIVIDADES LÚDICAS UTILIZADAS PELOS DOCENTES.....	31
GRÁFICO 8 – O LÚDICO COMO PARTE DA FORMAÇÃO ACADÊMICA DOS DOCENTES.....	31

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
2.1 EDUCAÇÃO.....	12
2.2 O PROCESSO DE APRENDIZAGEM.....	14
2.3 DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM.....	15
2.4 DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)	16
2.5 MOTIVAÇÃO E INTERESSE	18
2.6 ATIVIDADES LÚDICAS.....	19
2.7 O LÚDICO E A EJA.....	22
2.8 O PROFESSOR DA EJA TRABALHANDO O LÚDICO.....	23
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	25
4 RESULTADOS	26
5 CONCLUSÃO	36
REFERÊNCIAS	37
APÊNDICE A - Questionário de Pesquisa	41

1. INTRODUÇÃO

De acordo com Libâneo (1994), a educação é um processo de desenvolvimento da personalidade que envolve a formação de qualidades humanas; dada a complexidade deste processo não é de se estranhar que na sua efetivação inúmeros problemas sejam apontados, principalmente no que concerne a educação formal. Schnetzler (2002), com base na literatura dos últimos trinta anos, aponta como um dos problemas a má formação dos professores, que muitas vezes desenvolve um monólogo, onde o aluno passa a ser um mero receptor de informações. Tal fato leva a um desinteresse pela aula que não lhe parece apresentar valor algum (KENSKI, 2000; SCHNETZLER, 2002).

Nesse sentido, para tentar melhorar essa realidade, o professor deve procurar inovar seu método de ensino, buscando novas técnicas, de forma a atrair a atenção do aluno para o conteúdo que está sendo estudado e, conforme colocam Netto (1987) e Libâneo (1994) para haver aprendizagem é preciso que haja a motivação dos alunos. Incentivar o aluno à aprendizagem significa criar um conjunto de estímulos capazes de despertar a motivação para o aprender (LIBÂNEO, 1994).

O intuito desta pesquisa pautou-se na seguinte pergunta: os professores fazem uso de atividades lúdicas como história em quadrinhos, paródias, caça palavras, etc. para explicação de conteúdos e se os mesmos acreditam que estes recursos realmente facilitam a aprendizagem de alunos da educação de jovens e adultos e tornam as aulas teóricas mais atrativas?

Neste contexto couberam ao presente trabalho alguns questionamentos sobre uma aprendizagem significativa através do lúdico: as atividades lúdicas podem ser uma ferramenta que estimule o interesse dos educandos pela aula? O lúdico pode ser um agente de construção do conhecimento? Este pode ser considerado instrumento para a alfabetização científica e estudo de conceitos? O educando compreenderá os conteúdos de forma facilitada com o uso dos recursos lúdicos? Palavras e imagens juntas ensinam de modo mais eficiente? E a pergunta mais relevante do presente trabalho: os docentes fazem uso de atividades lúdicas em suas aulas?

Ao se falar em educação é necessário esclarecer que o que deve estar em pauta é em primeiro plano o interesse do estudante como propulsor da aprendizagem. É necessário que o educando se sinta seduzido para que encontre um significado a partir das atividades desenvolvidas em sala. Nesse sentido o lúdico tem um papel de motivador no despertar do interesse do aluno e implica envolvê-lo em algo que tenha um significado real para ele.

Além de motivar, os recursos lúdicos transcendem o papel de proporcionar prazer no envolvimento dos alunos com a aula, a motivação acaba adquirindo um papel de elemento construtor do conhecimento e de apreensão de conhecimentos científicos.

Atualmente faz-se necessário, mais do que nunca, que o cidadão seja alfabetizado não só com relação à linguagem, mas também com relação à Ciência, tendo em vista a rapidez em que evoluem os eletro-eletrônicos, equipamentos utilizados na medicina, etc. Assim, os educadores devem estar aptos a abordar temas científicos de forma atrativa e dinâmica para seus educandos, pois certos meios de aquisição de linguagem científica são facilitados quando tomam a forma de atividades lúdicas.

Através desta pesquisa objetivou-se verificar a utilização de recursos lúdicos na educação de jovens e adultos, e se os mesmos contribuem para que o educando possa ser um ator importante na difusão do conhecimento, e se os docentes incentivam a produção de atividades lúdicas como histórias em quadrinho, paródias, caça palavras, jogos como instrumentos didáticos para facilitar e tornar as aulas teóricas mais interessantes. Este trabalho objetivou ainda entrevistar professores da educação de jovens e adultos do CEEBJA - Santa Helena para verificar a utilização de atividades lúdicas em suas aulas e se os professores consideram essas atividades importantes.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 EDUCAÇÃO

O ato de educar, segundo Delval (2001), é uma das poucas atividades específicas dos seres humanos, por serem os únicos animais que ensinam sistematicamente. Entende-se por educação todo o processo que envolva a formação de qualidades humanas, sendo estas físicas, morais, intelectuais ou estéticas possibilitando o desenvolvimento global da consciência e da comunicação nos diferentes níveis de conhecimento e de expressão (PORTO, 1998).

Para Chiarello (2004), a importância da educação é indiscutível, visto que ela é um processo contínuo histórico e social que dura a vida toda. Fica evidente essa importância do ato de educar na Lei de Diretrizes e Bases da Educação - LDB (2002), a qual deixa claro que a educação é um dever da família e do Estado e que sua finalidade é proporcionar ao educando pleno desenvolvimento, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho. Entretanto, sabe-se que a educação há muito tempo deixou de ser vista como indispensável na formação dos cidadãos para ser praticada apenas como treinamento, e seu principal objetivo, que é o conhecimento de valores, se perdeu, dando lugar somente ao conhecimento de fatos (CARUSO, 2003).

De acordo com Vasconcellos (1997), o que vem ocorrendo há muito tempo nas salas de aula é a utilização de apenas uma metodologia: a “tradicional”, onde não há interação entre o educador, o educando e o objeto de conhecimento, pois o importante é a exposição da matéria feita pelo professor. Os alunos não conseguem se expressar, pois o mesmo pode não gostar de ser interrompido, resultando em um alto risco de não aprendizagem. Nessa metodologia o professor é quem detém o saber e sua função é repassar o conhecimento. O aluno, por sua vez, deve adquirir esse conhecimento da forma como lhe é apresentado, até que seja capaz de automatizá-lo. Dessa forma, Zabala (1998) afirma que a aprendizagem consiste em reproduzir informações sem que haja mudanças. Sabe-se, porém que o ato de educar não se resume apenas em passar informações ou mostrar um só caminho, mas sim em possibilitar que o aluno tome consciência de si mesmo, dos outros e da

sociedade, para que se aceite como pessoa e aprenda a aceitar os outros. Educar consiste ainda em oferecer diversas ferramentas para que o aluno escolha entre muitos caminhos, o que mais se aproxima aos seus valores e a sua visão de mundo (KURATANI, 2004).

Visto que o processo educacional não vem ocorrendo desta forma, Maués (2003) constatou que a escola e os professores passaram a ser apontados como responsáveis pelo “fracasso escolar”, pelo despreparo dos alunos ao terminarem os estudos e pela desvinculação dos conteúdos ensinados. Schnetzler (2002), com base na literatura dos últimos trinta anos, afirma que o problema está na má formação dos professores que muitas vezes desenvolvem um monólogo onde o aluno passa a ser um mero receptor de informações, pois foi dessa forma que eles também foram ensinados. Esses problemas levam a um desinteresse pela aula que não lhe parece apresentar valor algum (KENSKI, 2000; SCHNETZLER, 2002).

Nos tempos atuais, a formação dos professores se tornou uma preocupação constante para os que acreditam e se dispõem a mudar o quadro educacional presente, pois da forma como ele se encontra, não satisfaz as necessidades dos que procuram a escola para aprender o saber. O professor deve ser visto como um elemento essencial e fundamental nesse processo, pois quanto maior e mais rica for a história de vida e profissional desse educador, maiores serão as chances dele desempenhar sua prática educacional de forma significativa para seus alunos. O que não quer dizer que o responsável pelo sucesso ou insucesso do processo educativo seja apenas o professor, no entanto a ação desse profissional é de suma importância (KURATANI, 2004).

Segundo Zabala (1998), cabe aos professores, ao desenvolverem sua atividade profissional, não se deixarem levar pela tradição, mas devem insistir que tudo o que fazem para melhorar a aula; como o tipo de incentivos, os materiais utilizados, a forma de preparar a aula, etc.; está contribuindo para a formação desses alunos. Krasilchick (2004) afirma que é preciso que haja uma mudança no ensino com a substituição das aulas expositivas por aquelas que estimulem a discussão de idéias e maior participação dos alunos, através da comunicação oral, escrita ou visual. Professores que mantêm a mesma metodologia acabam tornando suas aulas monótonas, ocasionando desatenção por parte dos alunos que resulta em prejuízos para a aprendizagem (NETTO, 1987).

Autores como Netto (1987), Libâneo (1994) e Vasconcellos (1997) destacam a importância da motivação dos alunos para que ocorra aprendizagem. Incentivar o aluno à aprendizagem significa criar um conjunto de estímulos capazes de despertar a motivação para o aprender (LIBÂNEO, 1994).

Para Netto (1987), o ponto de partida para que ocorra aprendizagem, é o educando reconhecer que necessita aprender alguma coisa, pois são os motivos que ativam e despertam o organismo. Além disso, para conseguir a motivação do aluno, Vasconcellos (1997) garante que é preciso conseguir uma ampla possibilidade de interação (professor-aluno, aluno-professor, aluno-aluno, etc.), a motivação vai depender também do assunto tratado e da forma como ele será trabalhado. Quando o aluno entende o que faz e por que faz, ele se dá conta de suas dificuldades, podendo pedir ajuda se necessário, também é o que lhe permite aprender e o motiva a seguir se esforçando. Para que o aluno compreenda o que faz, é o professor quem deve ajudá-lo, motivando-o a aprender (ZABALA, 1998).

Por esses e outros motivos, o papel do professor nessa ação educativa é indiscutível, por ser ele quem deve atuar como elemento facilitador da aprendizagem, propiciando situações e selecionando atividades adequadas ao desenvolvimento de seus alunos, para que assim permita haver aquisição de conhecimentos e desenvolvimento de habilidades (CUNHA; CICILLINI, 1995).

2.2 O PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Definir aprendizagem é algo complexo, pois envolve a interação de diversos fatores e processos. Muitos docentes confundem a aprendizagem com manifestações exteriores e os resultados que estas geram. Na verdade, o professor não compreende de forma clara o que se passa no interior do sujeito quando ele aprende (LAKOMY, 2008).

A aprendizagem é uma atividade individual que se desenvolve em um sistema único e contínuo, tornando os dados recebidos cheios de significados. Alguns dos componentes básicos da educação são: prestar atenção, compreender, aceitar, reter, transferir e agir (CIASCA, 2004).

Quando por meio de uma experiência, há mudança de um conhecimento anterior sobre uma idéia, comportamento ou conceito, é sinal de que ocorreu aprendizagem. Para a aprendizagem ocorrer, é necessário ter uma interação ou troca de experiências entre o indivíduo com o meio ou com o ambiente educacional (LAKOMY, 2008).

O processo de ensino é composto de quatro elementos: o professor, o aluno, o conteúdo e as variabilidades ambientais (características da escola). Analisando esses elementos, pode-se identificar as variáveis de influência do processo de ensino e aprendizagem. Quanto ao aluno deve-se analisar a capacidade (inteligência, velocidade de aprendizagem), os conhecimentos prévios, a disposição, a vontade, o interesse, entre outros fatores que podem influenciar no seu aprendizado. O conteúdo, por sua vez, deve estar adequado as condições do aluno e deve ter aplicabilidade prática e significado para o mesmo. O professor deve ter atitude, capacidade inovadora, comprometimento com o processo de ensino e aprendizagem e acima de tudo deve exercer a relação entre professor e aluno. Por fim, a escola deve ter entendimento da essência do processo educacional. O entendimento e a interação entre esses quatro elementos devem ser o cerne do processo de melhoria da qualidade de ensino (SANTOS, 2001).

O conhecimento sobre as teorias da aprendizagem têm inspirado o uso de estratégias para que o professor estimule o desenvolvimento cognitivo e o processo de aprendizagem do seu aluno, de forma que se torne mais produtiva e duradoura (LAKOMY, 2008).

2.3 DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM

Muitos são os educandos que possuem barreiras à aprendizagem. As barreiras são obstáculos que se impõem, criando dificuldades no aprender. Os fatores que levam a essas dificuldades são muitos: podem ser intrínsecos ou externos aos alunos (CARVALHO, 1999).

Os obstáculos à aprendizagem não são exclusivos dos alunos com deficiência visual, auditiva, autistas, entre outros. As barreiras à aprendizagem, que podem ser

temporárias ou permanentes, fazem parte do cotidiano das escolas e de quase todos os alunos, deficientes ou ditos normais (CARVALHO, 1999).

O problema instala-se quando a própria escola não sabe ou não consegue atender às necessidades educacionais de seus alunos. Remover as barreiras é pensar em cada aluno como participante do seu próprio processo de ensino e aprendizagem, cada um a sua maneira, com seus interesses e motivações próprias. Para isso, o educador deve conhecer as características do processo de aprendizagem e as características de seus educandos. Se o aluno estiver desmotivado, a experiência da aprendizagem escolar se tornará desagradável, como uma barreira (CARVALHO, 1999).

A prática da transmissão de conteúdos deve ser substituída por outra, que leve em conta a aprendizagem e tudo o que possa dificultá-la. A escola deve ser aberta à diversidade e deve ser um espaço de formação e de exercício da cidadania (CARVALHO, 1999).

É a relação entre professor e aluno que vai dirigir o processo educativo. Dependendo da maneira que essa interação ocorre, a aprendizagem do aluno pode ser mais ou menos facilitada. Cabe a ambos, professor e aluno, determinar o clima desta relação, mas cabe ao professor tomar a maior parte das iniciativas, para o estabelecimento desta relação (SANTOS, 2001).

2.4 DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)

As pessoas nunca deixam de aprender, nem mesmo aquelas que deixaram seus estudos quando ainda jovens. A ausência da educação escolar pode representar uma enorme lacuna e uma perda para a cidadania. Atualmente, essa situação pode ser contornada, graças a existência de um nível de ensino que trabalha com essas pessoas que interromperam seus estudos, sendo conhecida como Educação de Jovens e Adultos - EJA (MORAIS, 2009).

O aluno da Educação de Jovens e Adultos (EJA), geralmente, é aquele que teve uma passagem curta e não sistemática pela escola e que trabalha em

ocupações não qualificadas, que busca a escola tardiamente objetivando alfabetização ou curso em séries do ensino supletivo (OLIVEIRA, 2005).

Apesar de toda tecnologia e avanço científico, no século XXI ainda podemos observar a grande dificuldade que jovens e adultos enfrentam com relação à aprendizagem quando passam pelo Ensino Fundamental e Médio da EJA (Educação de Jovens e Adultos). A EJA é uma modalidade de ensino que é destinada às pessoas que não frequentaram a escola regular na idade correspondente a cada etapa de ensino. Este fato é decorrente da necessidade de se trabalhar, ou pela dificuldade de se chegar a um estabelecimento de ensino. Dessa forma, surge a necessidade de um “novo” espaço educativo, que esteja preparado tanto pedagógico quanto fisicamente para atender essa nova clientela (SANTOS; GOMES, 2008).

O papel do docente é de suma importância no processo de reingresso dos alunos nas turmas de EJA. É por essa razão que o professor da EJA deve ser um professor especial, que seja capaz de identificar o potencial de cada aluno. O perfil do professor da EJA é muito importante para que haja sucesso na aprendizagem do aluno adulto (LOPES; SOUSA, 2005).

Sabe-se que o ato de educar é muito mais amplo do que o simples ato de reunir pessoas em uma sala de aula e transmitir-lhes um conteúdo pronto e acabado. É papel do professor, especialmente o professor da EJA, compreender melhor o aluno e a sua realidade diária (LOPES; SOUSA, 2005).

A grande maioria dos educadores desconsideram a função social da escola na vida do aluno, o que se faz imprescindível, uma vez que esses alunos, não estão em desenvolvimento, e sim se aperfeiçoando, para que se tornem cidadãos críticos e ativos na sociedade contemporânea. Os profissionais da EJA precisam constantemente trabalhar a auto-estima de seus alunos, pois muitos se encontram sem motivação para a busca do conhecimento (SANTOS; GOMES, 2008).

Devido às propostas curriculares da EJA serem bastante compactas, a aprendizagem do aluno tornou-se dificultada. Há uma sobrecarga de conteúdos em um curto espaço de tempo, principalmente na área das ciências biológicas, que abrangem muitas inter-relações com outras áreas do conhecimento e também muitos termos técnico-científicos (MORAIS, 2009).

Há uma gama de dificuldades na aprendizagem dos jovens e adultos, dentre elas encontra-se o despreparo do educador, o qual não possui uma formação

específica na área. Por esta razão, geralmente, as aulas não têm estratégias e didática que promovam a atividade cognitiva do educando. Além disso, a metodologia do professor nem sempre visa uma aprendizagem significativa, onde os alunos possam se relacionar com o saber (SANTOS; GOMES, 2008).

2.5 MOTIVAÇÃO E INTERESSE

Uma das queixas frequentes dos professores, observada no dia a dia, é com relação aos alunos, que não apresentam interesse algum em compreender e aprender o que lhes é apresentado em sala de aula. Quando os educadores se deparam com esses alunos, aparentemente desmotivados, a tendência é pensar que os mesmos são desinteressados, que sua atenção está em outra coisa ou então que não compreendem o conteúdo trabalhado (TAPIA; FITA, 2006).

É evidente que a motivação do educando é algo complexo, dependente de inúmeros fatores subjetivos, porém os professores costumam ser pessimistas em relação à motivação de seus alunos por acreditarem que o problema encontra-se em fatores como: quantidade excessiva de alunos por turma, falta de materiais, influência negativa da família, entre outros (TAPIA; FITA, 2006).

O que deve ser esclarecido, é que o problema da motivação não está centrado apenas no aluno ou nas condições do ambiente escolar. Outros membros da instituição escolar podem apresentar comportamentos que evidenciam a falta de motivação, fato que pode tornar-se ainda mais prejudicial se o afetado partir do próprio corpo docente da escola, pois o professor é o principal agente da aprendizagem. Certamente uma aula ministrada sem motivação, afetará diretamente o aluno, por criar um ambiente desfavorável à aprendizagem (CHICATI, 2000).

Para que o ato de educar e de participar ativamente da escola seja efetivado, faz-se necessário que tanto educandos, quanto educadores sintam-se motivados e interessados para tal (ALVES, 2007).

A motivação não se apresenta da mesma forma e intensidade entre as pessoas, pois cada ser possui interesses diferenciados. Dessa forma, o professor deve tomar consciência e iniciativa para buscar conteúdos diversificados e motivantes, que consigam atender aos interesses de seus educandos, trazendo para

dentro da sala de aula uma linguagem atraente que traga o máximo possível da realidade de cada um (FIALHO, 2007).

O professor que deseja contribuir para criar ambientes facilitadores da motivação para o aprender deve ao início de suas aulas, conseguir atrair a atenção do aluno, despertando sua curiosidade e interesse (TAPIA; FITA, 2006).

Motivar para o aprender requer lançar mão de recursos que obedeçam um momento determinado, pois não é suficiente apenas despertar a atenção do educando, mas é necessário, acima de tudo, mantê-la desperta (LABURÚ, 2006).

2.6 ATIVIDADES LÚDICAS

Lúdico para Kuratani (2004) é uma palavra derivada do latim *ludus* e significa brincar. Porém, para Machado (2004), definir o que é lúdico torna-se uma tarefa difícil pelo fato de sua abrangência, podendo estar relacionado a sentimentos de satisfação, prazer e divertimento, proporcionados por atividades como brincadeiras, jogos e brinquedos. Emerique (2004) destaca ainda que quando se fala em brinquedo, este não se refere apenas ao comprado em lojas para ser utilizado em brincadeiras. Muitos outros objetos podem servir como instrumento lúdico.

A existência dos jogos e brinquedos é tão especial por eles estarem presentes durante todas as fases da vida dos seres humanos, sendo o lúdico a essência da infância, afirma Kuratani (2004), mas que não se limita apenas à criança, pois se manifesta também em adolescentes e adultos de formas diferentes para cada grupo, de acordo com as necessidades de cada um (ALMEIDA, 1990 apud MACHADO, 2004).

Emerique (2004) afirma que para muitos o brincar se associa ao que não é sério, a um passatempo, ao que não possui utilidade alguma, ao infantil e ao que não se deve levar em conta. A ludicidade, porém, não pode ser vista apenas como diversão, visto que ela facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, auxilia para que se tenha uma boa saúde mental, torna mais fáceis os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (KURATANI, 2004).

Emerique (2004), nesse sentido, argumenta:

[...] penso que o próprio processo de aprendizagem possa ser visto como uma grande brincadeira de esconde-esconde ou de caça ao tesouro: tanto uma criança pré-escolar brincando num tanque de areia quanto um cientista pesquisando no laboratório de uma universidade estão lidando com sua curiosidade, com o desejo da descoberta, com a superação do não-saber, com a busca do novo, que sustentam a construção de novos saberes (EMERIQUE, 2004,p. 4).

O próprio Estatuto da Criança e do Adolescente (2004) determina, pela Lei n. 8.069 de 13 de julho de 1990 em seu capítulo IV, artigo 53, de direito da criança e do adolescente a educação, a cultura e o lazer. Estas três instâncias da lei têm relações diretas com as manifestações lúdicas (BUSTAMANTE, 2004).

Para Silva (2004), o lúdico não se limita apenas à diversão/recreação, este pode ser utilizado como elemento educativo, permitindo ao ser humano aprender de forma descontraída. Esta ferramenta pedagógica facilita o processo de ensino e aprendizagem, porém o professor precisa gostar do que faz e saber justificar a utilização do lúdico, ou seja, quais os objetivos que deseja alcançar, além de planejar tudo com antecedência e preparar os alunos para esta atividade. Também é dever do professor avaliar se aquele jogo ou brincadeira proposta é uma atividade educativa, pois não é qualquer atividade lúdica que promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e psicológicas dos alunos e ainda se esta atividade está de acordo com o nível de escolarização dos mesmos (SILVA; SILVEIRA, 2005).

Dever e prazer podem ser aliados na sala de aula, sem que haja valorização de um em detrimento do outro. Essa ação acaba colaborando na educação para o trabalho, onde estes futuros trabalhadores possam se tornar mais críticos e criativos, com a busca de experiências prazerosas no ambiente de trabalho (BUSTAMANTE, 2004).

Para Emerique (2004), apesar de todas as contribuições do lúdico na educação, a própria escola possui uma resistência ao brincar. A escola tem seu enfoque principal na educação para o trabalho, por essa razão é que o lúdico é banido por ela. Todo o prazer existente no ato de ensinar e aprender é dificultado e limitado pela escola, acarretando na formação de sujeitos não estimulados a criar, ousar, saber fazer escolhas próprias, questionar, realizar-se como ser humano, o qual possui desejos e vontades (BUSTAMANTE, 2004).

Embora seja um direito reconhecido pelo Estatuto da Criança e do Adolescente de 2004, no artigo 58, capítulo IV, que no processo educacional devem-se respeitar os valores culturais e criar acesso às fontes de cultura, reconhecer o lúdico como expressão cultural e inseri-lo nas práticas escolares não é tarefa fácil, por depender de ações e reflexões dos que trabalham nesse espaço. O que se pode fazer é começar a refletir sobre essa manifestação humana, tão importante na realização pessoal do ser humano (BUSTAMANTE, 2004).

Uma maneira de tornar as aulas mais atrativas é inserindo atividades lúdicas, onde o aluno se diverte ao mesmo tempo em que está aprendendo. Quando o professor insere à aula teórica uma atividade lúdica, ele está facilitando a aprendizagem, pois está associando o ato de aprender a algo agradável. Por ter uma definição complexa e para facilitar a compreensão do que é lúdico, Machado (2004) coloca a atividade como brincadeiras, jogos e brinquedos que trazem sentimentos de satisfação, prazer e divertimento.

Uma das formas de aplicar a ludicidade é fazer a leitura de Histórias em Quadrinhos. Estas possuem linguagem simples, com imagens chamativas para o leitor, podendo, com isso, representar uma importante ferramenta no processo de ensino e aprendizagem (CARUSO; CARVALHO; SILVEIRA, 2002).

Segundo Ferreira e Júnior (1986), essa forma simples de combinar os recursos audiovisuais com a linguagem oral é muito significativa, pois como comprovado cientificamente a utilização do sentido da visão possibilita um incremento na aprendizagem. Contudo, o docente necessita de condições para que possa se atualizar e assim se sinta pronto para trabalhar com a linguagem audiovisual (KENSKI, 2000).

A falta de preparação dos professores dificulta a aplicação do lúdico em sala de aula, pois muitos deles não vêem nessas atividades um instrumento educativo, preferindo o método tradicional de ensinar, ou ainda não sabem ao certo como podem estar utilizando esse recurso.

As Histórias em Quadrinhos despertam atenção devido, principalmente, à fácil leitura e compreensão; assim com a aplicação deste e de outros recursos lúdicos em sala de aula pode haver contribuição com relação um melhor entendimento de conteúdos que contenham uma série de palavras novas, aparentemente difíceis de serem compreendidas (SANTOS; FISCHER; VASCONCELOS, 2000).

Com base nesses dados, acredita-se que seja possível uma mudança positiva na forma de ensino, buscando através do lúdico um maior interesse pelas aulas, o que pode vir a facilitar o aprendizado dos alunos, motivando também o próprio professor que aplicou esse recurso em suas aulas.

2.7 O LÚDICO E A EJA

Com base em estudos, a ludicidade é definida como fundamental para o processo de desenvolvimento humano. Como o lúdico e a vivência lúdica contemplam a criança, o adolescente, o jovem, o adulto e o idoso, vários estudos científicos se fazem cada vez mais necessários para que se possa compreender sua dimensão no comportamento humano como um todo (VIANNA, 2009).

A importância das atividades lúdicas para alunos da EJA é evidente, visto que os mesmos necessitam de momentos de aprendizagem com descontração, pois embora não sejam mais crianças, um dia já foram e certamente aprenderam com esse recurso (CASTILHO; TONUS, 2008).

É de fundamental importância, na educação de jovens e adultos, experimentar atividades que levem ao brincar, pois é por meio das brincadeiras que se podem exteriorizar medos, sonhos, frustrações e fantasias. Neste contexto, a ludicidade faz parte do processo de descoberta e aprendizagem. As atividades lúdicas trazem benefícios no processo de aprendizagem na medida em que melhoram a atenção, o interesse, a concentração, a socialização e a auto-estima dos educandos (MELLO, 2004).

Visto que a educação de jovens e adultos é um processo contínuo e a educação é parte de um todo, com atividades lúdicas variadas e criativas é possível obter um ensino global, onde os saberes são construídos através da ação-reflexão-ação (MELLO, 2004).

É preciso desafiar e incentivar o educando da EJA, criando um ambiente onde possa ocorrer o desenvolvimento do pensamento crítico e a tomada de decisões perante o grande grupo. Na realidade, o que importa mesmo é a participação nas atividades. Seguindo estes princípios, a espontaneidade e as atividades culturais, podem contribuir para a construção do conhecimento de jovens e adultos, que

devem ser estimulados a serem criativos e participativos. (CASTILHO; TONUS, 2008).

O educador de jovens e adultos deve ter coragem de buscar o novo e ousar na mudança de sua ação pedagógica, realizando um trabalho interdisciplinar, onde a ludicidade possibilite realizar atividades recreativas e de lazer, que sejam envolventes e criativas, com base no diálogo, despertando o desejo, vontade e o direito de sonhar de todos os envolvidos no processo (VIANNA, 2009).

As atividades lúdicas podem e devem ser trabalhadas de diversas formas em diversas faixas etárias, especialmente na educação de jovens e adultos, pois o lúdico pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem e para a melhoria da educação (CASTILHO; TONUS, 2008).

2.8 O PROFESSOR DA EJA TRABALHANDO O LÚDICO

O papel do professor na aplicação de atividades lúdicas deve ser o de provocador da participação coletiva e desafiador do aluno na busca da resolução de problemas (CASTILHO; TONUS, 2008).

Cabe aos educadores o compromisso de garantir a educação formal ao seu educando. Os professores fazem parte da história de vida do aluno e o aluno faz parte da história de vida do professor. É por esta razão que os educadores devem criar coragem para romper o preestabelecido, formando caminhos para transformar a sociedade, garantindo desta forma maior participação possível. Existem várias formas de transformação e libertação, entre estas tantas destaca-se a Educação Lúdica (ALMEIDA, 2003).

Educar ludicamente possui um significado muito profundo e está presente em todas as fases da vida. Bem aplicada e compreendida, a ação lúdica pode contribuir concretamente para a melhoria do ensino, no que se refere à qualificação e formação crítica do educando, na permanência do mesmo na escola, para redefinir valores e melhorar o relacionamento e ajustamento para a sociedade, garantindo a cidadania (ALMEIDA, 2003).

Para a aplicação de atividades lúdicas, o educador deve primeiramente ter preparo e conhecimento. Dentre os aspectos básicos, é importante: conhecer a

natureza do lúdico; conhecer as causas e efeitos das atividades para encaminhamentos posteriores; deve também conhecer as formas de implementação, considerando a adaptação na escola, o planejamento a execução e a avaliação. Também o educador, antes de colocar em prática as atividades lúdicas, necessita ter organização e planejamento, tendo objetivos já traçados (ALMEIDA, 2003).

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa foi realizada no CEEBJA - Santa Helena (Centro Estadual de Educação para Jovens e Adultos de Santa Helena), localizado no município de Santa Helena - PR. As pesquisas podem ser classificadas quanto aos fins (exploratória, descritiva, explicativa, metodologia, aplicada e intervencionista). Essa pesquisa tem fins, descritivo, na medida em que retrata a opinião de docentes da EJA, sendo uma pesquisa de campo, do tipo levantamento de dados com metodologia exploratória descritiva e abordagem quantitativa (GIL, 2010). Quanto aos meios a pesquisa é prática, pois retratou o perfil e a opinião dos educadores sobre as atividades lúdicas desenvolvidas no CEEBJA - Santa Helena.

Dos aproximadamente 37 docentes que atuam no CEEBJA – Santa Helena, 24 foram escolhidos de forma não aleatória, mas intencional de diversas disciplinas da educação de jovens e adultos para responderem um questionário que estava dividido em duas partes: a primeira sobre o perfil do docente da EJA e a segunda parte sobre utilização e importância de atividades lúdicas em suas aulas. Os dados foram coletados através de questionário contendo 11 questões, entre elas questões de múltipla escolha e dissertativas (Apêndice A). Os resultados da análise dos dados foram transcritos na forma escrita e através de gráficos.

4. RESULTADOS

Os resultados da pesquisa realizada em 2011, com uma amostra de 24 docentes do CEEBJA – Santa Helena, quanto às atividades lúdicas foram descritos a seguir.

Com relação ao perfil dos professores pesquisados, pôde-se constatar que a maioria era do sexo feminino: 15 (62,5%), enquanto 9 (37,5%) correspondiam ao sexo masculino, como podemos observar no gráfico a seguir:

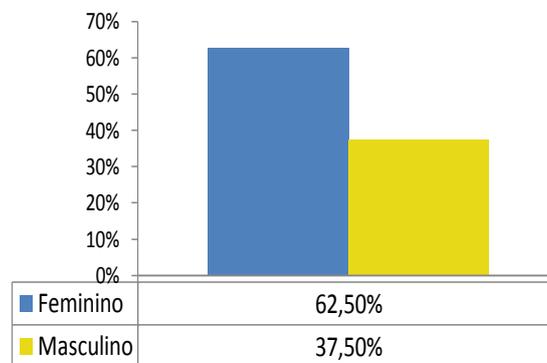


Gráfico 1 - Porcentagem de docentes por gênero

De acordo com os resultados obtidos no gráfico 2, verifica-se que 38% dos docentes entrevistados atuam em sala de aula há mais de 10 anos; 29% entre 1 e 3 anos; 29% entre 4 e 6 anos e 4% entre 7 e 9 anos.

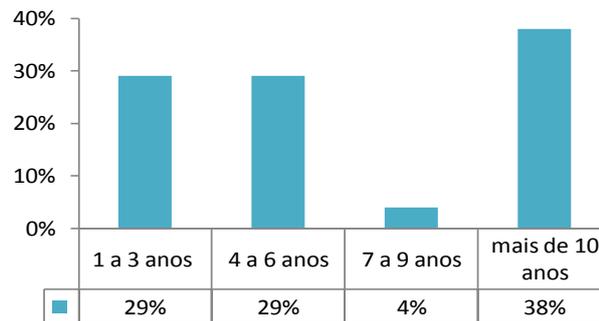


Gráfico 2 – Tempo de docência

Quanto ao tempo de docência na Educação de Jovens e Adultos, as respostas foram variadas, sendo que a maioria (55%) atua de 1 a 3 anos, como é possível observar no gráfico 3:

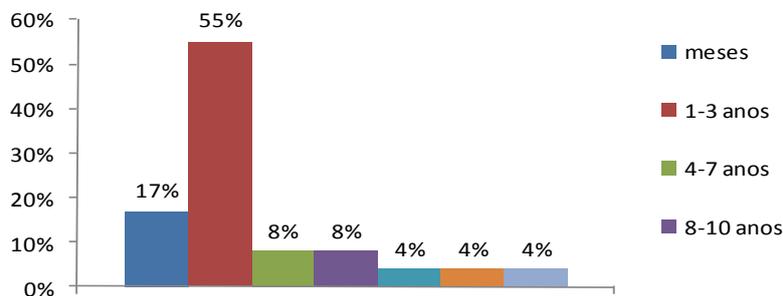


Gráfico 3 – Tempo de docência na EJA

Ao informar o atual nível de atuação no CEEBJA – Santa Helena verificou-se um índice de 38% de docentes lecionando no Ensino Médio, 29% no Ensino Fundamental II (5ª à 8ª série ou 6º ao 9º ano) e 33% dos mesmos atuam tanto no Ensino Médio quanto no Ensino Fundamental II (Gráfico 4).

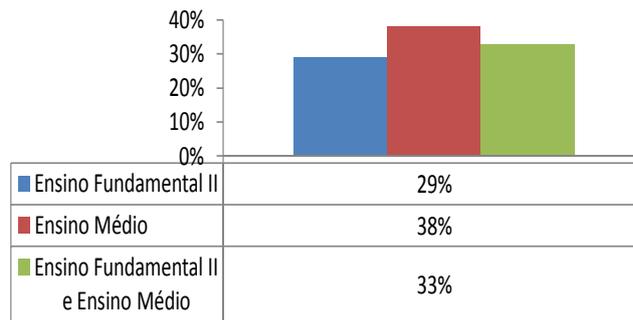


Gráfico 4 – Atuação dos docentes quanto ao nível de ensino

Em relação às questões específicas à ludicidade, quanto ao conceito da palavra lúdico, os termos que mais apareceram nas respostas dos docentes foram : jogos e brinquedos/brincadeiras (58%); atividades diferentes/diversificadas/dinâmicas/diferentes do tradicional (38%); atividades que tem o intuito de divertir/diversão de forma atrativa e descontraída (29%); provocar prazer/aprender com prazer (16%) e desenvolver o conhecimento de forma criativa (8%).

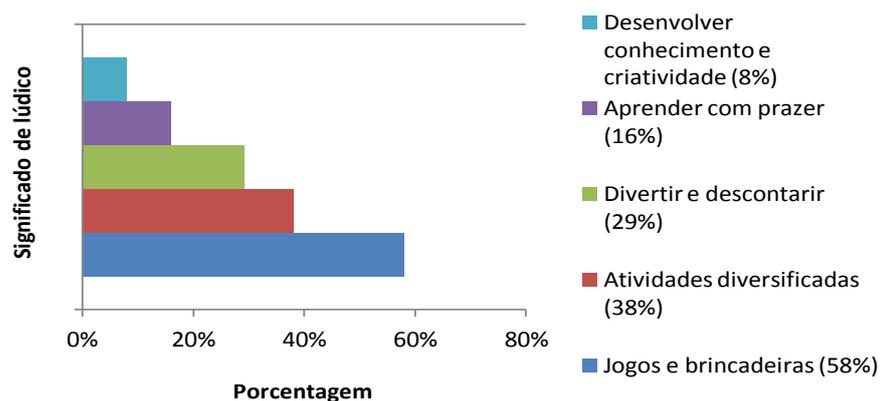


Gráfico 5 – Significado da palavra lúdico

Com estas respostas verifica-se que os docentes possuem conhecimento acerca do conceito de lúdico, como se pode perceber nas frases a seguir:

“Maneira diferenciada, na qual os alunos aprendem de uma maneira divertida”

“É toda e qualquer atividade que tem como objetivo produzir prazer quando de sua realização, ou seja, divertir. Relativo a jogo, a brinquedo, como forma de desenvolver a criatividade, a inteligência, a memória, etc.”

Quanto às atividades lúdicas, as mesmas possuem objetivos pedagógicos específicos, que se utilizadas de forma correta podem levar ao desenvolvimento do raciocínio e aprendizado do aluno, em qualquer fase da escolaridade. Algumas das importâncias do lúdico no processo educativo são: facilitar a aprendizagem, ajudar no desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborar para uma boa saúde mental, preparar para um estado interior fértil, facilitar o processo de socialização, comunicação, construção do conhecimento, propiciar uma aprendizagem espontânea e natural, estimular a criticidade e a criatividade (TESSARO; JORDÃO, 2007).

Dos 24 docentes que responderam a esta questão, apenas um não soube conceituar de forma apropriada a palavra lúdico, escrevendo:

“Coerente, concreto, visível, objetivo”.

Ao serem questionados sobre a utilização de atividades lúdicas em suas aulas, 92% dos docentes responderam de forma afirmativa e apenas 8% responderam não utilizar esse recurso.

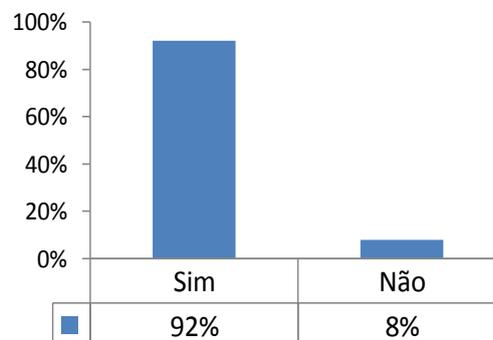


Gráfico 6 – Utilização do lúdico pelos docentes

Ainda sobre esta questão, aos que responderam sim, perguntou-se de que maneira as atividades lúdicas eram utilizadas nas aulas e as respostas obtidas foram diversas: na realização de atividades diferenciadas, através de jogos voltados à disciplina, na memorização do conteúdo, no desenvolvimento do raciocínio lógico, na socialização entre os alunos, na revisão para a prova, entre outros. Além disso, um docente informou que o lúdico faz parte do plano de trabalho docente.

Quanto aos dois docentes que responderam não utilizar atividades lúdicas, um deles não informou o motivo e o outro justificou da seguinte forma:

“Não utilizo devido ao fato de não saber como desenvolver uma aula utilizando este método. Isso necessita de uma capacitação do profissional para que desenvolva uma aula satisfatória e com conteúdo”.

A ludicidade é uma necessidade básica, como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação. O brincar auxilia o discente no desenvolvimento afetivo, intelectual e social, pois através do lúdico é possível formar conceitos, relacionar idéias, desenvolve expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz agressividade, integra o indivíduo na sociedade e faz com que construa seu conhecimento (BARROS, 2006).

O educador tem um importante papel na realização das atividades lúdicas, por isso, quanto mais vivências lúdicas forem proporcionadas nos currículos acadêmicos, mais preparado estará o docente para trabalhar com seus educandos (BARROS, 2006).

Alguns professores não admitem mudanças em suas metodologias, por considerá-las ainda eficientes, acabam não incluindo o lúdico em sua prática docente. Alguns motivos para tal fato podem ser destacados: pois daria muito trabalho a preparação do material; pois acreditam que o conteúdo ainda atende as expectativas e necessidades do mercado de trabalho; por não acrescentar nada em aumento da hora-aula; por reproduzirem o que viram enquanto alunos, repetindo as mesmas atitudes que condenavam quando alunos (BARROS, 2006).

Em relação às atividades lúdicas utilizadas pelos docentes em suas aulas, as respostas foram: 79% jogos, 63% caça-palavras, 63% cruzadinhas, 46% quebra cabeças, 29% paródias, 25% desenhos de completar e 38% outros.

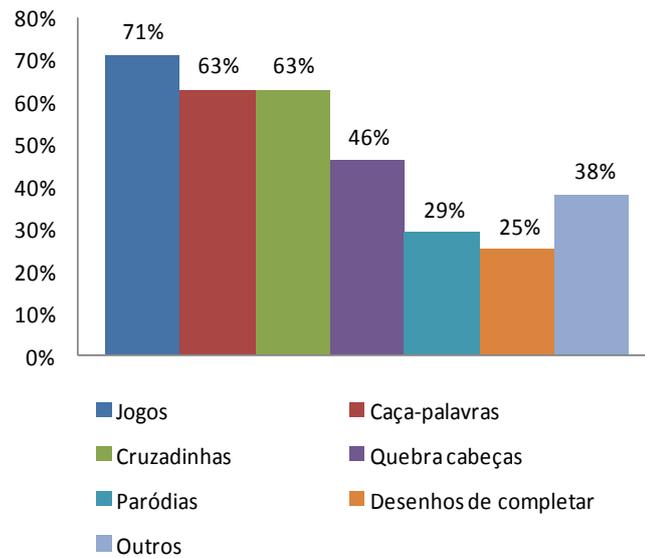


Gráfico 7 – Atividades lúdicas utilizadas pelos docentes

Com relação à resposta outros, no que se refere à quais atividades lúdicas são realizadas, os docentes apontaram desenvolver além das alternativas citadas, gincanas, recorte e colagem, músicas, encenações, piadas; além de especificarem o item jogos: jogos on-line e jogos de tabuleiro.

Sobre a questão de o lúdico fazer ou ter feito parte da formação acadêmica ou profissional dos docentes, 63% responderam que sim enquanto que 37% responderam não (Gráfico 8).

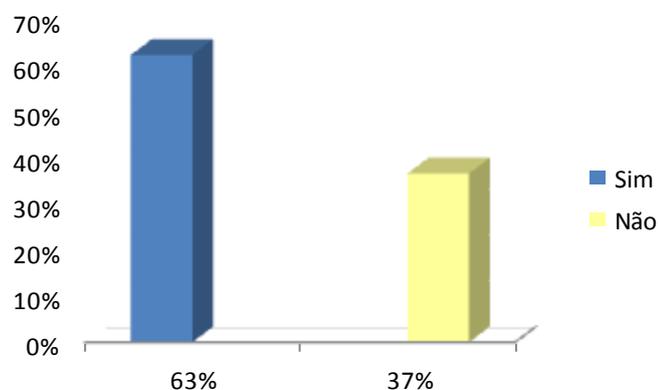


Gráfico 8 – O lúdico como parte da formação acadêmica dos docentes

Com essas respostas percebe-se um dos motivos pelos quais alguns docentes não utilizam o elemento lúdico em suas aulas, sendo que muitos não tiveram formação para tal. Alguns docentes não sabem qual atividade lúdica utilizar, como utilizar e nem ao menos em qual momento da aula seria apropriado, por isso torna-se mais confortável dizer não à ludicidade, pois assim não há como errar. O curioso é que apesar de não fazerem uso dessas atividades, os docentes responderam considerar o lúdico como importante ferramenta no ensino e aprendizagem.

Atualmente, percebe-se a importância em priorizar o lúdico na formação de docentes, para que esses profissionais qualificados possam atender às necessidades dos educandos do terceiro milênio (BARROS, 2006).

Ao fazer a leitura das respostas dos docentes quanto à importância do lúdico, é possível perceber a posição valorativa dessa atividade, pois a consideram uma forma de facilitar o aprender de forma divertida, enriquecendo as aulas teóricas. As frases a seguir expressam de forma clara essa noção do lúdico como importante ferramenta educacional:

“Considero o lúdico uma maneira maravilhosa de ensinar e aprender”;

“De grande relevância, pois o aluno aprende de forma diferenciada, brincando e ainda com mais interesse”;

“Uma maneira de não tornar as aulas tradicionais e cansativas, sendo um grande aliado na aprendizagem”;

“Uma metodologia alternativa que dinamiza e enriquece as aulas”;

“É através do lúdico que o aluno agrega melhor o conhecimento”.

Outra questão abordada foi a de socialização dos educandos durante as atividades lúdicas:

“O lúdico acalma o educando e o faz incluir-se com os demais pelo prazer”.

Nesse sentido, Souza e Utsumi (2005) apontam que as atividades lúdicas proporcionam momentos de interação entre os alunos e por essa razão as mesmas podem ser utilizadas para facilitar a interação entre os mesmos, propiciando uma atmosfera de descontração e estímulo à aprendizagem. A interação entre os educandos, seus demais colegas e seu professor durante a aula facilitará sua compreensão a respeito dos conteúdos propostos. O brincar proporciona alegria, prazer e vontade de aprender. Fazendo uso do elemento lúdico dentro de sala de aula, utiliza-se de uma forma divertida do aluno aprender (DE PAULA; FARIA, 2010).

Também foi mencionado que o lúdico sempre fez parte de nossa formação como cidadãos:

“O jogo o brinquedo faz parte de nossa vida, aguça a criatividade e estimula a superação de obstáculos ou dificuldades e a resolução de problemas”.

Segundo De Paula e Faria (2010), o jogo e a brincadeira fazem parte de todas as fases da nossa vida, tornando especial a sua existência. De alguma maneira o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável ao relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade e a socialização floresçam.

No que se refere à questão se as atividades lúdicas contribuem na aprendizagem de jovens e adultos, facilitando e tornando as aulas teóricas mais atrativas, 100% dos docentes responderam sim e justificaram:

“Os jovens e principalmente os adultos são bem receptivos com metodologias de ensino que tornem as aulas não tão monótonas e isso é um bom complemento”;

“Em qualquer faixa etária e em todos os níveis de ensino ele descontra o grupo e continua a ensinar”;

“Ao desenvolver outras metodologias de aprendizagem promove-se a integração e a interação conteúdo/aluno, além de promover a aprendizagem”;

“Sim: porque são atividades diferentes que os alunos gostam e fazem com prazer”;

“A aula torna-se mais interessante e objetiva, melhora a concentração e o aprendizado”;

“Devido ao cansaço eles dormem com facilidade e as atividades lúdicas por ser algo diferente tornam as aulas mais atrativas”;

“Sim. As atividades lúdicas além de facilitar a aprendizagem possibilita interação entre os alunos, desinibindo-os e melhorando seu desempenho”;

“Por que além de facilitar o aprendizado, tornam a aula mais dinâmica”.

Com estas respostas percebeu-se a importância do elemento lúdico na Educação de Jovens e Adultos. Com relação aos alunos dormirem durante as explicações, as atividades lúdicas podem auxiliar para que a aula se torne fonte de motivação e interesse, desenvolvendo maior concentração. Outro ponto importante nas respostas dos docentes é a questão da interação dos educandos, já que na EJA os mesmos sentem-se reprimidos, apresentando dificuldades em participar e socializar idéias.

Quanto à última questão, esta se referia a descrição de alguma atividade lúdica aplicada durante uma aula que resultou em maior desempenho do aluno. As respostas mais relevantes foram as descritas a seguir:

“Quebra - cabeças sobre os continentes, estados e países. Caça palavras sobre as formas de relevo...”;

“Cruzadinhas como processo de avaliação, jogos educativos, na socialização do conhecimento”;

“Bingo da tabuada, tira dez, cálculo com números inteiros e outros”;

“Caça palavras – maior habilidade; montagem de algum tema como exemplo: estrutura óssea, pois produzindo eles compreendem melhor”;

“Jogos como dominó, mancala, zig - zag, bingos de tabuada, etc.”.

Para Costato e Sponda (2009), o relevante não é o tempo utilizado com as atividades lúdicas e sim as importantes mudanças que ocorrem no desenvolvimento psíquico, que preparam os educandos para um estágio de desenvolvimento cognitivo mais avançado. A qualidade do trabalho docente está associada à capacidade de promoção de avanços no desenvolvimento do aluno, destacando a

importância das atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem, assim como a relevância da proposta pedagógica adotada pela escola.

Com isso, pode-se afirmar que o uso das atividades lúdicas deve ser mais divulgado como um importante aliado das atividades escolares, uma vez que pode-se verificar que todos os professores afirmaram ocorrer grande melhora no desenvolvimento da aprendizagem após as atividades.

5. CONCLUSÃO

A modalidade de educação de EJA exige que se busquem práticas educativas condizentes com a realidade do aluno. Repensar essa educação é um desafio para aqueles docentes que se propõem construir uma educação emancipadora, que considere o ser humano em todas as suas dimensões. Seguindo esse processo, as atividades lúdicas representam um caminho eficaz para uma pedagogia mais humana, fraterna e libertadora.

Sabendo-se da importância do elemento lúdico, assim como dos recursos audiovisuais para motivar e facilitar a aprendizagem, faz-se necessário uma reflexão da escola e dos professores da Educação de Jovens e Adultos sobre a utilização desses recursos, que ainda não são valorizados como instrumentos educacionais. O que não se deve continuar admitindo, são aulas onde o professor “descarrega” informações aos alunos, não explicando o sentido e o valor daquilo que está sendo estudado, fazendo da aula uma atividade obrigatória e desestimulante, o que acaba desmotivando cada vez mais o aluno aos estudos.

É na busca de novas metodologias de ensino por meio do lúdico que se pode conseguir uma educação de qualidade que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades do educando. É relevante a importância de planejamentos coerentes, olhando o educando como um ser único, repleto de expectativas e curiosidades, utilizando a ludicidade como atividade que desperte a atenção do mesmo.

As atividades lúdicas estão ameaçadas em nossa sociedade, mas cabe a escola e aos docentes recuperar a ludicidade dos alunos. Para tanto, os professores precisam mudar seus métodos de ensino, para que o valor da educação, que há algum tempo se perdeu, seja recuperado, e assim promover uma transformação educacional. É uma tarefa difícil e a longo prazo, mas com a mobilização de toda a sociedade pode se tornar possível.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- ALVES, E. M. S. **A ludicidade e o ensino de matemática**. 4. ed. Campinas: Papyrus, 2007.
- BARROS, P. C. **A prática pedagógica do professor de educação física e a inserção do lúdico como um meio de aprendizagem**. Dissertação de Mestrado – Programa de Mestrado em Educação da Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Curitiba, 2006.
- BRASIL. Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Lei de diretrizes e bases da educação: (Lei 9.394/96)**. Rio de Janeiro, 2002.
- BRASIL. Ministério da educação. **Estatuto da criança e do adolescente**. Brasília: MEC, ACS, 2004.
- BUSTAMANTE, G. O. Por uma vivência escolar lúdica. In: SCHWARTZ, G. M. (Org.). **Dinâmica lúdica: novos olhares**. Barueri: Manole Ltda., 2004.
- CARUSO, F.; CARVALHO, M.; FREITAS, M. C. S. **Uma proposta de ensino e divulgação de ciências através dos quadrinhos**. Ciência & Sociedade. Centro Brasileiro de Pesquisas Físicas. CBPF-CS-008/02. Rio de Janeiro, 2002. p. 6.
- CARUSO, F. **Desafios da alfabetização científica**. Ciência & Sociedade. Centro Brasileiro de Pesquisas Físicas. CBPF-CS-010/03. Rio de Janeiro, 2003.
- CARVALHO, R. E. Removendo barreiras para a aprendizagem. In: BRASIL. Ministério da educação. **Educação especial: tendências atuais**. Brasília: Secretaria de Educação à distância, 1999.
- CASTILHO, M.A.; TONUS, L. H. **O lúdico e sua importância na formação de jovens e adultos**. Synergismus Scyentyfica. Revista da UTFPR. vol. 3. n. 23. Pato Branco: UTFPR, 2008.
- CHIARELLO, I. S. **A leitura e o ensino com pesquisa no curso superior: uma proposta de aprender a aprender**. 2004. Dissertação (Mestrado em Educação)-Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2000.
- CHICATI, K. C. **Motivação nas aulas de educação física no ensino médio**. Revista da Educação Física/UEM. Maringá. v. 11, n. 1, p. 97-105, 2000.
- CIASCA, S. M. Distúrbios e dificuldades de aprendizagem: questão de nomenclatura. In: CIASCA, S. M. (Org.) **Distúrbios de aprendizagem: proposta de avaliação interdisciplinar**. 2. ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2004.

COSTATO, E. P. M.; SPONDA, E. **A relação entre a atividade lúdica e a aprendizagem na pré-escola de colégios particulares.** Revista Interfaces: ensino, pesquisa e extensão. Ano 1, nº 1, 2009.

CUNHA, A. M. O.; CICILLINI, G. A. Considerações sobre o ensino de ciências para a escola fundamental. In: VEIGA, I. P. A.; CARDOSO, M. H. F. **Escola fundamental: currículo e ensino.** 2. ed. Campinas: Papirus, 1995.

DELVAL, J. **Aprender na vida e aprender na escola.** São Paulo: Artmed Ltda., 2001.

EMERIQUE, P. S. Aprender e ensinar por meio do lúdico. In: SCHWARTZ, G. M. (Org.). **Dinâmica lúdica: novos olhares.** Barueri: Manole Ltda., 2004.

FERREIRA, O. M. C.; JÚNIOR, P. D. S. **Recursos audiovisuais no processo ensino-aprendizagem.** São Paulo: Pedagógica e Universitária Ltda., 1986.

FIALHO, N. N. **Jogos no ensino de química e biologia.** 20. ed. Curitiba: IbpeX, 2007.

KENSKI, V. M. O ensino e os recursos didáticos em uma sociedade cheia de tecnologias. In: VEIGA, I. P. A. (Org.). **Didática: o ensino e suas relações.** 5. ed. Campinas: Papirus, 2000.

KRASILCHICK, M. **Prática de ensino de biologia.** 4. ed. São Paulo: EDUSP, 2004.

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

LABURÚ, C. E. **Fundamentos para um experimento cativante.** Caderno Brasileiro de Ensino de Física. v. 23, n. 3, p. 382-404, dez. 2006.

LAKOMY, A. M. **Teorias cognitivas da aprendizagem.** 2. ed. Curitiba: IbpeX, 2008.

LIBÂNEO, J. C. **Didática.** São Paulo: Cortez, 1994.

LOPES, S. P.; SOUSA, L. S. **EJA: uma educação possível.** 2005. Disponível em: <http://www.cereja.org.br>. Acesso em: 29/07/2010.

MACHADO, F. H. O lúdico como um diferencial no despertar da criatividade. In: SCHWARTZ, G. M. (Org.). **Dinâmica lúdica: novos olhares.** Barueri: Manole Ltda., 2004.

MAUÉS, O. C. **Reformas internacionais da educação e formação de professores.** 2003. Trabalho produzido no contexto de estágio pós-doutoral. Universidade Laval de Quebec. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, 118, p. 89-117, mar. 2003.

MELLO, F. E. C. **Alfabetização na educação de jovens e adultos: uma reflexão sobre a importância da ludicidade.** 2004. Disponível em: <http://www.cereja.org.br>. Acesso em: 27/07/2010.

MORAIS, F. A. **O ensino de ciências e biologia nas turmas de EJA: experiências no município de Sorriso-MT.** Revista Iberoamericana de Educación. n. 48/6, 10 de março de 2009.

NETTO, S. P. **Psicologia da aprendizagem e do ensino.** São Paulo: Pedagógica e Universitária: São Paulo: EDUSP, 1987.

OLIVEIRA, M. K. Jovens e adultos como sujeitos de conhecimento e aprendizagem. In: **Educação como exercício de diversidade.** – Brasília: UNESCO, MEC, ANPEd, 2005.

DE PAULA, S. R.; FARIA, M. A. **Afetividade na aprendizagem.** Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 1 – nº 1 - 2010

PORTO, T. M. E. Educação para a mídia/pedagogia da comunicação: caminhos e desafios. In: PENTEADO, H. D. P. (Org.). **Pedagogia da comunicação: teorias e práticas.** São Paulo: Cortez, 1998.

SANTOS, C. N.; FISCHER, L.; VASCONCELOS, S. M. **A linguagem dos meios no processo ensino-aprendizagem.** In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 23., 2000, Manaus. Anais... Manaus: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2000.

SANTOS, L. V.; GOMES, S. F. L. **A dificuldade de aprendizagem na EJA no ensino médio.** Ciência & Consciência. Revista de Iniciação Científica do CEULJI/ULBRA. vol. I, 2008.

SANTOS, S. C. **O processo de ensino-aprendizagem e a relação professor aluno: aplicação dos “sete princípios para a boa prática na educação de ensino superior”.** Caderno de Pesquisas em Administração, São Paulo, v. 08, n. 1, janeiro/março 2001.

SCHNETZLER, R. P. **Práticas de ensino nas ciências naturais: desafios atuais e contribuições de pesquisa.** In: ROSA, D. E. G.; SOUZA, V. C. (Org.). **Didática e práticas de ensino: interfaces com diferentes saberes e lugares formativos.** Rio de Janeiro: DP & A, 2002.

SILVA, F. S.; SILVEIRA, G. F. **As vivências lúdicas no ensino da leitura e da escrita.** Cadernos Fapa. Porto Alegre, n.1, p. 49-52, 1º sem. 2005.

SILVA, R. L. Lazer e gênero: suas relações com o lúdico. In: SCHWARTZ, G. M. (Org.). **Dinâmica lúdica: novos olhares.** Barueri: Manole Ltda., 2004.

SOUZA, R. T. A. e UTSUMI, M. C. **A visão dos professores sobre a utilização do lúdico nas aulas de Língua Estrangeira no Ensino Superior.** Anais do VII

Encontro de Pesquisa em Educação da Região Sudeste. Belo Horizonte: PUC Minas/UFMG, 2005.

TAPIA, J. A.; FITA, E. C. **A motivação em sala de aula: o que é, como se faz?**. 7. ed. São Paulo: Loyola, 2006.

TESSARO, J. P.; JORDÃO, A. P. M. Discutindo a importância dos jogos e atividades em sala de aula. 2007. Disponível em: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0356.pdf>. Acesso em: 15/11/2011.

VASCONCELLOS, C. S. **Metodologia dialética em sala de aula**. Revista de educação. v. 21, n. 83, p. 28-55, abril-junho. 1997.

VIANNA, J. R. **Envelhecimento, memória e aprendizagem na EJA**. 2009. Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Educação de Jovens e Adultos) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação-UNICAMP. Campinas, SP: [s.n.], 2009. P.9

ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

APÊNDICE

APÊNDICE A: Questionário aplicado aos educadores do CEEBJA Santa Helena

Caros Educadores,

Este questionário faz parte de uma pesquisa para realização da monografia no curso de Especialização em Educação Profissional Integrada a Educação Básica na Modalidade EJA. Da UTFPR, *Campus* Medianeira. Necessito de sua colaboração no sentido de preencher este questionário.

Parte I: Caracterização do Entrevistado

1) Sexo: Masculino () Feminino ()

2) Há quanto tempo é professor(a)?

() 1 a 3 anos () 4 a 6 anos () 7 a 9 anos () mais de 10 anos

3) Quantos anos de experiência de docência em EJA? _____ anos

4) Qual é a sua atuação hoje no CEEBJA Santa Helena:

() Ensino Fundamental II (5ª à 8ª série ou 6º ao 9º ano)

() Ensino Médio

Parte II: Questões específicas a ludicidade

5) Qual o significado da palavra lúdico?

6) Você utiliza atividades lúdicas em suas aulas?

() sim

De que maneira e quando?

não

Por quê?

7) Marque quais das seguintes atividades lúdicas você já utilizou durante suas aulas?

jogos

caça palavras

cruzadinhas

paródias

quebra cabeças

desenhos de completar

outras

Quais?

8) O lúdico fez ou faz parte de sua formação acadêmica ou profissional?

sim

não

9) Que importância você atribui ao lúdico?

10) As atividades lúdicas podem contribuir na aprendizagem de jovens e adultos, facilitando e tornando as aulas teóricas mais interessantes?

sim

não

Justifique

11) De exemplos de atividades lúdicas já utilizadas em suas aulas que resultaram em um melhor desempenho do aluno.
